

# Action

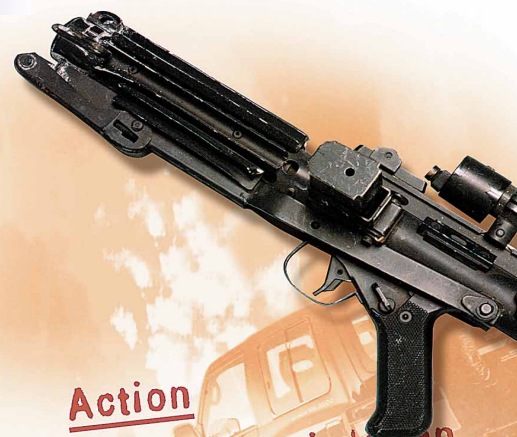
Peter Steinlechner



## Quake 3 im Internet

Unter Fans von Ego-Shootern gibt's gerade vor allem ein Thema: **Quake 3 Arena**. Ob Grafik-Engine und Netzwerk-Code den Praxistest überstehen, ob man sich mit den Bots auch nach der Ausprobier-Phase gerne mal anlegt – das sind Fragen, die wir für Sie gründlich klären. Nicht in diesem Heft, sondern – brandaktuell – ab 15.12.99 auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de). Alle weiteren Informationen dazu finden Sie auf der nächsten Seite. Übrigens gibt's für mich noch einen anderen spannenden Punkt an dem Programm von id Software: Sollte sich **Quake 3** auf breiter Front im Internet durchsetzen, dürften die Entwicklungsbudgets in einigen Firmen kräftig in Richtung Multiplayer umgeschichtet werden.

Mir persönlich kann ein Deathmatch noch so viel Spaß machen, für ein gutes Solo-Abenteuer lasse ich jeden Server links liegen. Diesen Monat für **Opposing Force: Das Half-Life-Addon** zeigt, in welche Richtung sich das 3D-Actiongenre entwickeln muß. Und wer sich für Fantasy begeistert, dem lege ich das großartige **Wheel of Time** ans Herz.



## Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«  
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Wheel of Time	3D-Action	NEU	87%
6	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
7	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
8	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
9	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
10	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
11	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
12	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
16	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
20	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
21	Delta Force 2	3D-Action	NEU	79%
22	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%
Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.				

## Inhalt

### Tests

Quake 3 Arena	96
Half-Life: Opposing Force	98
Wheel of Time	104
Technik-Check	110
Delta Force 2	112
Demolition Racer	115
Interstate '82	118
Hidden & Dangerous Missions-CD	120
Carnivores 2	120
Puzzle Bobble 2	178
BHunter	178

## Testbericht im Internet

# Quake 3 Arena

Vier Stunden Zeit sind nicht genug, um das vielleicht beste Multiplayer-Actionspiel aller Zeiten zu testen – den ausführlichen Testbericht zum heiß erwarteten Ego-Shooter finden Sie deshalb auf den GameStar-Webseiten.

**G**ute Nachricht: **Quake 3** ist praktisch fertig und soll nur wenige Tage nach Erscheinen dieses Heftes in den Läden stehen. Wir verzichten aber in diesem GameStar auf einen Test. Dabei war das 3D-Actionspiel schon Ende Oktober, als wir id Software für die große **Quake 3**-Titelstory der letzten Ausgabe besuchten, in weit fortgeschrittenem Zustand.

## Kurz mal »Quaken«

Activision Deutschland hatte alle Hebel in Bewegung gesetzt, um rechtzeitig ein Rezensionsexemplar zu besorgen. Doch id Software wollte nicht. Also organisierte Activi-

sion einen »Test« direkt vor Ort in den Räumen der amerikanischen Firmenzentrale. Wir sagten dankend ab: Zum einen hatten wir genau einen solchen Besuch gerade erst für die Titelstory unternommen – und zwar direkt bei id. Zum anderen können wir ein Spiel nicht objektiv testen, wenn uns Firmenvertreter im Nacken sitzen, wir nicht genug Zeit bekommen und keine eigenen Screenshots machen dürfen (um zum Beispiel eventuelle Schwächen zu zeigen). Wie uns ein Mitarbeiter von Activision erzählte, konnten die Journalisten, die der Einladung folgten, nur drei bis vier Stunden



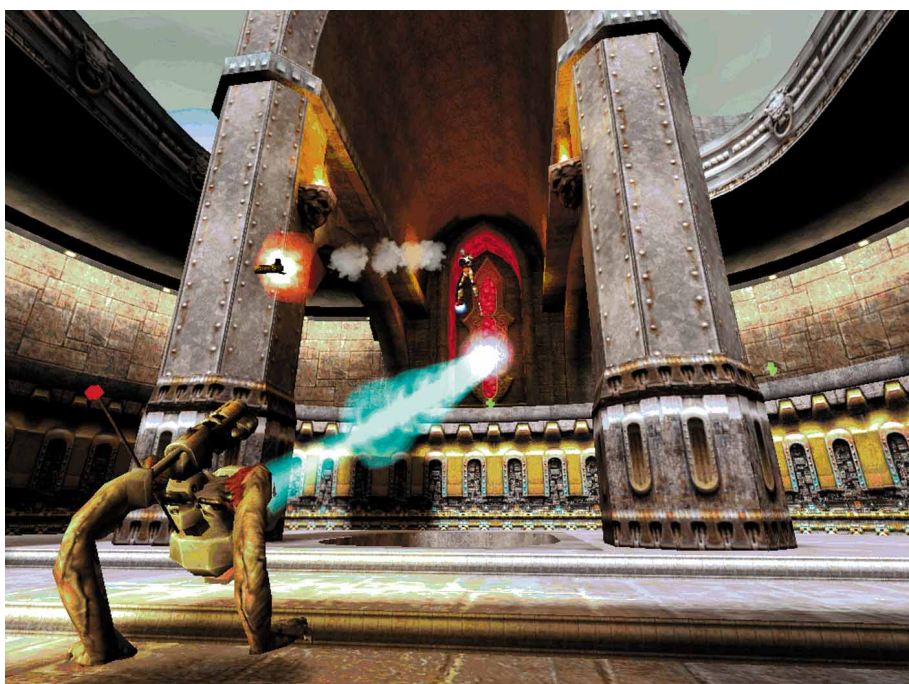
Was Netzwerkmodus und Bots taugen – in unserem Web-Test erfahren Sie es.

selber spielen und durften keine eigenen Bilder machen.

## Test auf GameStar.de

Aus unserem »Test«-Verzicht soll aber GameStar-Lesern kein Nachteil entstehen: Voraussichtlich ab dem 15.12.1999 (vielleicht früher) finden Sie auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) den ausführlichen Test zu **Quake 3**. Mit allem, was dazugehört: Genaue Analysen, was Bots, Levels und Waffen taugen. Frische Ergebnisse zu Grafik und Netzwerkcode, direkt aus dem GameStar-Techniklabor. So bekommen Sie alle Informationen, die Sie für oder gegen eine Kaufentscheidung zu **Quake 3** benötigen – aktuell und verlässlich. **PS**

→ [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)



Quake 3 Arena:  
Den großen Test  
zum Ego-Shooter  
finden Sie voraus-  
sichtlich Mitte  
Dezember '99 auf  
[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de).





Rückkehr nach Black Mesa

# Half-Life

## Opposing Force

(dt. Version)

Düstere Geheimnisse in tödlichen Labors:

Als Elitesoldat sollen Sie einen Wissenschaftler ausschalten – doch dann kommt alles anders.



**M**it lautem Getöse rattert der Helikopter durch den Canyon. Die schwer bewaffneten Männer in den Kampfanzügen sind gelassen. Ist schließlich ein ganz gewöhnlicher Auftrag – rein in die Forschungsstation, und diesen dürrn Wissenschaftler ausschalten, damit der Kerl nicht über die Experimente dort plaudert. Und dann gleich wieder raus. Ein Kinderspiel, kein Problem für die Elitesoldaten der »Kampfeinheit für Gefahrenzonen« des United States Marine Corps. Da kommt plötzlich alles ganz anders, flache Manta-Aliens fliegen über die Hubschrauber hinweg. Ein paar kräftige Stromschläge, und schon ist alles schwarz – herzlich willkommen in der Black-Mesa-Forschungsstation.

### Das Original

Gut ein Jahr ist es her, seit das 3D-Actionspiel **Half-Life** Sie in die Rolle des Wissenschaftsassistenten Gordon Freeman versetzte. Der hatte beim Experimentieren mit ansehen müssen, wie sich versehentlich ein Dimensionstor

öffnete und eine wilde Horde außerirdischer Ekelmonster die Labors stürmte. Gleich



Ein **Hubschrauber** bringt Sie mit Ihren Kollegen zur Forschungsstation. **Aliens** schießen den Heli ab, nach langer Ohnmacht kommen Sie im **Notlazarett** wieder zu Bewußtsein.



Kampf ums Überleben: Entweder das Alien oder Adrian Shepherd werden die **Black-Mesa-Station** irgendwann wieder verlassen.

darauf kam die Army anmarschiert, um die illegalen Versuche im Auftrag der Regierung zu vertuschen. Als dummer Forschungsassistent Gordon Freeman griffen Sie zu Maschinenpistole oder Energiekatze und ballerten sich durch ein ebenso packendes wie originell inszeniertes Abenteuer, das sein großes Finale auf der fremden Welt Xen fand. **Half-Life** war vom Start weg ein Erfolg: Die Spielergemeinde griff in Scharen zu und war begeistert, bei GameStar steht die deutsche Version immer noch auf Platz 1 der Action-Charts. Auch dank der genialen Multiplayer-Modi; die deutsche Version der Mehrspieler-Variante **Team Fortress Classic** liegt dem Addon übrigens bei. Weil's so schön war, können Sie sich jetzt in der Missions-CD **Opposing Force** er-

neut durch Black Mesa schießen. Diesmal aber nicht als Freeman, sondern als einer seiner Gegenspieler: Corporal Adrian Shepherd.

### Stillgestanden!

Bereits vor dem eigentlichen Spielbeginn schlägt **Opposing Force** militärische Töne an.



Die ersten **neuen Aliens**, denen Sie begegnen, sind noch vergleichsweise ungefährlich und meist mit einem Schuß erledigt.

Um alte **Half-Life**-Kenntnisse aufzufrischen sowie neue Steuerelemente einzuführen, schicken die Entwickler Sie im Schnelldurchgang durch eine Kadettenschule. Ein ins Lächerliche überzeichneter Spieß scheucht Sie durch einen Hindernis-Parcours. Das Training ist so gut gemacht,

daß es auch **Half-Life**-Profis nicht versäumen sollten.

Ihr oberster Befehl nach dem Helikopterabsturz lautet: Überleben. Auf den anderen kommen Sie erst im Spielverlauf, nachdem eine andere Spezialeinheit in der Forschungsstation auftaucht.

Die soll nämlich den gesamten Komplex mit einer Atombombe in die Luft jagen – das müssen Sie verhindern. Beherzt greifen Sie zum Schnellfeuergewehr und bekämpfen die angriffslustigen Außerirdischen in Labors, Lagerstätten und der Kanalisation von Black Mesa. Was die Designer sich dabei an Überraschungen ausgedacht

### Facts

- neue Hauptperson
- 8 frische Waffen
- 5 neue Alientypen
- 5 zusätzliche Nebenfigur-Grafiken
- 15 neue Mehrspieler-Karten



## Die neuen Waffen des Adrian Shepherd



### Rohrzanze

**Munition:** Unbegrenzt

Ein kräftiger Hieb zerstört den Gegner; besonders gegen kleinere Aliens, etwa die springenden Face-Huggers, ganz gut geeignet.

**Angriffsmodus 1:** Einmal zuschlagen.

**Angriffsmodus 2:** Holt aus und sammelt Kräfte.



### Messer

**Munition:** Unbegrenzt

Die scharfe Klinge fügt mittelschweren Schaden zu; besonders gegen kleinere Aliens effektiv, aber schwächer als die Rohrzanze.

**Angriffsmodus 1:** Einmal zustechen.

**Angriffsmodus 2:** Nicht vorhanden.



### Pistole

**Munition:** 7 Patronen, 49 Reserve

Sehr gute Waffe für kurze und mittlere Entfernungen; gegen alle Arten von Aliens geeignet. Durchschlagskräftig, aber lange Nachladezeit.

**Angriffsmodus 1:** Normaler Schuß.

**Angriffsmodus 2:** Aktiviert das Laserzielgerät.



### Schnellfeuerwaffe

**Munition:** 100 Patronen, 200 Reserve

Bei Oposing Force die beste konventionelle Waffe: Arbeitet deutlich effektiver als die MP, verfügt dafür aber nicht über deren Granatwerfer.

**Angriffsmodus 1:** Dauerfeuer.

**Angriffsmodus 2:** Nicht vorhanden.



### Dimensionskanone

**Munition:** 50 Einheiten

Das als Handheld-Dimensionstor gedachte Gerät zerstört jeden Gegner mit einem Schuß, kann aber nur auf größere Entfernung verwendet werden.

**Angriffsmodus 1:** Grün blitzende Energiekugel.

**Angriffsmodus 2:** Shepherd wird teleportiert.



### Scharfschützengewehr

**Munition:** 5 Patronen, 15 Reserve

Schaltet einen Gegner präzise über große Entfernungen aus; ersetzt die Armbrust aus Half-Life und hat eine etwas längere Nachladezeit.

**Angriffsmodus 1:** Präzisionsschuß.

**Angriffsmodus 2:** Blendet Zielfernrohr ein.



### Energie-Alien

**Munition:** 10 Einheiten, regeneriert sich

Ein Baby-Alien, das blaue Energiefunken verschießt; lähmt einige der Gegner kurzfristig und verschafft Ihnen Zeit, etwa zum Ausweichen.

**Angriffsmodus 1:** Ein Schuß.

**Angriffsmodus 2:** Nicht vorhanden.



### Futter-Alien

**Munition:** 5 Giftkugeln, 20 Reserve

Ein weiteres Baby-Alien, das giftige Granaten verschießt. Schräge Nachladeanimation: Es wird mit Geschossen gefüttert (siehe Bild).

**Angriffsmodus 1:** Geradeaus fliegende Gaskugel.

**Angriffsmodus 2:** Umherspringende Gaskugel.

haben, läßt so manchen Actionfilm blaß aussehen. Da versinkt ein scheinbar sicherer Raum plötzlich im giftigen Abwasser, und Sie können sich erst in letzter Sekunde durch einen beherzten Sprung in Sicherheit retten. Eine Brücke gibt den weiteren Weg erst frei, nachdem Sie sich an einem Monster-Alien vorbeigekämpft, das Biest gesprengt und den Sprung in ein dunkles Leitungsrohr gewagt haben.

Mittendrin landen Sie plötzlich für ein paar Minuten auf Xen. Zwischen Containern gibt es spannend inszenierte Scharmützel mit Regierungseinheiten, in die sich urplötzlich eine Horde Aliens einmischt und Jagd auf beide Gruppen macht. Sie durchstreifen finstere Höhlen, in denen Sie zwar dank Nacht-



Mit dem entwendeten **Aliensauger** erreichen Sie unzugängliche Stellen mit links.

sichtgerät ein paar Meter weit gucken können – aber einen gegnerischen Außerirdischen erst im allerletzten Augenblick erkennen.

Übrigens kreuzt Ihr Weg nie direkt den von Gordon Freeman, aber Sie begegnen einer anderen wichtigen Figur aus dem Hauptprogramm. Selbst wenn erfahrene **Half-Life**-Spieler sich denken können, wer gemeint ist – die Entwickler haben sich für das



Der **Einführungslevel** ist einer Marines-Grundausbildung entlehnt.



Ein Kollege öffnet für Sie Stahltüren mit seinem **Schweißbrenner**.





Gemeinsam mit einem schußgewaltigen, aber sehr verwundbaren **Kameraden** nehmen Sie Feinde ins Visier.

Treffen eine schöne Überraschung ausgedacht, und die wird hier nicht verraten.

### Armee-Beistand

In **Half-Life** konnten Sie sich nur mit schwach bewaffneten Sicherheitsleuten zusammenschließen, in **Opposing Force** stehen Ihnen an einigen Stellen ausgebildete Soldatenkollegen zur Seite. Per Tasten-Befehl folgen sie Ihnen und legen sich mit Aliens oder feindli-

chen Spezialeinheiten an. Die virtuellen Kameraden sind durchschlagskräftiger als ihre Vorgänger und erledigen kleinere Feindverbände schon mal im Alleingang. Ob die Gefährten dabei ins Gras beißen (was ziemlich leicht geschieht), ist spielerisch allerdings egal. Lediglich einmal müssen Sie einen Feldmediziner sicher bis zu einem Verwundeten begleiten, damit der eine Tür für Sie öffnen kann.



Überraschung im Freien: Plötzlich greifen die beiden **Black-Ops**-Kämpfer an.

### Neue Schießprügel

Die Kampfgeräte aus **Half-Life** finden sich nur teilweise in der Faust von Adrian Shepherd wieder: Maschinenpistole, Pumpgun und Raketenwerfer gehören auch in **Opposing Force** zu Ihrem Waffenarsenal. Andere, wie der außerirdische Zielsuch-Raketenwerfer oder der Revolver, sind entfallen. Eines wurde einfach nur ersetzt: Statt mit der Armbrust des Gordon Freeman schalten Sie Gegner auf große Entfernungen jetzt per Scharfschützengewehr aus.

Außerdem besitzt Shepherd viel Geschick darin, erledigte Außerirdische in Schießprügel zu verwandeln. Gleich zwei Alien-Kanonen finden Sie im Spielverlauf. Und ein besonderes Gerät, das zwar im Waffenmenü steckt, aber einem anderen Zweck dient: den Grappling Hook. Mit diesem Apparat können Sie einen langen Faden ausspucken, dessen Ende an be-

## Martin Deppe



### Mit anderen Augen

Allein schon die »Grundausbildung« lohnt beinahe den Kauf von **Opposing Force**: So witzig-originell bin ich

bisher in keinem Actionspiel getriezt worden. Und danach geht's richtig ab. Selbst die Abschnitte von **Black Mesa**, die ich schon im Hauptprogramm durchkämpft habe, machen wieder einen Heidenspaß, weil ich das Geschehen diesmal mit anderen Augen erlebe. Besser können Sie sich die Wartezeit auf **Half-Life 2** und **Team Fortress 2** nicht vertreiben.

Ich kann's kaum erwarten, in die ersten Internet-Gefechte einzugreifen. Da kann ich am Kollegen Steinlechner gleich die neuen Waffen austesten und bittere Rache für seine ewigen »Staubsauger«-Attacken nehmen. Und einige der neuen Kampfmittel (Gift-Aliens!) versprechen wahre Schadenfreudentaumel...



Der Wissenschaftler im **Schutzanzug** hilft Ihnen.

stimmten Flächen klebt und Sie dann dorthin zieht. Damit erreichen Sie Orte, die anders überhaupt nicht zugänglich wären. Auch eine neue Fähigkeit müssen Sie gelegentlich nutzen, um voranzukommen: Adrian Shepherd kann an Seilen oder herunterhängenden Stromleitungen hangeln und schwingen – was allerdings in Sachen Steuerung nicht gerade perfekt gelungen ist.

### Frische Feinde

Armeeangehörige stellen für Adrian Shepherd keine Ge-

## Peter Steinlechner



## Perfekte Erweiterung

Einfach klasse, welche phantastischen Abenteuer ich als Corporal

Shepherd dank *Opposing Force* erleben darf! Der Spagat, einerseits die typische *Half-Life*-Atmosphäre zu bewahren und andererseits genug Neues aufzufahren, gelingt dieser Missions-CD perfekt. Und der Gefahr, durch die soldatische Hauptfigur allzu militaristisch zu wirken, sind die Designer mit schrägen Nebenfiguren und einigen skurrilen Spielideen geschickt begegnet. Von der Kadettenschule bis zu den seltsamen Vorkommnissen im Parkhaus – letztlich spielt sich das Addon fast schon wie ein *Half-Life 1.5*.

## Viel zu entdecken

Wenn ich überhaupt meckern möchte, dann höchstens, daß *Opposing Force* nicht so lang ist wie *Half-Life* – nach etwa 15 bis 20 Stunden ist man durch. Doch es gibt so viel zu sehen, daß man es gerne ein zweites Mal durchspielt. Auch wenn es gemein ist, den folgenden Titel einer Missions-CD zu verleihen: Für mich ist *Opposing Force* das Actionspiel des Jahres '99. So, und ab sofort warte ich sehnsüchtig auf *Half-Life 2*.

fahr dar – schließlich sind das seine Kollegen. Dafür begegnen Sie etlichen frisch aus Xen eingetroffenen Aliens, die selbst gestandenen Soldaten das Fürchten lehren. Darunter ist auch der ge-

fährlichste reguläre Gegner, an den Sie in den Gängen von Black Mesa geraten können: Ein gewaltiger Außerirdischer, der wie eine zu groß geratene Robbe durch die Gänge krabbelt und zwar nur selten, dafür mit einem tödlichen Blitzstrahl schießt. Daneben gibt's noch drei weitere frische Monster, die für Ihr Bildschirmleben aber längst keine so große Gefahr darstellen. Außerdem treffen Sie gelegentlich auf die aus dem Hauptprogramm bekannten außerirdischen Kreaturen.

Die andere große Gefahr für Leib und Leben des Corporal Shepherd sind die Black Ops. Einen Vorgeschmack auf diese Spezialeinheit gab es in *Half-Life* in Form schwarz gekleideter Ninja-Roboterkämpferinnen. Jetzt sind sie mit Verstärkung zurück: ebenfalls dunkel gewandete, etwas robustere und mit starken Maschinenpistolen ausgestattete Kampfspezialisten. Die können nicht nur ordentlich Schüsse einstecken, sondern schaffen es durch ausgefuchste KI-Algorithmen immer wieder, Ihnen in den Rücken zu fallen.

## Bewährte Technik

Technisch hat sich gegenüber der deutschen Version von *Half-Life* nichts geändert. *Opposing Force* stellt



Das **laserschießende** Alien können Sie nur mit Denkschmalz besiegen.

die gleichen Anforderungen an Ihre Hardware und unterstützt die gleichen 3D-Optionen. Allerdings sind einige Gebiete aus etwas mehr Polygonen aufgebaut, als es die Räume im Hauptprogramm waren – was an diesen wenigen Stellen auch prompt zu leichtem Ruckeln führen kann. Trotzdem: Wenn *Half-Life* bei Ihnen ausreichend schnell läuft, können Sie bedenkenlos zugreifen. Hierzu lande veröffentlicht Havas eine lokalisierte Version des Programms. Sprachausgabe und Bildschirmtexte sind komplett in Deutsch. Die Übersetzung ist gelungen, an der etwas blechnen Sprachausgabe hat sich gegenüber *Half-Life* leider nichts geändert. Außerdem wurde jede



Dank **Nachtsichtgerät** steht Shepherd nie ganz im Dunkeln.

Art von Blut (grünes wie rotes) entfernt. Erledigte Feinde bleiben einfach liegen und werden nach kurzer Zeit transparent, Wissenschaftler können Sie nicht töten. Den Robotern der deutschen *Half-Life*-Version begegnen Sie bis auf eine Ausnahme nicht: Die Assassinen – denen Sie allerdings nur selten gegenüberstehen – erscheinen auch bei *Opposing Force* im Bleckkleid. **PS**



Die Außerirdischen haben ein Stück ihrer Heimat **Xen** nachgebaut.

## Half-Life: Opposing Force (dt. Version)

**Genre:** 3D-Action-Addon  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 50 Mark

**Hersteller:** Valve  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 130 MByte

**Spieler:** Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☒ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	P200, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	oder PII/233, 32 MByte, 4x CD	64 MByte RAM, 8-fach CD

Grafik	<div></div>	Gut
Sound	<div></div>	Sehr gut
Bedienung	<div></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div></div>	Sehr gut



Erstklassiges Addon voll origineller Ideen.



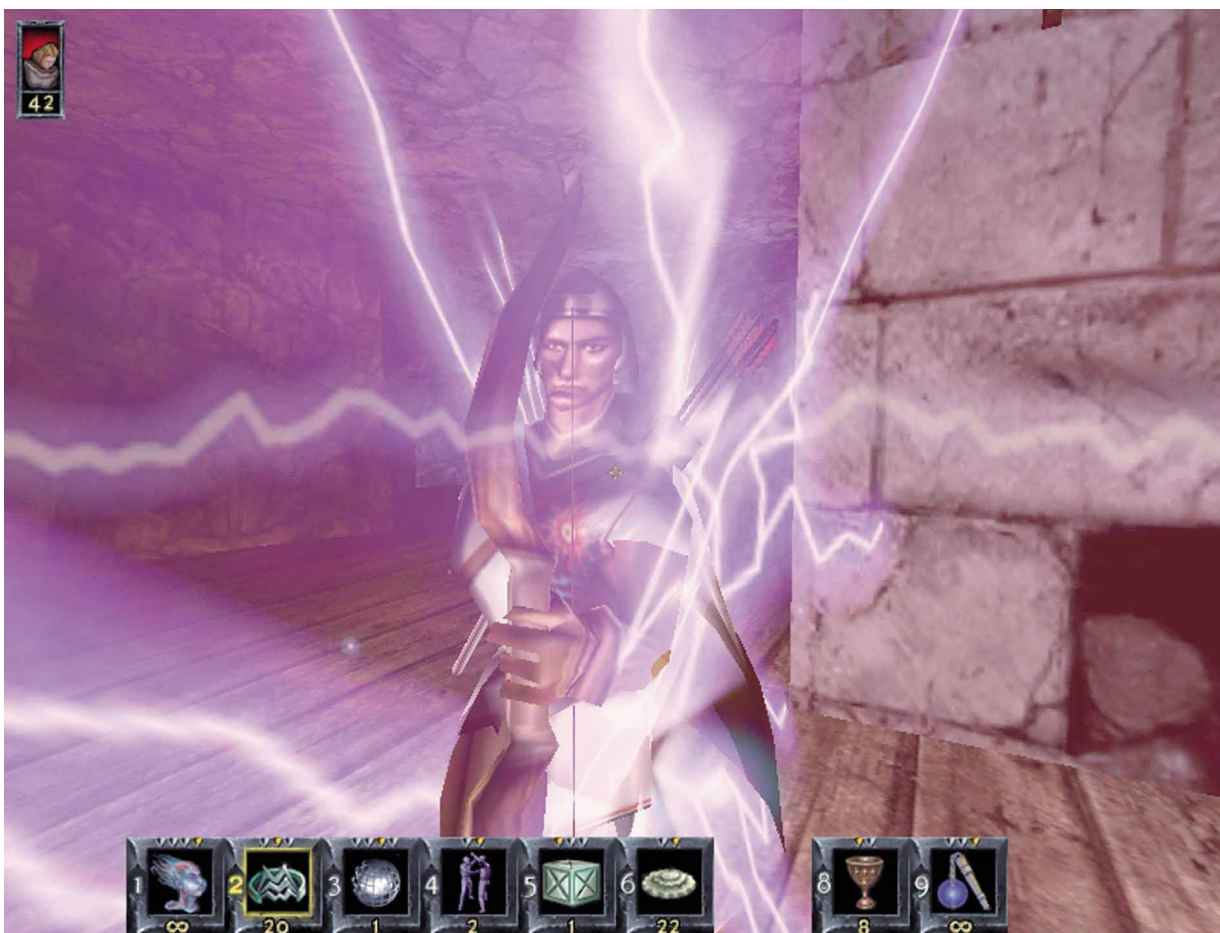
Unreal goes Fantasy



# Wheel of Time

Zauber statt Gewehre, Paläste statt Betonbunker: So schön und phantasievoll wurde auf dem PC schon lange nicht mehr gekämpft.

Einer der prächtigsten Effekte stammt vom Kettenblitz-Zauber; dieser Spruch trifft alle Gegner, die sich in Ihrer Umgebung aufhalten. (Glide, 800x600)



Auf Demo-CD:  
GameStar-  
Video-Duell

## Facts

- 40 Zauber
- 15 Missionen
- 9 Deathmatchkarten
- 8 Zitadellen-Karten

Er kam in der Nacht, durchwühlte einige Räume, tötete mehrere Wachen und flüchtete Hals über Kopf. Im Turm des Schwesternordens der Aes Sedai herrscht Aufruhr: Der unbekannte Attentäter hat ein Blutbad zurückgelassen. Keiner weiß, was der Fremde eigentlich gesucht hat, aber eines ist klar – das Verbrechen

darf nicht ungesühnt bleiben! Das Los fällt auf die Hüterin Elayna. Die junge Magierin macht sich sofort auf den Weg, um den Mörder zu jagen. Nun sind Sie an der Reihe: Sie schlüpfen im 3D-Actionspiel **Wheel of Time** in die Rolle der Elayna, um mit Köpfchen und Magie gegen die Mächte des Bösen anzutreten. Denn der hinterhältige Überfall auf den Orden ist nur der Vorbote einer weit aus größeren Bedrohung.

## Designpreis für Legend

**Wheel of Time** ist nach **Klingon Honor Guard** das zweite 3D-Actionspiel, das auf den Grafikroutinen von **Unreal** basiert. Im Gegensatz zum eher lieblosen **Star Trek**-Ableger zeigt Legends Fantasyshooter, wie leistungsfähig diese Engine ist. Statt der genreüblichen Katakomben und Höhlengänge erwarten Sie in **Wheel of Time** kolossale Bau-



Das riesige **Seelenmonster** ist einer der Zwischengegner, die Ihnen auflauern.



werke, die mittelalterlichen Architekten Freudentränen in die Augen getrieben hätten. Der weiße Turm etwa, das Hauptquartier von Elaynas Orden, ist ein architektonisches Schmuckstück. Weite Säulenhallen tragen Spitzbogendächer, Wendeltreppen schrauben sich in schwindelerregende Höhen. In anderen Levels bröckeln Ruinen

mal die Außenwelt. Hier verhindern Felswände das Abschweifen vom Hauptweg, idyllische Oasen wie ein romantischer Bergsee lassen sich aber trotzdem aufstöbern.

### Zauber aus der Konserve

Elayna ist zwar eine Magierin, sie kann aber nicht aus eigener Kraft zaubern. Viel-

ber wieder verbraucht. Daß die mächtigsten Formeln arg begrenzte Munition haben, versteht sich von selbst.

Im Laufe des Spiels entdecken Sie 40 verschiedene Sprüche, mit denen Sie Ihren Gegnern einheizen können. Zum Standardrepertoire gehören Feuerbälle, zielsuchende Projektile und handfeste Erdbeben. Andere Zauber frieren einen Widersacher kurzzeitig ein oder entziehen ihm langsam seine Lebensenergie. Längst nicht alle Sprüche sind für den Kampf ausgelegt; viele der magischen Artefakte benötigen Sie, um anderen Widrigkeiten zu begegnen. Mit dem Schweben-Zauber gelangen Sie etwa über Abgründe, der Wasserschild schützt vorm Ertrinken und die Luftmauer vor allzu kecken Feinden.

### Gefahr ohne Gegner

Damit Ihre vielseitigen Zauberfähigkeiten gebührend zum Einsatz kommen, stoßen Sie in beinahe jeder Mission auf kleine Rätsel. Deren Lösung hängt meist vom Einsatz des richtigen Spruchs ab. Ein Eisengitter versperrt den

## Rüdiger Steidle



### Ich und meine Zitadelle

Hallo Actionfreunde: Hier kommt ein echter Leckerbissen. Wheel of

Time ist schön, knifflig, abwechslungsreich, atmosphärisch, kurz: rundum gelungen. Mich beeindruckt vor allem, wieviel Liebe Legend ins Leveldesign gesteckt hat. Die wunderschönen Gebäude wirken nicht nur protzig, sondern vor allem echt: Ja, hier würde ich gerne leben wollen.

Schade nur, daß die enorme Motivation des Solospiels im Deathmatch-Modus nicht erhalten bleibt. Da erweist sich die riesige Auswahl an Zaubern eher als verwirrend, richtiges Tempo will einfach nicht aufkommen. Anders im Zitadelle-Modus: Die originellen Do-it-yourself-Fallen sind schon eine phantastische Idee. Greife ich nun den Gegner an oder verteidige ich meine Festung? Für schweißtreibende Hektik ist hier gesorgt – besonders im Teamspiel. Für Solospieler ist das Spiel ein Pflichtkauf.



So schicke **Studierzimmer** wünschen sich GameStar-Redakteure auch. Die blaue Korona stammt von unserem Kettenblitz-Spruch.

auseinander, während Sie hindurchlaufen. Auch eine gewaltige Festung will von Ihnen erforscht werden.

### Pomp und Prunk

Auf die nackte Polygonhaut der Levels haben Legends Innenausstattungen feinste Texturtapeten geklebt. Egal ob Bleiglasfenster, rissige Mauer oder Bücherbord: Alle Grafiken sind hochauflösend und passen hervorragend zur Umgebung. Zusammen mit der schummrigen Ausleuchtung erreichen die Räume in **Wheel of Time** so eine Realitätsnähe, wie sie bislang noch in keinem anderen 3D-Spiel zu sehen war. Inmitten der prächtigen Hallen finden sich sogar noch liebevolle Details, wie Würfel auf dem Tisch gelangweilter Wachposten oder ein Aquarium mit winzigen Fischen. Gelegentlich durchstreift Elayna auch

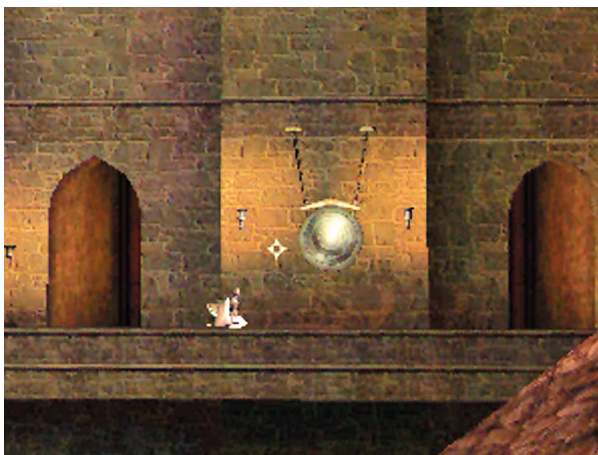
mehr ist sie auf Artefakte namens Ter'Angreal angewiesen, in denen eine magische Ladung schlummert. Die ist allerdings begrenzt – nach 25 Schuß ist etwa der Dart-Zau-



Per **Wirbelwind**-Spruch befördern wir einen Gegner über den Abgrund, um ihn dann in die Tiefe fallen zu lassen.



Ein typisches **Puzzle**: Nach einem Schuß auf den Gong der fernen Festung stürmt ein Wächter auf den Balkon. Jetzt kann Elayna sich per »Plätze tauschen« auf die andere Seite teleportieren und schadenfroh zurückblicken.



wieder von der Hängebrücke? Da hilft nur der Luftschild, der die Windkräfte kurzzeitig neutralisiert. Manche Levels kommen sogar ganz ohne Gegner aus. Der Keller des weißen Turms strotzt dafür nur so von Fallen, die Sie mit Geschick umgehen müssen. Das andere Extrem erwartet Sie in einer verfallenen Stadt; hier tauchen ständig neue Monster aus dunklen Winkeln auf. Sie

müssen lediglich am Leben bleiben, bis nach einigen Minuten der Morgen anbricht und Sie fliehen können.

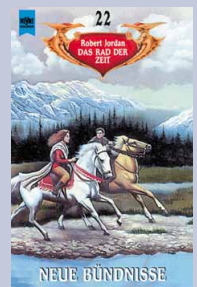
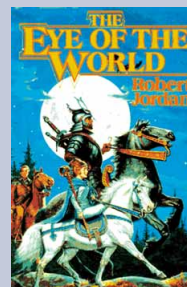
### Den Feind im Nacken

Die Mächte des Bösen sehen es nicht gerne, wenn man sich in ihre Pläne einmischt. Also stellen sich Elayna Scharen von Unholden in den Weg. Dröge Trollocs fertigt unsere Heldin noch locker ab, späte-

## Das Rad der Zeit

Das Spiel *Wheel of Time* basiert auf dem gleichnamigen Fantasy-Buchzyklus. Das Rad der Zeit stammt von dem Amerikaner James Oliver Rigney Jr. (51), der unter dem Pseudonym Robert Jordan schreibt. 1990 erschien in den USA das erste Buch *The Eye of the World*, 1993 kam die Serie auch in Deutschland in die Läden. Inzwischen umfaßt das Rad der Zeit bei uns 22 Bände.

Jordans Fantasywelt gehorcht den Gesetzen des Rades der Zeit: So, wie ein Rad weder Anfang noch Ende hat, wiederholt sich auch die Geschichte der Menschheit ständig. Im fernen Zeitalter der Legenden besiegte ein Mann namens Der Drache den Dunklen König. Inzwischen ist das dritte Zeitalter angebrochen, und die Ereignisse finden erneut statt. Der Jüngling Rand al'Thor ist auserwählt, als wiedergeborener Drache gegen das Böse anzutreten. Seine Abenteuer erzählt der Rad-der-Zeit-Zyklus, der noch weitergeht: Band 23, *Kriegswirren*, wird für das Frühjahr 2000 erwartet.



stens die Krieger der Weißmäntel lassen sich aber nicht mehr so einfach übers Ohr hauen. Die Schwertkämpfer tragen einen massiven Schild, mit dem sie Elaynas Feuerbälle kurzerhand auf sie zurückwerfen. Bogenschützen nehmen die Heldin dagegen von fern aufs Korn. Auch Leitern und Abgründe sind für die cleveren Widersacher kein Problem – sie klettern oder springen Ihnen einfach hinterher. Alle paar Levels treffen Sie auf besonders knackige Hauptgegner, de-

nöner; das muß Elayna voller Entsetzen feststellen, als sie bei ihrer Rückkehr den weißen Turm belagert findet. Die Handlung wird zwischen den Missionen durch Videosequenzen weitererzählt, die mitunter einige Minuten lang sein können. Insgesamt ent-



Freundliche **Wächter** (links) stehen Ihnen bei.

hält *Wheel of Time* über eine Stunde Videos. Die Sequenzen sind zwar grafisch unspektakulär, spinnen aber die Geschichte in exzellenten Dialogen weiter. Dramatische Momente inklusive: Etwa,

### Filmreife Handlung

Die Jagd auf den Attentäter war nur ein Ablenkungsma-



## Christian Schmidt



## Die realistischsten Levels

Ich ziehe den Hut vor Legends Leveldesignern – was die Jungs geleistet haben, sucht im 3D-Action-Genre derzeit seinesgleichen. In der Welt von Wheel of Time hätte man als Fremdenführer aus-  
gesorgt, gibt es doch an jeder Ecke prächtige Bollwerke, riesige Paläste und mysteriöse Ruinen zu zeigen. In welchem Actionshooter bleibt man nach einem hitzigen Gefecht schon stehen, um die Architektur einer Säulenhalle zu bewundern? In Wheel of Time werden Sie es tun. Glauben Sie mir.

## Gelungener Mix

Diese schicke Kulisse ist der Schauplatz für ein furioses Actionspiel. Das Zaubersystem ist dabei weniger originell, als es scheint – der Raketenwerfer heißt hier eben Feuerball. Außerdem lassen sich längst nicht alle Sprüche spielerisch sinnvoll nutzen. Die Gegner sind eher spärlich über die Levels verteilt, reagieren aber clever; erbitterte Duelle sind die Folge. Kleine Rätsleinlagen, auf die Sie immer wieder stoßen, verschaffen dem Spiel zusätzlich Tiefe, ohne das Tempo rauszunehmen. Die ausgefeilte Story tut ein übriges zur Gesamtstimmung – in Sachen Atmosphäre kann sich Wheel of Time sogar mit Half-Life messen.

wenn Elayna im Kerker eine weinende Schwester entdeckt, die von den Wachen halb totgefoltert wurde. Die dazugehörige Sprachausgabe ertönt in perfektem Deutsch.

Raumplanung im **Zitadelle-Modus**: Wir richten unser Heim mit gemütlichen Feuerwänden und Wachpersonal ein.



Die nett begrünte **Außenwelt** könnte so romantisch sein, wären da nicht die lästigen Weißmantel-Krieger.

## Burg zu vermieten

Für Mehrspielerpartien hat **Wheel of Time** ein besonderes Schmankerl in petto. Im Zitadelle-Modus dürfen Sie und Ihre Mitspieler vor Spielbeginn je eine eigene Burg einrichten. Innerhalb der fest vorgegebenen Grundmauern verstecken Sie zwei Siegel, auf die es Ihre Gegner abgesehen haben. Die wertvollen Artefakte schützen Sie mit allerlei Fallen: Von der Fallgrube über die Speerfalle bis hin zum Feuerwall reichen die Gemeinheiten. Auch ein festes Kontingent an Wächtern ver-

teilen Sie in Ihrem Gemäuer. Die Objekte plazieren Sie einfach per Mausklick an der gewünschten Stelle, ein zweiter Klick entfernt sie zur Not wieder. Wenn alle Spieler fertig gebaut haben, öffnen sich die Tore der Burgen; dann stürmen Sie durch eine kleine Außenwelt zu den gegnerischen Zitadellen und versuchen, deren Fallen zu umgehen und die Siegel zu stehlen. Wahlweise dürfen auch Teams eine Festung besetzen; dann verteidigen einige

Spieler die Siegel, während die anderen auf Plünderungszug gehen.

Im normalen Death-Matchmodus beharken sich wie üblich bis zu 16 Spieler gleichzeitig mit Zaubersprüchen. Neun Mehrspielerkarten legt Legend von vornherein mit bei. Falls Ihnen das nicht reicht, können Sie eigene Missionen erstellen – der Level-editor ist praktischerweise gleich mit auf der CD. Das komplexe Teil bleibt allerdings Experten vorbehalten. **CS**

## Wheel of Time

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Spieler:** Einer bis 16 (im Netzwerk, per Internet)  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☒ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Legend  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 530 MByte

Minimum	Standard	Optimum
P11/300, 32 MByte, 4fach CD oder P233, 32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 12fach CD Voodoo-3-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut



Das derzeit schönste 3D-Actionspiel.

## Technik-Check:

# Wheel of Time

### Grafik-Check

- ① 640x480, Software, hohe Details
- ② 640x480, Glide, niedrige Details
- ③ 800x600, Glide, mittlere Details
- ④ 1024x768, Glide, hohe Details



Im Software-Modus zwingt Wheel of Time selbst schnelle Rechner in die Knie. In der höchsten Detailstufe schaltet das Programm auf **hochauflösende Texturen** um und zeigt mehr Objekte.

### Alle Fakten zu Legends Action-Knaller.

Eine verbesserte Unreal-Grafik-Engine bildet die Basis von **Wheel of Time**. Bei unserem Testmuster wurde der Open-GL-Modus noch als experimental bezeichnet, entsprechend oft stürzten unsere Testrechner auch ab. In der endgültigen Version soll dieses Manko allerdings behoben sein. Mit Direct 3D und Glide lief **Wheel of Time** problemlos. Alle Angaben in der unten abgedruckten Performance-Tabelle beziehen sich auf die mittlere der drei Haupt-Detailstufen. Zusätzlich können Sie durch Abschalten der detaillierten Texturen im Hardware-Menü noch einen Leistungsgewinn erzielen. Ab einer Voodoo 2 mit Celeron 366 läuft das Spiel bei 800 mal 600 flüssig. **WR**

### Die Performance-Tabelle

#### Legende

- nicht möglich
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar
- nur im SLI-Modus möglich

		Software	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G200	Banshee	Voodoo 2	TNT 1	Voodoo 3	TNT 2
P200 MMX, AMD K6/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●	●

### Technik-Facts

**GRAFIKSCHNITTSTELLE:** Wheel of Time unterstützt alle populären Schnittstellen wie Glide, Direct 3D, Open GL und Software-Rendering. Im letztgenannten Modus sind auch hohe Auflösungen bis 1600x1280 möglich, allerdings ruckelt es dann sogar auf einem Pentium III/500 ganz ordentlich.

**TEXTUREN:** Die bei der Unreal-Engine üblichen, etwas blockigen Texturen sind auch bei Wheel of Time vorhanden. Auf schnellen Rechnern sollten Sie zuerst die höchste Detailstufe wählen und bei Bedarf stufenweise damit zurückgehen.

**EINGABEGERÄTE:** Wheel of Time lässt sich per Maus-Tastatur-Kombination bequem steuern. Die Bewegungsmöglichkeiten

sind allerdings begrenzt: Sie können sich nicht ducken, auch einen zweiten Feuermodus für die Zauber gibt es nicht; die rechte Maustaste ist statt dessen mit dem Sprung belegt.

**SOUND:** Wheel of Time wird von Musik im MP3-Format untermauert. Die Geräuscheffekte lassen sich in der Qualität herunterschalten, um das Spiel zu beschleunigen.

**MULTIPLAYER:** Bis zu 16 Spieler können per Netzwerk oder im Internet gegeneinander antreten. Im Zitadelle-Modus gibt es maximal vier Teams, auf die sich alle Mitspieler verteilen müssen. Bei einer Vollinstallation benötigen Sie keine eigene CD für den Multiplayer-Modus – eine faire Sache.



## Der Rambo-Simulator

# Delta Force 2

Als schwerbewaffneter Einzelkämpfer räumen Sie in 3D-Action-Manier schleichend und schießend rund um den Globus mit Terroristen auf.

Nahkampf mit einem Terroristen: Aus dieser Entfernung entscheiden nur noch die Reflexe über Bildschirmtod oder Sieg. (Software, 1024x768)



**O**bwohl über die geheime US-Elitetruppe kaum Fakten bekannt sind, war die in Fort Bragg stationierte Delta Force bereits der Star di-

verser Romane und Kinofilme. Jetzt feiern die harten Jungs ihre zweite Hauptrolle in einem 3D-Actionspiel.

Nachdem die Sowjets als be-

liebtes Feindbild verschwunden sind, müssen in **Delta Force 2** Terroristen als Gegner erhalten. In der ersten Kampagne klauen die bösen Buben Nervengas aus einer Station in der Antarktis und verschiffen es über Afrika auf den Balkan. Der zweite Feldzug führt Sie auf der Suche nach Uranhändlern vom schwarzen Kontinent nach Asien. Insgesamt gibt es 40 Missionen zu bewältigen, die meisten Kampagnen-Auf-

träge und ein paar zusätzliche Szenarios können Sie auch einzeln anwählen.

Nach einem vorgelesenen Briefing stellen Sie Ihre Ausrüstung zusammen. Zur Wahl stehen neben den üblichen Sturmgewehren und Pistolen sogar Unterwasser-Knarren sowie Sprengstoff, Tarn- und Taucheranzüge. Anscheinend krankt die US-Army an chronischer Unterbesetzung, denn man schickt Sie fast immer allein ins Feld,

wo Sie die Terrorkommandos aus der Ich-Perspektive jagen.

## Mann für alles

Die häufigste Einsatzart in **Delta Force 2** sind Blitzangriffe auf Terroristencamps. Manchmal schickt Sie das Oberkommando auf Sabotage-Missionen. Dann sollen Sie beispielsweise einen Güterzug mit gut platzierten Sprengladungen in die Luft jagen. Oder Sie markieren per Laserzielvorrichtung geg-

## Facts

- 2 Kampagnen
- 40 Missionen
- 15 Waffen
- 6 Spezialgeräte
- Wüsten, Schnee- und Graslandschaften



In manchen Missionen ist es wichtig, keinen Lärm zu machen. Hier sollten Sie sich von hinten anschleichen und den Gegner im **Nahkampf** überrumpeln.

nerische Einrichtungen, die dann von der Artillerie beharkt werden. Einer der komplexesten Aufträge verlangt



Vor der **Bazooka** müssen selbst Panzerfahrzeuge kapitulieren.

die Gefangennahme eines feindlichen Leutnants, bevor dieser das Weite sucht. Nicht

nur, daß es äußerst schwierig ist, seine Bewacher innerhalb des Zeitlimits auszuschalten, Sie müssen auch noch seinen Fluchthubschrauber abschießen und ihn schließlich per Kanonenboot (das automatisch gesteuert wird) abtransportieren. Die Missionen dauern im Durchschnitt etwa 20 Minuten – viel Zeit, da Novalogic keine Speicherfunktion eingebaut hat.

### Volle Deckung

Anders als in den meisten 3D-Actionspielen bringt es

nichts, einfach ballern durch die Gegend zu rennen. Denn eine einzige Feindkugel genügt, um Sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Mit den Kevlarwesten, die Sie im Einsatz tragen dürfen, vertragen Sie zwar zwei bis drei Treffer, aber auch dann kann ein unglücklicher Schuß das Aus bedeuten. Also: Immer schön den Kopf runter und in Deckung bleiben.

Ein typischer Einsatz ist der Überraschungsangriff auf eine Raffinerie. Zunächst sollten Sie auf Umwegen zum Hauptziel schleichen, da die Programmierer an den vorgegebenen Wegpunkten Gegner platziert haben. Sobald Sie angekommen sind, halten Sie nach einer Anhöhe Ausschau, von der aus Sie die Wachen per Zielfernrohr aufs Korn nehmen können. Erst wenn Sie sicher sind, daß nirgendwo mehr eine böse Überraschung wartet, sollten Sie die Stellung stürmen. Jetzt wird es hart, denn auch in den Gebäuden lauern fast immer eine Handvoll Gegner, die Sie nur im Nahkampf besiegen können. Also schnell noch durch die

## Peter Steinlechner



### Die Mischung macht's

Puh, war das nerven-aufreibend! Daß bei einem Treffer alles

vorbei ist, hat mich zwar oft in mittlere Wutanfälle versetzt, wenn ich dieselbe Mission schon zum zehnten Mal spielen mußte. Es macht die Einsätze aber auch extrem spannend. Dabei sind die Aufträge abwechslungsreich und voller Atmosphäre. In Delta Force 2 finde ich genau die richtige Mischung aus vorsichtigen Scharfschützen-Einsätzen und panischen Dauerfeuer-Nahkämpfen. Was ich wirklich vermisste, ist eine gute Story, die den Missionen einen Rahmen gibt – so fehlt mir auf Dauer etwas die Motivation zum Weiterspielen.

Fenster spähen, die Pistole zücken, und los geht es. Wenn die Raffinerie geräumt ist, haben Sie die Mission geschafft.

### Kein Kommando

Nur in manchen Einsätzen erhalten Sie Unterstützung von verbündeten Soldaten. Diese computergesteuerten Kämpfer agieren unabhängig von Ihnen (oft bekommen Sie sie gar nicht zu Gesicht) und reagieren nur auf Schlüsselereignisse, zum Beispiel wenn Sie einen Wegpunkt erreichen. So klappern die KI-Kameraden ihre Route ab und rücken erst weiter vor, wenn Sie die Lage gesichert haben. Zwar können Sie den Jungs auf der Übersichtskarte drei Befehle erteilen, die sind jedoch kaum sinnvoll – mit »Position halten«, »Feuer einstellen« und »Position halten und Deckung geben« läßt sich keine Schlacht gewinnen. Eine neue Marschrichtung dürfen Sie ihnen nicht vorgeben. Obwohl sich die CPU-Kollegen recht clever verhalten, sind ihre Überlebenschancen eher gering.



Die Delta Force im Anmarsch. Mit **Computerkameraden** sind Sie allerdings nur selten unterwegs. (Software, 800x600)





**Grafik-Vergleich:**  
Links Software, rechts Direct 3D – Soldat und Gebäude sehen kaum besser aus, die Landschaft bleibt grobpixelig. Nur auf Highend-Karten wie der Geforce 256 ist die Grafik schneller.

## Voxel-Wirrwarr

Für **Delta Force 2** hat Novalogic ihr Grafiksystem Voxelspace 32 überarbeitet. Die Technik sorgt für natürliches Terrain und fast unbegrenzte Sichtweite. Für kantige Gebilde ist sie aber ungeeignet, weshalb Häuser oder Fahr-

zeuge aus Polygonen bestehen. Die Voxel-Grafik hatte bislang den Nachteil, daß sie nicht mit 3D-Karten zusammenarbeitete, weshalb die Grafikberechnung zu Lasten des Hauptprozessors ging.

Das ändert sich mit **Delta Force 2**. Wenn Sie über eine Grafikkarte mit 32-Bit-Z-Buffer verfügen (etwa TNT- oder Rage-Fury-Chipsatz), übernimmt sie die Polygon-Beschleunigung und das Weichzeichnen der Texturen. Zwar sehen die Gebäude so etwas hübscher aus, schneller wird die Grafik aber nicht. Selbst in der Minimalauflösung von 640 mal 480 Bildpunkten verkommt das Spiel auf einem Pentium II mit weniger als 300 MHz zur Ruckelorgie – genaues Zielen ist unmöglich. Ein weiterer Kritikpunkt: In der pixeligen Voxel-Landschaft sind Gegner nur schwer auszumachen. Die Feindsoldaten haben solche Probleme nicht. So segnen Sie viel zu oft das Zeitliche, weil Sie einen Terroristen später entdecken als er Sie.

## Bitte kommen

Eine andere Neuerung der Grafik-Engine ist das hohe Gras, in dem Sie beinahe unsichtbar werden – leider nicht für die Computergegner, die anscheinend auch die beste Tarnung durchschauen. Dafür sorgen die Wiesen im Multiplayer-Modus (eine CD

pro Spieler nötig) für böse Überraschungen. In der Internet-Arena Novaworld finden sich bis zu 50 Spieler gleichzeitig zu Flaggenklau, Teamgefechten, Verteidigungseinsätzen oder Deathmatches ein. Letztere machen aller-

dings wenig Spaß, weil auch hier ein einziger Treffer tötet. Witziger sind da schon die Teameinsätze. Wer eine schnelle Verbindung hat (ab ISDN aufwärts), kann via Mikrofon live mit seinen Mitspielern plaudern. **RS**

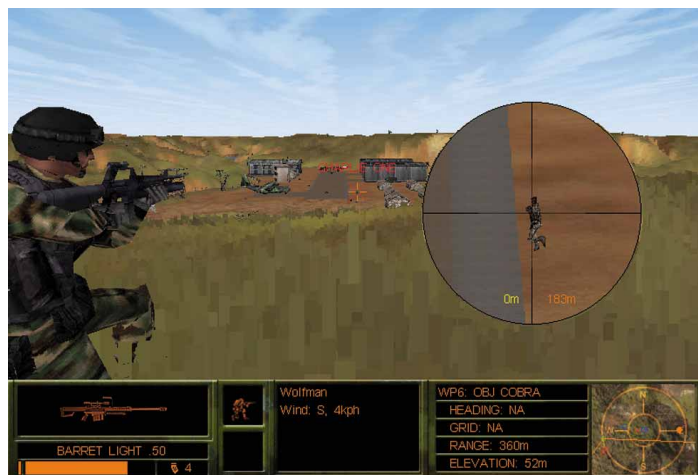
## Rüdiger Steidle



## Vorsprung nicht gehalten

Genau so stelle ich mir ein realistisches Kampfspiel vor: Statt

wild schießend durch die Gegend zu laufen, muß ich jede Deckung ausnutzen und mir jeden Schritt überlegen, bevor ich zuschlage. Besonders die zeitkritischen unter den durchweg guten bis sehr guten Einsätzen sorgen für Schweißausbrüche, weil da die übliche Schleich-Taktik nicht funktioniert – Nahkampf ist angesagt. Zwei Punkte verhindern aber eine sehr gute Wertung. Zum einen hat die an sich schöne Grafik den Nachteil, daß man weit entfernte Feinde, besonders in der niedrigsten Auflösung, kaum erkennen kann. Manche Missionen habe ich nur geschafft, indem ich mir die Positionen aller Gegner gemerkt habe. Zum anderen verhalten sich die Terroristen völlig unglaublich. Wenn ich per Zielfernrohr eine Wache ausschalte, bleibt der Kamerad daneben unbeeindruckt stehen. Für den dritten Teil wünsche ich mir, daß Novalogic das unflexible Skriptsystem, die Grafik und die Gegner-KI kräftig überarbeitet – dann klappt's auch mit der hohen Wertung.



Mittels **Scharfschützengewehr** und Zielfernrohr schalten Sie Gegner auch auf große und mittlere Entfernung zielsicher aus. (Software, 640x480)

## Delta Force 2

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Novalogic  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 165 oder 470 MByte  
**Spieler:** Einer bis 16 (Netzwerk), bis 50 (Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/450 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium III/600 128 MByte RAM, 24fach CD Geforce 256

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Taktik-Shooter mit KI-Mängeln.

# Demolition Racer

Rammen und verdammen.

**D**as neue Rennspiel des **Test Drive**-Programmier-teams könnte eine Auftrags-

arbeit für die Autowerkstätten-Innung sein: In **Demolition Racer** bekriegen sich 16 Wagen auf zehn Rundkursen. Für Kollisionen mit Gegnern erhalten Sie je nach Manöver ein Punktepäckchen. Der Score wird dann mit der Rennplatzierung verrechnet, um den Gesamtsieger zu ermitteln.

Alternativ zu diesem Pistenkampf können Sie in Stadien durch die Arena brettern und alles rammen, was sich vor Ihren Kühler traut. Je länger Ihr Auto heil bleibt, desto besser die finale Platzierung. Durch Siege in fünf verschiedenen Rennligen schalten Sie nach und nach immer mehr Autos, Strecken und Spielmodi frei. **HL**



Im **Hauptfeld** lassen sich die meisten Punkte errepeln.

Heinrich Lenhardt

## Zerbeultes Design

Kleinwagen aus Sonderangeboten haben meist einen Haken: die karge Ausstattung. **Demolition Racer** ist auch so eine Spargurke, bei der die lieblose Autografik veraltet und das Fahrverhalten abenteuerlich wirkt. Kurzfristig macht es schon Spaß, wenn sich 16 Pkw in Massenkarambolagen verknäulen. Aber die Verrechnung von Rennergebnis mit Schadensverursachung ist ein halbes Vergnügen: Dauernd wird man Erster, ohne sich für das nächste Rennen zu qualifizieren – nur weil der Crash-Score zu niedrig ist.

## Demolition Racer

**Genre:** Rennspiel  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 70 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach-CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach-CD 3D-Karte
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Viel Autoschrott und wenig Verstand.





Waffen auf vier Rädern

# Interstate '82

Per Bleifuß und Raketenwerfer decken Sie im Amerika der 80er Jahre eine gigantische Verschwörung auf.

**M**inzgrünes Sakko, bis zur Knickgrenze ausgestopfte Schulterpolster und eine Sonnenbrille aus Plastik: Wer heutzutage in derartiger Aufmachung über einen bundesdeutschen Parkplatz schlendert, macht sich bestenfalls lächerlich. Dabei waren solche Klamotten vor einiger Zeit noch der letzte Schrei. In den Achtzigern – jener seltsamen Epoche, die sich Activision für das Action-Rennspiel **Interstate '82** ausgesucht hat. Es ist der Nachfolger von

**Interstate '76**, das im noch seltsameren Zeitalter der Schlaghosen und des Afrolooks spielte. Bei allen modischen Unterschieden ist eines gleichgeblieben: Wieder kämpfen Sie mit waffenstärkenden Kraftfahrzeugen sowohl gegen Gangster wie die Regierung und liefern sich heiße Wettrennen in den Weiten von Nordamerika.

## Alte Bekannte

Den Hauptfiguren aus **Interstate '76** begegnen Sie in der



In einer **Mine** müssen Sie unter extremem Zeitdruck das Weite suchen.

82er Fassung erneut. Allerdings steht diesmal der damalige Nebendarsteller im Mittelpunkt, ein gewisser Taurus mit dem Kampfnamen »Stampede«. Er sucht seinen Ex-Kumpel, den heruntergekommenen Groove Champion. Schnell stellt sich heraus,

daß der einer riesigen Verschwörung auf der Spur war und dann von Banditen gekidnappt wurde. In gut 20 Missionen kämpfen Sie für das Gute, fahren durch Las Vegas, brettern durch staubige Wüsten und flitzen durch idyllische Täler. Dabei ist vor allem Action angesagt. Sei es, daß Sie eine Begleiterin beschützen, einen Ober-Gangster ausschalten müssen oder sich per Auto durch eine unterirdische Mine ballern. Fahrerisches Geschick ist weniger wichtig als im Vorgänger. So gibt's diesmal selten waghalsige Schanzensprünge, und auch Verfolgungsjagden sind eher die Ausnahme.

## Teure Bleche

In Sachen Auto orientiert sich das Programm an damals angesagten Vehikeln, es gibt vor allem Sportwagen aus edleren Blechschmieden. Allerdings tragen sie im Spiel keine Originalnamen, statt Ferrari fahren Sie Fiarello. Frische Karossen besorgen Sie sich direkt auf dem Schlachtfeld. Taurus kann seinen Wagen jederzeit verlassen und in einen anderen klettern –



Da knallt es: Bei zünftigen **Kämpfen** in der freien Natur macht die Grafik-Engine eine gute Figur.

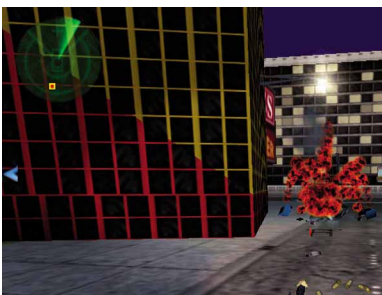


Stillecht explodiert ein gegnerisches Vehikel im gummigeschwängertem **Qualm**.

was besonders praktisch ist, wenn Ihr Fahrzeug in absehbarer Zeit nur noch als Altmittel taugt. In den Missio-



Im Einkaufszentrum verwandeln Schüsse den Wohncontainer in eine **Sprungchance**.



Häßlich: Die Casino-Metropole **Las Vegas** gehört nicht zu den schönsten Städten im Spiel.



Per Maus rüsten Sie Ihre **Karre** auf.

nen bekommen Sie für jeden Abschluß ein paar Dollar gutgeschrieben, mit denen Sie Ihre Vehikel aufrüsten. Was soll's denn sein – das leichte oder das schwere Maschinen-gewehr fürs Wagendach, gelenkte oder ungelenkte Raketen, oder doch lieber der praktische Metallschneider für die Frontpartie? Sie können diverse Schutzschilde ans Blech schrauben oder Motor und Bremssysteme tunen lassen. All das funktioniert unkomplizierter als im Vorgänger, indem Sie das gewünschte Extra in einer 2D-Schema-zeichnung auf Ihr Auto ziehen. Beachten müssen Sie dabei nur, ob genug Platz vorhanden ist. Reparaturen werden automatisch und kostenlos ausgeführt.

### Berg- und Talfahrt

Die Grafik sorgt für gemischte Eindrücke. Sie basiert auf der Activision-eigenen **Heavy Gear 2**-Engine, und die ist auf natürliche Außengebiete spezialisiert. Die stellt sie denn auch schön dar: geschwungene Hügel, Täler oder Seen, dazwischen Details wie eine Tankstelle oder eine Hütte. Im anderen Teil der Missionen flitzen Sie durch Städte oder ein Einkaufszentrum –

und diese Gebiete überzeugen weniger. Da poppen selbst auf der höchsten Detailstufe unvermittelt riesige Häuser ins Bild, oder bei der Fahrt durch Innenräume ist aufgrund von Clippingfehlern der Himmel zu sehen. Nett wirken einige der Explosionen und Spezialeffekte – beispielsweise eine blau glänzende Energiekanone, die getroffene Autos mit Funken überzieht und einige Zeit die Elektrik lahmlegt.

### Massenkarambolage

Wer gerne im Pulk fährt, klinkt sich mit **Interstate '82** ins Netzwerk oder ins Internet ein. Activision liefert 15 Mehrspieler-Levels mit, bis zu acht Teilnehmer passen in eine Partie. In gut der Hälfte der Multiplayer-Arenen können Sie auch als Solist antreten, dann übernimmt die solide KI die computergesteuerten Kampfraser. Hierzulande erscheint das Programm mit englischer Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten. In den vorgerenderten Videosequenzen gibt's fest eingebaute Untertitel; allerdings sind die wegen der niedrigen Auflösung stellenweise schwierig zu lesen. Einen größeren Kritikpunkt am Vorgänger haben die Entwickler leider nicht geändert: Immer noch kön-

nen Sie den Spielstand erst nach bestandener Mission sichern – allerdings sind die Einsätze diesmal deutlich weniger zeitaufwendig. **PS**

### Peter Steinlechner



### Solider Fahrspaß

Den Charme des Vorgängers erreicht **Interstate '82** bei weitem nicht. Dabei haben die Designer auf den

ersten Blick vieles richtig gemacht: Die Missionen sind deutlich straffer, meinen Wagen rüste ich jetzt wirklich einfach auf – aber irgendwo ist der Funken Genialität auf der Strecke geblieben. Außerdem ist mir die Fahrphysik zu schlicht ausgefallen – ich habe nicht mehr das Gefühl, am Steuer eines echten Vehikels zu sitzen. Spaß macht das Spiel vor allem wegen der spannend gestalteten Missionen. Ständig passiert Überraschendes – sei es, daß ich plötzlich vom Jäger zum Gejagten werde oder mir auf einmal ein spannendes Duell mit einem riesigen Minenbohrer liefern muß.

### Häßliche Spielstadt

Leider geht der Preis für den »ungeschicktesten Einsatz einer 3D-Engine« diesen Monat an **Interstate '82**. Naturlandschaften hui, Gebäude und Städte pfui – und dann muß ich gleich in der ersten Mission durch ein grotesk häßliches Las Vegas rasen. Trotz der Grafik aber ein spielerisch grundsolides Programm, mit dem vor allem automobile Actionfans viel Spaß haben.

## Interstate '82

<b>Genre:</b>	Action-Rennspiel	<b>Hersteller:</b>	Activision
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch, dt. Untertitel	<b>Anleitung:</b>	Deutsch
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 340 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer, bis acht (Netzwerk, Internet)		
<b>3D-Karten:</b>	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium II/233	Pentium II/300	Pentium III/450
	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte	3Dfx-Karte, Lenkrad

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Action-Rennspiel mit guten Missionen.





# Fight for Freedom

Addon zu Hidden & Dangerous.

**A**ls Kommandeur einer alliierten Special-Forces-Einheit kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg gegen die Deut-

schen. Anders als bei **Commandos** können Sie in 3D selbst ins Geschehen eingreifen und jeden Ihrer bis zu vier Soldaten direkt steuern. Während der Einsätze lässt sich jederzeit ein Strategiebildschirm öffnen, in dem Sie die Aktionen Ihrer Männer detailliert festlegen können. **Fight for Freedom** läuft nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm **Hidden & Dangerous** und bietet außer neun spannenden Missionen in Polen, den Ardennen und Griechenland wenig Neues. Einzig ein paar Waffen und Fahrzeuge sind hinzugekommen. **GUN**

**Gunnar Lott**

## Aufreibende Einsätze

**Fight for Freedom** baut die Stärke des Hauptprogramms – die anspruchsvollen Missionen – weiter aus und wird noch taktischer. Leider haben die Designer an den Defiziten, namentlich der schwachen KI, kaum gefeilt. Immerhin kann ich nun endlich direkt während der Einsätze laden und speichern. Insgesamt ist **Fight for Freedom** eine empfehlenswerte Ergänzung für Fans des Originals.



Unter unserem Feuer explodiert der feindliche **Geländewagen**.

## Fight for Freedom

**Genre:** 3D-Action Addon **Hersteller:** Take 2  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95  
**Sprache:** Deutsch **Anleitung:** Deutsch  
**Preis:** ca. 40 Mark **Festplatte:** ca. 130 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

	Pentium 233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Grafik			
Sound			
Bedienung			
Spieltiefe			
Multiplayer			

	Gut	Befriedigend	Nicht vorhanden
Grafik			
Sound			
Bedienung			
Spieltiefe			
Multiplayer			

Solides Addon ohne Überraschungen.



# Carnivores 2

Ihr Anteil am Aussterben der Saurier.



Der erlegte **Stegosaurus** ist mit fünf Tonnen eher ein Leichtgewicht.

**A**uf fünf Inseln tummeln sich in **Carnivores 2** frisch gezüchtete Dinos, vom gemütlichen Stegosaurus bis zum riesigen T-Rex. Wenn Sie eine der prähistorischen Echsen erlegen, wandert die nicht nur ausgestopft in die Trophäenhalle; je nach Dino-Gefährlichkeit bekommen Sie außerdem Punkte gutgeschrieben. Damit schalten Sie nach und nach bessere Waffen, neues Gelände und gefährlichere Gegner frei. Die Saurier müssen Sie allerdings erst einmal aufspüren. Ihre Beute macht sich sehr rar, minutenlange Pirsch ist keine Seltenheit, bevor Ihnen ein Velociraptor vor die Mün-

dung läuft. Die aggressiveren Gegner drehen den Spieß übrigens gerne um: Dann werden Sie zum Gejagten. **CS**

**Christian Schmidt**

## Dröge Dinos

Die GT-Labors züchten eine neue Art von Jagdsimulation heran: Weil die wegen Minimal-Spielspaß allein nicht überlebensfähig sind, reichern die schlaun Köpfe sie mit 3D-Action-Genen an. Aus der Rhetorik schlüpft ein Zwitter, der weder Vater noch Mutter ähnlich sieht. Zu langatmige Pirsch, zu wenig taktische Möglichkeiten – **Carnivores 2** dürfte die natürliche Auslese des Handels nicht überleben.

## Carnivores 2

**Genre:** Actionspiel **Hersteller:** GT Value  
**Anspruch:** Einsteiger **System:** Windows 95  
**Sprache:** Englisch **Anleitung:** Englisch  
**Preis:** ca. 50 Mark **Festplatte:** ca. 190 MByte  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

	Pentium 266 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Grafik			
Sound			
Bedienung			
Spieltiefe			
Multiplayer			

	Gut	Befriedigend	Nicht vorhanden
Grafik			
Sound			
Bedienung			
Spieltiefe			
Multiplayer			

Langatmige Jagd auf Dinosaurier.

