

Action

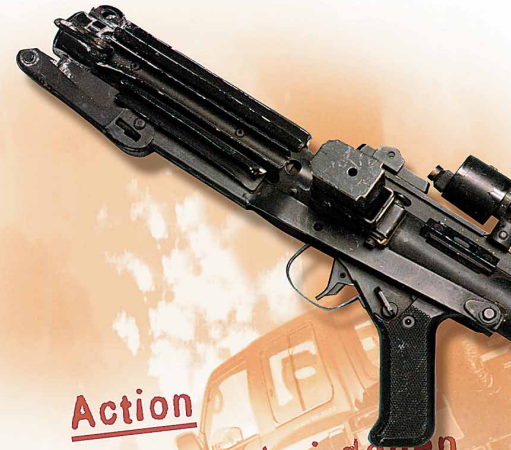
Peter Steinlechner



Hundertmal ist viel zu oft

Driver, erste Mission: Ich muß fahrerische Kunststücke vollbringen. Slalom, Drehungen, zielgenaue Bremsungen – eigentlich kein Problem, wenn da nicht das Zeitlimit wäre. Die halbe Redaktion fährt Probe, selbst Michael »Grand Prix Legends« Galuschka beißt bald entnervt ins Lenkrad. Ein Telefonat mit den Entwicklern ist wenig ergiebig (»Hey, wenn man das ein paar hundertmal gemacht hat, ist es ziemlich einfach«). Bei mir bricht Panik aus: Scheitert der Test an der ersten Mission? Zum Glück hat es im dreißigsten Anlauf endlich geklappt – wäre ja auch noch schöner.

Eine andere Überraschung haben wir diesen Monat mit **Rogue Spear** erlebt. Der Vorgänger hatte übelste Probleme mit der KI, unsere Erwartungen an das aktuelle Spiel waren eher niedrig. Und dann sitzt Kollege Schnelle vor seinem PC und ist weder durch gutes Zureden noch durch Würstchen-Lockangebote davon abzulenken – so soll es sein!



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	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
6	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
7	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
8	Driver	Action-Rennspiel	NEU	83%
9	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
10	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
11	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
12	Shogo	3D-Action	12/98	83%
13	Rogue Spear	3D-Action	NEU	82%
14	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
15	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
16	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
17	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
18	Requiem	3D-Action	5/99	80%
19	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
20	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
21	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
22	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
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

Driver	78
Driver Technik-Check	84
Prince of Persia 3D	86
Rogue Spear	90
Sinistar	168
Hugo 7	168
Animaniacs	168

Nichts für Verlierer

Driver

Auf dem Freeway herrscht das Chaos: Mit hochgezüchteten US-Boliden rasen Sie durch die Straßen amerikanischer Großstädte.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Facts

- 4 Städte
- 44 Missionen
- 9 Autos
- 7 Mini-Spiele

Gemächlich rollt die Limousine durch Los Angeles. Plötzlich schert, nur ein paar Meter dahinter, ein Wagen aus der Kolonne. Verdammst, die Cops! Reifen quietschen, die beiden Autos rasen mit halsbrecherischem Tempo in Richtung Sunset Boulevard. Harmlose Sonntagsfahrer flüchten hupend zur Seite. Mit einem Satz schießt die Limousine über eine Erhöhung, hängt kurz in der Luft und kracht dann auf den Asphalt. Die Polizei kommt immer nä-

her, dem Limo-Fahrer rinnt Schweiß über die Stirn. Mit Vollgas kracht er in ein Gebäude: Ende der Tour de Force. Was auf den ersten Blick eine Filmszene aus **Ronin** oder **French Connection** sein könnte, stammt aus einem PC-Spiel. Und der Amokfahrer ist weder Robert de Niro noch Gene Hackmann, sondern Sie. Im Action-Rennspiel **Driver** brettern Sie durch vier amerikanische Metropolen. So kutschieren Sie Drogenbosse durch New York, flüchten mit Waffen im Koffer-

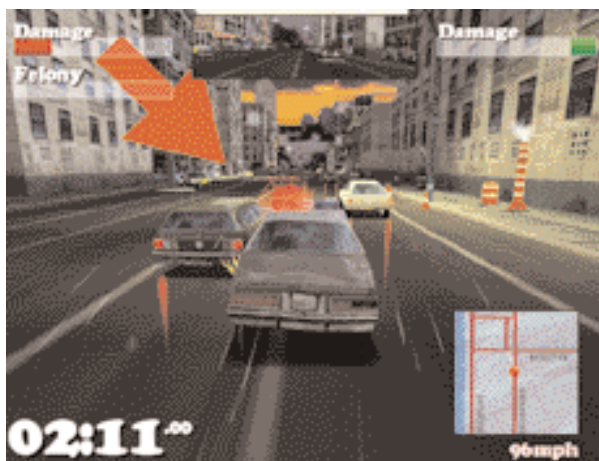
raum durch San Francisco und treffen sich mit Kleinganoven in Miami. Sie spielen die Rolle eines verdeckten Ermittlers namens Tanner. Als ehemaliger Rennprofi arbeiten Sie für die Regierung und sollen die Mafia infiltrieren. Dabei stoßen Sie auf eine Verschwörung, die höchste Staatskreise bedroht.

Flair der Großstadt

Die Metropolen in **Driver** sind den realen Vorbildern nachempfunden. New York ist grau und groß, in Miami schaukeln Segelboote im Dauer-Sonnenschein an den Uferpromenaden. Ein paar Sehenswürdigkeiten – in LA das Chinese Theater, in San Francisco die Cable-Cars – sorgen dafür, daß auch touristisch Interessierte halbwegs auf ihre Kosten kommen. In einigen Vierteln sind spurtstarke Fußgänger unterwegs; wenn sie in den Weg eines wildgewordenen Kraftfahrers geraten, weichen sie mit rekordverdächtigen Reflexen aus. Überall fließt der übliche Großstadtverkehr: Autos halten an Kreuzungen, beschweren sich mit wildem Gehupe über Ihr rüdes Verhalten, dienen allerdings hauptsächlich zum Ausbremsen des Gegners. Besonders realistisch ist das Verhalten der anderen Vehikel nicht – beispielsweise überqueren sie Kreuzungen völlig unabhängig von Ampellichtern.



Edles Blech wird zu Altmetall, wenn die **Polizei** Sie mit einem Großaufgebot verfolgt.



Verfolgungsjagd in die Dämmerung hinein – in *Driver* kann es mitten in der Mission Nacht werden, Autofahrer schalten dann die Lichter an.



Die Geschichte des **verdeckten Ermittlers** Tanner wird in Rendersequenzen erzählt.

Die Uhr tickt

In den Missionen von *Driver* haben Sie meist drei Gegner. Erstens die Polizei – fast immer klebt ein Großaufgebot von Gesetzeshütern an Ihrer Stoßstange. Zweitens die Uhr – beinahe alle Einsätze müssen extrem schnell absolviert werden, und während Sie in

wenigen Minuten vom einen Ende der Stadt zum anderen flitzen, nähert sich Ihr Auto schneller dem Schrottplatz als dem eigentlichen Ziel. Zeit für aufwendige Umwege oder Versteckspiele in engen Gassen bleibt nur ganz selten. Ihr dritter Feind ist die Straßenkarte – die beste Strecke zum Bestimmungsort müssen Sie selbst herausfinden. Sie sollte direkt zum Endpunkt, gleichzeitig aber über möglichst breite Promenaden führen, damit Sie Verfolger leichter abschütteln können. Zur Orientierung haben Sie lediglich einen groben Übersichtsplan, auf dem Ihre Position und das Ziel markiert sind.

Gnadenlose Jagd

Spannender, aber auch schwieriger als bei den vorherrschenden »In drei Minuten bei Jimmy«-Einsätzen wird es, sobald Sie selbst den



Die Cops fangen Tanner mit einer **Straßensperre** ab.

Verfolger spielen. Dann startet direkt vor Ihnen ein feindliches Auto mit großer roter Kennzeichnung. Nun sollen Sie den Wagen durch unfreundliche Remppler verschrotten oder, besser noch, vor ein entgegenkommendes Vehikel oder die nächstbeste Straßenlaterne drängen. Andere Aufträge gibt's eher selten. Mal müssen Sie einem Kleinganoven auf der Rückbank durch waghalsige Fahrmanöver Angst einjagen oder mit einem gepopsten Poli-



Als **Taxifahrer** müssen Sie einem Gast durch waghalsige Manöver Angst einjagen.

Driver: Alle vier Städte im Überblick

Miami

Die Hauptstadt von Florida ist die erste US-Metropole, in der Sie die Reifen quietschen lassen.

Missionen: 13 (8 sind Pflicht)

Besonderheiten: In Miami gibt es zwei Stadtteile, die nur durch zwei dicht befahrene Highways miteinander verbunden sind – die Polizei kann dort besonders fiese Straßensperren aufbauen.



Miami: Sonne und Segelboote warten in der Hauptstadt von Florida.

San Francisco

In der kalifornischen Metropole kommt es zu einer Schnitzeljagd durch die ganze Stadt.

Missionen: 12 (7 sind Pflicht)

Besonderheiten: Im schönen San Francisco beschädigen nicht nur Rempeler Ihren Wagen, auch durch Sprünge auf den steilen Boulevards können Sie sich Schaden zuziehen.



San Francisco: Wettrennen mit dem Cable-Car auf hügeligen Straßen.

Los Angeles

In der Filmstadt sind Sie ausschließlich nachts unterwegs – und haben nur wenige Einsätze.

Missionen: 8 (4 sind Pflicht)

Besonderheiten: LA dient als Durchgangsort, deshalb sind nur die wichtigsten Freeways vorhanden. Das Navigieren ist insgesamt also einfacher als in den anderen Städten.



Los Angeles: Die Stadt der Stars gibt's ausschließlich bei Nacht.

New York

Die Metropole wirkt, wie im echten Leben, angegraut. Hier findet das große Finale statt.

Missionen: 11 (6 sind Pflicht)

Besonderheiten: Der »Big Apple« ist mit Abstand die komplexeste Stadt. Hier gibt's sowohl enge Gassen wie auch breite Boulevards, vor allem anfangs findet man sich nicht leicht zurecht.



New York: Die Ostküsten-Metropole ist die ultimative Herausforderung.

zeiwagen durch Los Angeles gondeln. Sie brauchen nicht alle 44 Missionen erledigen: An einigen Stellen haben Sie die Wahl zwischen zwei oder drei Einsätzen, auf den langfristigen Handlungsverlauf

hat das aber keine Auswirkungen. Ihre entscheidenden Missionen gegen das organisierte Verbrechen sind immer die gleichen. Nervig: Vor der ersten Mission müssen Sie einem Gangster Ihre Fahrkünste beweisen und in einem Parkhaus allerlei Kunststückchen vorführen, von der 180-Grad-Drehung bis zum Slalom – Einsteiger verzweifeln bereits hier.

Dein Feind und Helfer

Sie spielen einen der Guten – aber die Polizisten wissen nichts von Ihrer Undercover-Tätigkeit und jagen Sie gnadenlos. Ein Balken am Bildschirmrand zeigt Ihnen, wie sauer die Cops gerade auf Sie sind. Solange die Anzeige weiß ist, können Sie seelenruhig direkt vor einem Polizeiauto fahren, ohne daß die Ordnungshüter Ihnen annähernd so viel Aufmerksamkeit widmen wie einem Doughnut. Das ändert sich, sobald Sie Ungesetzliches tun – und sei es nur, kurz den Bordstein zu touchieren. Sofort leuch-

ten die Blaulichter: Sie gelten fortan als Freiwild. Je mehr Unheil Sie anrichten, desto weiter füllt sich der Balken. Etwa bei der Hälfte fangen die Gesetzeshüter an, Barrikaden aufzubauen. Wenn er voll ist, stürzt sich die Polente aus allen Richtungen auf Sie und riskiert in

Kamikaze-Manier sogar frontale Zusammenstöße. Wie cle-

ver die Jäger agieren, bestimmen Sie im Optionen-Menü; in **Driver** ist das die einzige



Auf der **Stadtkarte** markiert ein Pfeil Ihr Ziel.

Möglichkeit, die Schwierigkeitsstufe zu verändern. Auf



Auch über Sehenswürdigkeiten wie die **Golden Gate Bridge** brettern Sie.

Heinrich Lenhardt

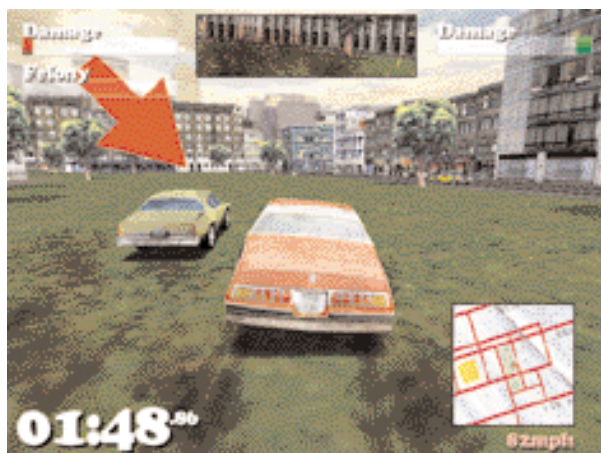


Kratzer im Lack

Noch bevor's richtig losgeht, wird eine Spieldesign-Weisheit in der Tiefgarage überfahren. Statt mit

einem besonders leichten Tutorial zu beginnen, verschreckt mich Driver durch einen fiesen Fahrtest, dessen Zeitlimit extrem knapp bemessen ist. Hallo, Partner: Wenn einem die nachfolgenden Missionen leichter vorkommen als der Einstieg, dann haben die Programmierer gepennt.

Die anderen Feinschliffmängel sind weniger dramatisch. Abwechslung in den Missionen und der Präsentation sind nicht gerade Driver-Stärken, aber der spielerische Kern hat viel halbstarke Rowdy-Charme. Wenn ich mich mal wieder verfahren habe, fluchend auf dem Stadtplan nachsehen muß und ganz nebenbei von zwei Polizeiautos verfolgt werde, ist Kurzweil garantiert.



Ein dicker Pfeil zeigt auf den Wagen, den Sie demolieren sollen.



Die Tarnung ist aufgefliegen, die Polente attackiert Ihr Polizeiauto.

der höchsten sind lästige Verfolger kaum noch abzuschütteln, auf der niedrigsten prallen sie beinahe mit Begeiste-

rung in andere Autos oder nehmen falsche Abzweigungen. Um Ihnen das Leben wenigstens etwas zu erleichtern,

matisch die jeweilige Geschwindigkeit hält, sowie eine Taste für zünftige Burnouts – Extrem-Reifenquietsching.

Sie die Metropolen auch in der Kampagne erreicht haben. Den Spielstand dürfen Sie nur nach bestimmten Missionen sichern. Schlimmstenfalls bedeutet das, daß Sie drei bis fünf Einsätze am Stück schaffen müssen, bevor Sie speichern können; immerhin läßt sich jeder Auftrag beliebig oft wiederholen. **PS**

Peter Steinlechner



Ich fahr' drauf ab

Für Vollgas-Fans ist Driver das himmlische Gegenstück zum Flensburger Punktekonto: Endlich mal ohne Rück-

sicht rasen, was der Hubraum hergibt. Das Spieltempo ist atemberaubend, ständig scheppert ordentlich Blech, und effektvolle Schlitterpartien kriegt man hier dank des unkomplizierten Fahrverhaltens problemlos hin. Ein besonders dickes Lob geht an die KI-Programmierer: Wenn mir ein Polizeiauto an der Stoßstange klebt, kann ich mir den stinksaurigen Officer am Lenkrad fast schon bildlich vorstellen – und wenn er dann gegen eine Straßenbahn knallt, ist die Schadenfreude doppelt groß.

Tunen wäre cool

Wegen einiger Details würde ich die Entwickler aber gerne in die Fahrschule schicken. Mich ärgern vor allem die gnadenlosen Zeitlimits. Da hänge ich das halbe NYPD ab, bringe meine schrottreife Mühle mit viel Können trotzdem ins Ziel – und habe die Mission nicht geschafft, weil ich eine halbe Sekunde zu spät ankomme! Mir persönlich ist auch das Drumherum ein wenig zu schlicht ausgefallen. Ich fände es zum Beispiel spannend, wenn man die Autos tunen könnte. Trotzdem: Wer auch nur das geringste Interesse an heißen Verfolgungsjagden hat, kommt an Driver nicht vorbei.



Im Hintergrund sorgen Bitmaps für Tiefe.

sind die feindlichen Polizeifahrzeuge mitsamt dem Sichtfeld des Cops auf einem kleinen, stets eingblendeten Kartenausschnitt markiert.

Action auf dem Asphalt

Sie fahren neun Phantasie-Karos, darunter auch mal ein Taxi oder einen Pickup. In Sachen Fahrverhalten erleben Sie dabei keine Überraschungen: Alle Vehikel lenken sich fast gleich, leichte Unterschiede gibt's vor allem bei der Höchstgeschwindigkeit. Das Fahrverhalten ist ganz auf Action ausgelegt, problemlos schlittert man mit den schweren Amischlitten um Kurven oder dreht sich elegant. Abgesehen von den üblichen Richtungstasten gibt's auch einen Tempomaten, der auf Knopfdruck auto-

LA für Könner

Neben der Kampagne können Sie noch in sieben Minispielen aufs Gaspedal drücken. Dort verfolgen Sie ebenfalls andere Fahrer oder flüchten vor der Polizei.

Wer Spaß daran hat, kann in den Städten auch gegen die Uhr Fahnen oder Verkehrshütchen einsammeln. Anfangs sind Ihnen nur Miami und San Francisco zugänglich. Die anderen Städte schaltet das Programm erst frei, wenn



Aus aufgezeichneten Fahrten können Sie kleine Filme machen, und dabei die Kameraposition nach Ihren Vorstellungen beeinflussen.

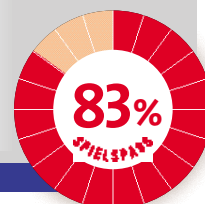
Driver

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 190 bis 460 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Rasante Renn-Action in den USA.

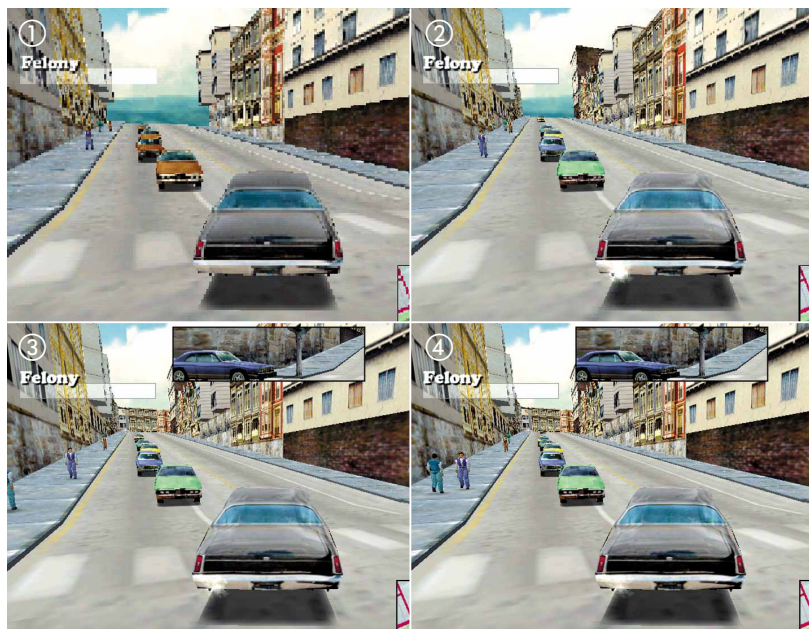


Technik-Check: Driver

Wir öffnen die Driver-Motorhaube und werfen einen Blick auf die Grafik-Engine.

Grafik-Check:

- ① 512x384, Details niedrig, Direct 3D
- ② 640x480, Details mittel, Direct 3D
- ③ 800x600, Details hoch, Glide
- ④ 1024x768, Details ultra-hoch, Glide



Entscheidend für den Spielspaß in Driver sind vor allem die **Sichtweite** und der **Rückspiegel** – andere Details wie andersfarbige Autos oder Spezialeffekte sind weniger wichtig.

Was die Technik betrifft, zeigt Driver sich vergleichsweise genügsam. Das Programm erschien zwar zuerst auf der Playstation von Sony, allerdings hat der Entwickler für die PC-Version eine eigenständige Grafik-Engine geschrieben. Das Konfigurationsmenü ist umfangreich: Unter anderem können Sie dort einstellen, ob die anderen Autos alle in der gleichen Farbe umherkurven, oder welche Art von Schatten dargestellt wird. Entscheidend für die Performance sind andere Einstellungen: die Sichtweite, und ob Sie mit eingeschaltetem Rückspiegel fahren. Außerdem hängt die Spielgeschwindigkeit von der gewählten Grafikauflösung ab. Auf extrem langsamen Rechnern läßt sich sogar 320 mal 200 Pixel wählen, allerdings kann man dann fast nichts mehr erkennen, ein Polizeiauto sieht kaum anders aus als ein Pickup. **PS**

Die Performance-Tabelle

Legende

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

		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P200 MMX, 512x384		●	●	●	●	●	●	●	●
AMD K6/300, 640x480		●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300, 640x480		●	●	●	●	●	●	●	●
AMD K6-2/300, 800x600		●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768		●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450, 800x600		●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768		●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500, AMD Athlon 500, 1024x768		●	●	●	●	●	●	●	●
1280x1024		●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIK-SCHNITTSTELLE: Driver unterstützt 3D-Beschleuniger per Direct 3D und 3Dfx. Unsere Version lief problemlos mit allen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Die Umgebung ist dreidimensional aufgebaut. Sie fahren fast immer unter freiem Himmel, nur gelegentlich dürfen Sie mal durch ein Parkhaus oder einen Tunnel düsen.

SICHTWEITE: Die Sichtweite läßt sich stufenlos einstellen, ist aber auch beim Maximalwert noch leicht eingeschränkt.

AUTOS: Die Vehikel wirken recht grobschlächting, Fenster bestehen aus dunklen Texturen. Das Programm bietet ein überzeugendes Schadensmodell, je nach Beschädigung schiebt sich die Frontpartie zusammen, oder es quillt Rauch aus dem Wagen.

TEXTUREN: In den riesigen Städten wiederholen sich die Häu-

sertexturen zwar regelmäßig, allerdings sind genug unterschiedliche vorhanden. Die Texturen wurden sehr sorgfältig an die Gebäude angepaßt, stellenweise wirken sie blaß.

SOUND: Einer der Schwachpunkte des Programms ist, daß die Motorengeräusch zu schrill klingen und langfristig richtig nerven. Driver bietet in den Missionen kurze Sprachsamples, etwa wenn der Polizeifunk Ihre Richtung meldet.

CUTSCENES: Spannend geschnittene Render-Sequenzen treiben die Handlung voran. Allerdings ist die Grafikqualität mies, teilweise kann man Figuren nicht richtig erkennen.

SPEZIALEFFEKTE: Schöne Nebel-effekte. In manchen Missionen sehen Sie fließende Wechsel von Tag zu Nacht.

STEUERUNG: Driver unterstützt Force-Feedback-Geräte.

Als Monarch durchs Morgenland

Prince of Persia 3D

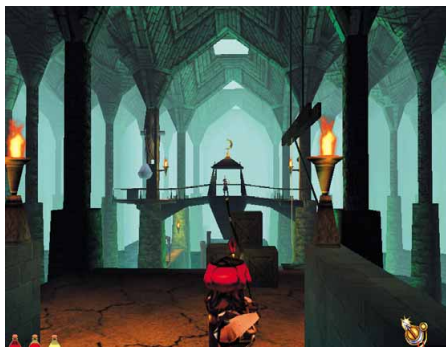
Ein Prinz aus dem Orient kämpft um seine Prinzessin – und mit unerwarteten Steuer-Schwierigkeiten bei komplexen Kletterpartien.

Duell mit einer **Haremsdame**: Die Attacken der Assassinin kann der Prinz nur mit Mühe abwehren.



Wer gelegentlich zu Boulevardblättern greift, der kennt die traurigen Geschichten: Je königlicher die Abstammung, desto gnadenloser schlägt das Schicksal meistens zu. Wo für Normalbürger die größte Gefahr beim Polterabend gewöhnlich in der Erdbeerbowle lau-

ert, sollten Königskinder auf deutlich Schlimmeres gefaßt sein. Ein junger Prinz mißachtet diese Erkenntnis: Der Held des Action-Adventures **Prince of Persia 3D** vergnügt sich beim abendlichen Festgelage noch unbesorgt, nur um am nächsten Morgen ohne Gemahlin, aber mit Gittern vor der adligen Nase zu erwachen. Bald stellt sich heraus, wer ihn in den Kerker werfen ließ: Ein böser Bruder des Sultans beansprucht die Prinzessin für seinen mißgestalteten Sohnmännchen, halb Mensch, halb Tiger. Ihre Aufgabe ist es, den Thronanwärter sicher aus den Kellerverließen zu befreien und anschließend seine künftige Gattin zu retten.

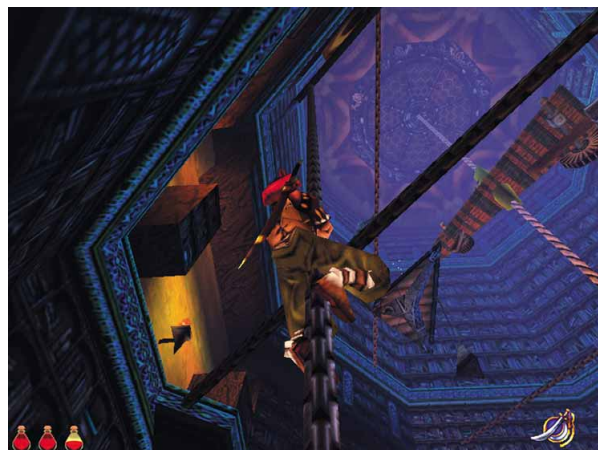


Per **Pfeil** erledigen Sie einen Feind aus der Distanz.

Der Orient im PC

In **Prince of Persia 3D** steuern Sie Ihre Hoheit durch eine prächtige Märchenkulisse wie aus 1001er Nacht. Sie durchstreifen Paläste mit

wunderschönen Ornamenten, krabbeln die Regale einer gigantischen Bibliothek empor und abenteuerlich an Bord eines phantastischen Fluggeräts durch die Lüfte, immer nur einen Schritt vom Abgrund entfernt. Allerdings vermitteln die Levels nur selten echte Orient-Atmosphäre, weil die Anspielungen auf reale Umgebungen zu sparsam sind; Ausnahmen wie die liebevoll aufgebaute Bibliothek bestätigen die Regel eher. Spielerisch erinnert das Programm an **Tomb Raider**: Die Steuerung funktioniert ähnlich, den Großteil des Geschehens machen waghalsige Klettertouren aus. Der Prinz beherrscht mehr Bewegungen als Lara Croft: Er kann nicht nur springen, kraxeln und krabbeln, sondern auch Stangen erklimmen oder sich an Seilen über Abgründe schwingen. Besonders ausgefeilt sind die Erlebnisse in luftigen Höhen aber meist nicht



In der riesigen, schönen **Bibliothek** klettern Sie bis zur Decke hoch.



Dieses seltsame **Fluggerät** bietet eine der komplexeren Kletterpartien.

– der Pfad ist stets einfacher und offensichtlicher als etwa in **Tomb Raider 3**. Außerdem macht die Steuerung öfters Schwierigkeiten. Ob ein weiterer Sprung mit Anlauf gelingt, ist längst nicht immer vorher auszumachen. Der Prinz rennt dann gerne zu weit und fällt einfach in die Tiefe. An anderen Stellen kann es vorkommen, daß er

Angriff und Abwehr

Sie begegnen regelmäßig Leibwachen, Meuchelmördern und anderen unfreundlichen Gesellen. Sobald Sie Ihr Schwert zücken, dreht das Programm den Bildausschnitt so, daß Sie sowohl den Prinzen als auch den Angreifer im Blick haben. Per Tastatur schlagen Sie entweder von links, rechts oder aus der Mitte zu. Ebenso wichtig ist es, Attacken abzuwehren. Sobald der Gegner zum Hieb ansetzt, drücken Sie dazu die »Blockiere«-Taste. Den Rest erledigt das Programm für Sie, indem es den Säbel automa-



Ein eleganter **Seilswinger** befördert Sie über Abgründe.

von der Kante einer Plattform herunterrutscht – obwohl er eigentlich sicher stehen sollte. Gelegentlich helfen Extras weiter: Zaubertränke stellen die Gesundheit wieder her, verschaffen dem Prinzen besondere Sprungkraft oder verleihen ihm für kurze Zeit das Aussehen eines Gegners. Gelegentlich ist auch einfach mal nur Gift drin – überaus ärgerlich! Echte Puzzles oder ein Inventar kennt das Programm übrigens nicht.

tisch in der passenden Defensivstellung positioniert. Die feindliche Klinge klirrt auf Ihr Schwert und richtet keinen Schaden an. Ohne flinke Reflexe steht der Prinz allerdings bald vor Allah: Selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe verkraftet er nur wenige Treffer – und die lassen sich selten ganz vermeiden. Bei einigen Gefechten ist es entscheidend, welche der drei Schlagwaffen – Krummsäbel, Nahkampfklingen oder

Holzstab – Sie wählen. Ungefährlicher leben Sie, wenn Sie Gegner per Pfeil und Bogen aus der Distanz ausschalten; abgesehen von den normalen finden Sie auch Feuer- und Eisgeschosse sowie einen höchst wirkungsvollen (aber grafisch enttäuschenden) Wespenschwarm-Pfeil.

Gemein: Es gibt ein paar Stellen, an denen Sie gewöhnlichen Feinden begegnen und trotzdem sofort Ihr Spielerleben aushauchen. Beispielsweise tötet irgendetwas den Prinzen in einem halbdunklen Gang, ohne daß Sie eine Möglichkeit zur Gegenwehr bekommen. Nur wenn Sie vorher das Licht anschalten, sehen Sie den Bösewicht.

Königliche Technik

Ohne 3D-Karte bleibt der Prinz ein Single. Beschleuniger-Chips werden per Direct 3D unterstützt, im Test gab es damit keine Probleme. Das Programm paßt sich weitgehend selbständig Ihrem Rechner an, auf langsamen Systemen beschränkt leichter Nebel die Sichtweite. Die Ladezeiten beim Start von **Prince of Persia 3D** schlagen alles, was bislang für nervöses Däumendrehen sorgte – ein paar Minuten müssen Sie sich vom Aufruf bis zum ersten

Peter Steinlechner



Der Prinz als Blender

Nicht schlecht, aber auch nicht richtig gut – meine hohen Erwartungen hat Prince of Persia 3D eher ent-

täuscht. Wer vor Radikal-Kitsch nicht zurückschreckt, freut sich vor allem über wunderbar gemalte Texturen und die butterweichen Animationen des Protagonisten. Stellenweise wirkt der virtuelle Orient aber zu steril. Das liegt daran, daß in den Levels wenig los ist. Und an den Levels selbst: Viele Orte sind ebenso reich verzehrt wie austauschbar. Ob ich gerade durch einen Palast, einen Tempel oder den königlichen Abstellraum spazierte – egal. Auf liebevolle Details, durch die PC-Welten erst glaubwürdig wirken, wurde weitgehend verzichtet. Allerdings: Wenn mal daran gedacht wurde, ist das Ergebnis spektakulär.

Hoheit in freiem Fall

Geschlampt haben die Designer bei der zähen, teils ungenauen Steuerung: Da kommt es schon mal vor, daß Prinz Ungeschicklichkeit plötzlich vom Rand einer stabilen Plattform in die Tiefe plumpst, ohne daß ich irgend etwas falsch gemacht hätte. Hartgesottene Fans des Tomb-Raider-Spielprinzips können trotzdem zugreifen.

Prinzenschritt schon gedulden. Dafür stellt die Schnell-speicher-Funktion einen alten Spielstand in Sekundenbruchteilen wieder her. **PS**

Prince of Persia 3D

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Red Orb
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266	Pentium II/266	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Kitschiges Orient-Abenteuer mit Schwächen.



Speerspitze gegen den Terrorismus

Rogue Spear

Die Regenbogen-Krieger sind zurück. Tom Clancy's Spezialeinheit Rainbow erklettert dank verbesserter KI mehrere Plätze in der Wertungs-Skala.

Wunder gibt es immer wieder, auch wenn es manchmal nur kleine sind. Wer hätte geglaubt, daß Redstorm die hirnlosen Soldaten aus **Rainbow Six** doch noch mit Künstlicher Intelligenz versieht und so ziemlich jeden Designmangel im Nachfolger ausmerzt? Der heißt **Rogue Spear** und verfrachtet Sie und das Rainbow-Team in eine 18 Missionen umfassende Terroristenhatz – ein Einsatz packender als der andere.

Mit Blaupausen und Granaten

Komisch, die Welt befindet sich in höchster Gefahr und Tom Clancy hat überhaupt kein Buch darüber geschrieben. Doch getreu der Devise »Keine Krise ohne Clancy« setzt seine Firma Redstorm Entertainment die Story um die Sondereinheit Rainbow fort. Diesmal droht ein russischer Mafiosi die westliche Ordnung mit Terrorangrif-

fen ins Wanken zu bringen. Der Bösewicht und seine Schergen randalieren in Museen, kidnappen Nato-Angehörige und drohen gar mit Atombomben. Eine derartige Dreistigkeit nennt man laut dem offiziellen Special-Forces-Handbuch einen »Rogue Spear«-Zwischenfall. Doch John Clark und sein Team sind auf dem Posten. In einem gesprochenen Textbriefing informiert Sie der Held aus mehreren Clancy-Romanen

jeweils über die aktuelle Krisenlage, bevor er das Kommando an Sie übergibt. 30 Elite-Soldaten gehorchen Ihnen fortan aufs Wort, von denen Sie maximal 16, aufgeteilt in vier Gruppen, mitnehmen können. Auf einer Blaupause des Einsatzgebietes legen Sie fest, welches Team sich wann wohin begibt. Dort genehmigen Sie auch den Einsatz von Spezialwerkzeug, etwa Kits zum Aufbrechen von Türen, oder Blendgranaten.



Bei Schnee und Sturm werden unsere Jungs im russischen Camp von **Elite-Wachen** erwischt. Die Leiste am unteren Bildschirmrand informiert Sie über den Zustand der Soldaten.

Erst denken, dann schießen

Kaum hat man den Action-Part gestartet, machen sich auch schon die ersten Neuerungen positiv bemerkbar. Auf Tastendruck können Sie nun jederzeit in den Beobachter-Modus schalten. Ihre Teams arbeiten sich dann automatisch nach dem zuvor



Der Terrorist benutzt eine Geisel als Deckung. Doch wir haben ihn bereits im Visier.

erstellten Plan vor. Gibt's irgendwo Ärger, schlüpfen Sie zurück in die Haut eines Ihrer Soldaten und greifen höchstpersönlich ein. Allzu häufig müssen Sie das aber gar nicht, denn Ihre Mannen verhalten sich erheblich cle-

verer als ihre dümmlichen Kameraden aus dem Vorgängerspiel. So stehen sie sich nicht mehr im Weg, rennen nicht sinnlos vor Wände und auch der berüchtigte Kreiselkoller (rotierende Soldaten) tritt nicht mehr auf.

Stop & Go

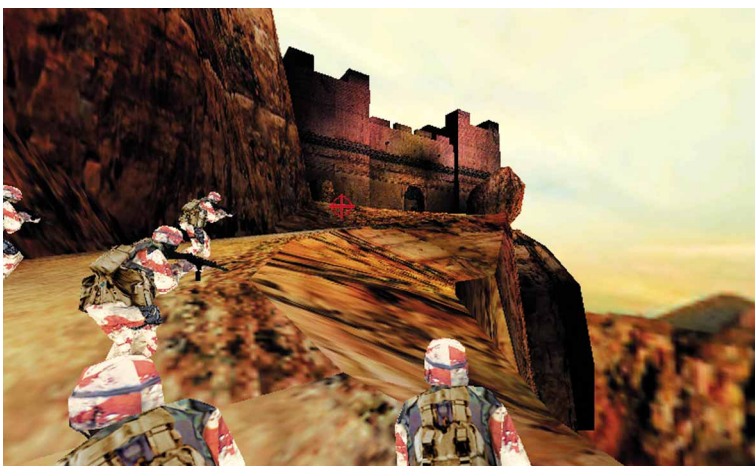
Wer möchte, kann **Rogue Spear** fast wie ein Strategie-

spiel mit gelegentlichen Schießeinlagen spielen. Erheblich spannender wird es allerdings, wenn Sie im kompletten Einsatz selbst dabei sind. Während Ihnen die eigenen Teammitglieder automatisch hinterherdackeln, kontrol-

lieren Sie die anderen Trupps über im Planungsmodus gesetzte Stop-Punkte. An diesen Stellen warten die Computer-Kollegen, um auf Ihren Befehl weiter vorzurücken. Das wird in Missionen wichtig, in denen zeitkritische

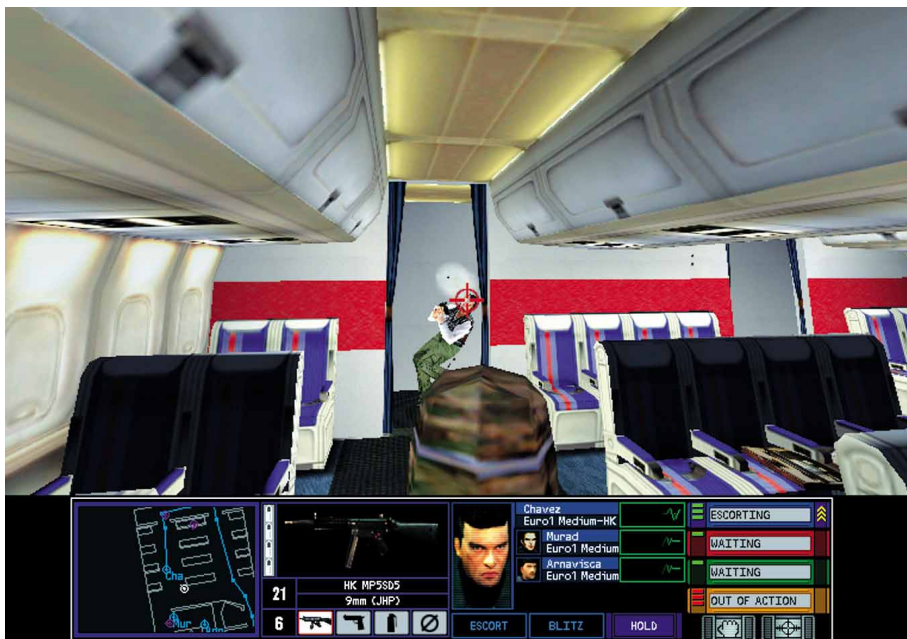
Deutsche Version entschärft

Zum Test lag uns die US-Verkaufsversion vor. Die Fassung für den deutschen Markt wird deutlich entschärft werden. So bekommen Sie im Spiel keinen einzigen Tropfen Blut zu sehen. Wenn Sie einen Gegner tödlich getroffen haben, verschwindet er augenblicklich.



Das Team arbeitet sich an die Festung des Oberbösewichts heran.

Ein Treffer, und der Terrorist segnet das Zeitliche. Zum Glück sind keine gefährdeten Geiseln in der Nähe.



Ziele zu erfüllen sind. Etwa dann, wenn Sie im Moment der Geiselbefreiung einen

weitab postierten Schergen daran hindern müssen, einen Sprengsatz zu zünden.

zu probieren. Neu hinzugekommen ist der Lone-Wolf-Modus. Darin müssen Sie



Wieder ein paar Geiseln befreit.

keine Aufgaben lösen, sondern als Einzelgänger 30 willkürlich verteilte Terroristen erledigen. Im Mehrspieler-Modus dürfen sich bis zu 16 Akteure an zwölf verschiedenen Spielarten versuchen. Darunter das obligatorische Deathmatch, Team-Partien, in denen Sie eine Festung verteidigen oder halten müssen sowie eine Capture-the-Flag-Variante. **MIC**

Mick Schnelle



Action mit Tiefgang

Na also, es geht doch. Das Redstorm-Team hat fleißig fast alle von uns bemängelten Unzulänglichkeiten an

Rainbow Six ausgemerzt. Rogue Spear spielt sich flott, hat interessante Missionen, und durch den Strategiepart gewinnt die Action deutlich an Tiefe. Was nach wie vor stört, ist die doch sehr durchschnittliche Grafik. Während die Polygon-Soldaten geschmeidig animiert sind, wirken Gänge und Gebäude ziemlich simpel gestrickt. Hier hätten feiner aufgelöste Texturen Wunder wirken können.

Klasse Kombination

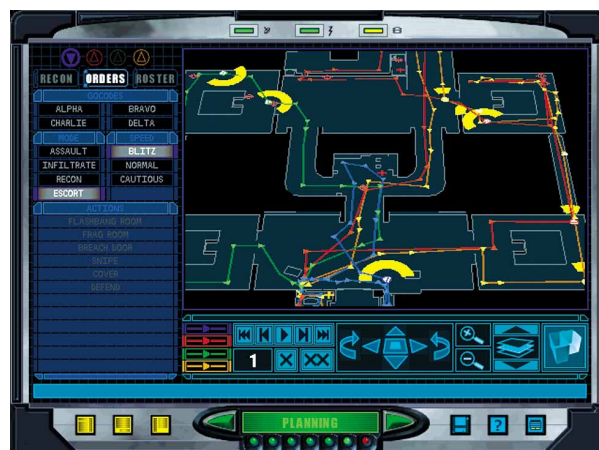
Richtig gut hat mir die Soldaten- und Gegner-KI gefallen. Da sich meine Jungs ohne Hirnaussetzer stets an meinen Plan gehalten haben, mußte ich vor allem in den simpleren ersten Missionen nur selten per Hand eingreifen. Rogue Spear bietet Action und Strategie in einer motivierenden Kombination. Und da die Entwickler auf den peinlichen Clancy-Patriotismus weitgehend verzichtet haben, werden Sie (wie ich) auch dann Spaß haben, wenn Sie die USA nicht für den Nabel des Universums halten.

Den Feind im Visier

Die Spezialeinheit im Vorgänger mußte noch ohne auskommen – doch diesmal verfügt Ihr Sonderkommando auch über Scharfschützen. Einige Missionen sind ohne den Sniper gar nicht oder nur mit sehr viel Mehraufwand lösbar. So hindern Sie einen russischen Oberganoven ganz einfach dadurch an der Flucht, daß Sie den Fahrer seiner Limousine durch ein Loch in der Hauswand aufs Korn nehmen.

Einsamer Wolf

Auch wenn es noch so verlockend ist, sollten Sie niemals einen erfolgreichen Einsatz mit zu großen eigenen Verlusten abschließen. Da gefallene Kameraden nur durch erheblich schlechtere Ersatzkrieger ersetzt werden, stehen Sie sonst schnell ohne schlagkräftige Truppe da. Haben Sie sich doch einmal verausgabt, können Sie zu einer vorher gelösten Mission zurückspringen, um es mit der alten Crew nochmal



Der Planungsbildschirm sieht verwirrender aus, als er ist.

Rogue Spear

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium II/300	Pentium II/400
32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	Direct3D	Direct3D

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Rasanter Mix aus 3D-Action und Strategie.

