

Action

Peter Steinlechner



Treppensteigen in 3D

Sie gehen eine Treppe hinauf. Wie machen Sie das?

A) Vor Ihrem inneren Auge erscheint ein Abbild Ihrer selbst und erklimmt vor Ihnen die Stufen.

B) Sie gucken einfach auf die Stiege und stiefeln nach oben. Klar, die Antwort lautet B. Immer mehr Spielehersteller sehen das offenbar anders. Ich unterstelle mal, daß deren Marketing-Abteilungen möglichst viele Hochglanzposter und Kaffeetassen mit einer im Spiel stets sichtbaren, möglichst hübschen Hauptfigur bedrucken wollen. Anders kann ich mir jedenfalls kaum erklären, warum immer mehr Actiontitel

nicht in der naheliegenden und natürlichen Ich-Perspektive ablaufen.

Was bei **Tomb Raider** aus spielerischen Gründen noch Sinn macht, muß bei anderen Programmen kein Vorteil sein. So gut mir etwa **Shadow Man** und vor allem **Drakan** gefallen: Ich persönlich könnte mir vorstellen, daß diese Spiele – und eine ganze Reihe kommender – aus der Ego-Sicht noch einen Tick mehr Spaß machen würden.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«
[Batterorgien, 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	NEU	84%
6	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
7	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
8	Re-Volt	Action-Rennspiel	NEU	83%
9	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
10	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
11	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
12	Shogo	3D-Action	12/98	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
16	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
20	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadow Man	Actionspiel	NEU	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

Drakan	116
Drakan: Technik-Check	122
Shadow Man	124
Re-Volt	128
Skout	130

Drachenritt durchs Fantasy-Land

Drakan

Die schönsten Polygone seit Lara Croft: Mit einer hübschen Heldin und einem starken Drachen erleben Sie spannende Abenteuer.



Eines der seltenen Rätsel: Erst wenn Rynn den Steinquader umwirft, gelangt sie ohne Gefahr durch den tödlichen Feuerkranz.

Facts

- 25 Waffen
- 30 Gegner
- steuerbarer Flugdrache
- 11 Multiplayer-Karten

Echte Actionhelden sind einsam. Lara Croft muß sich in Tomb Raider selbst trösten, wenn ihr in alten Tempeln ein Grabstein auf den Fuß plumpst. Gordon Freeman hat niemanden, der ihm in Half-Life das Händchen

hält, wenn die außerirdischen Invasoren mal wieder so richtig gemein waren. Das alles ist durchaus verständlich – aus Sicht der Spieledesigner. Die haben schließlich viel Mühe, genug Fallen für einen ein-

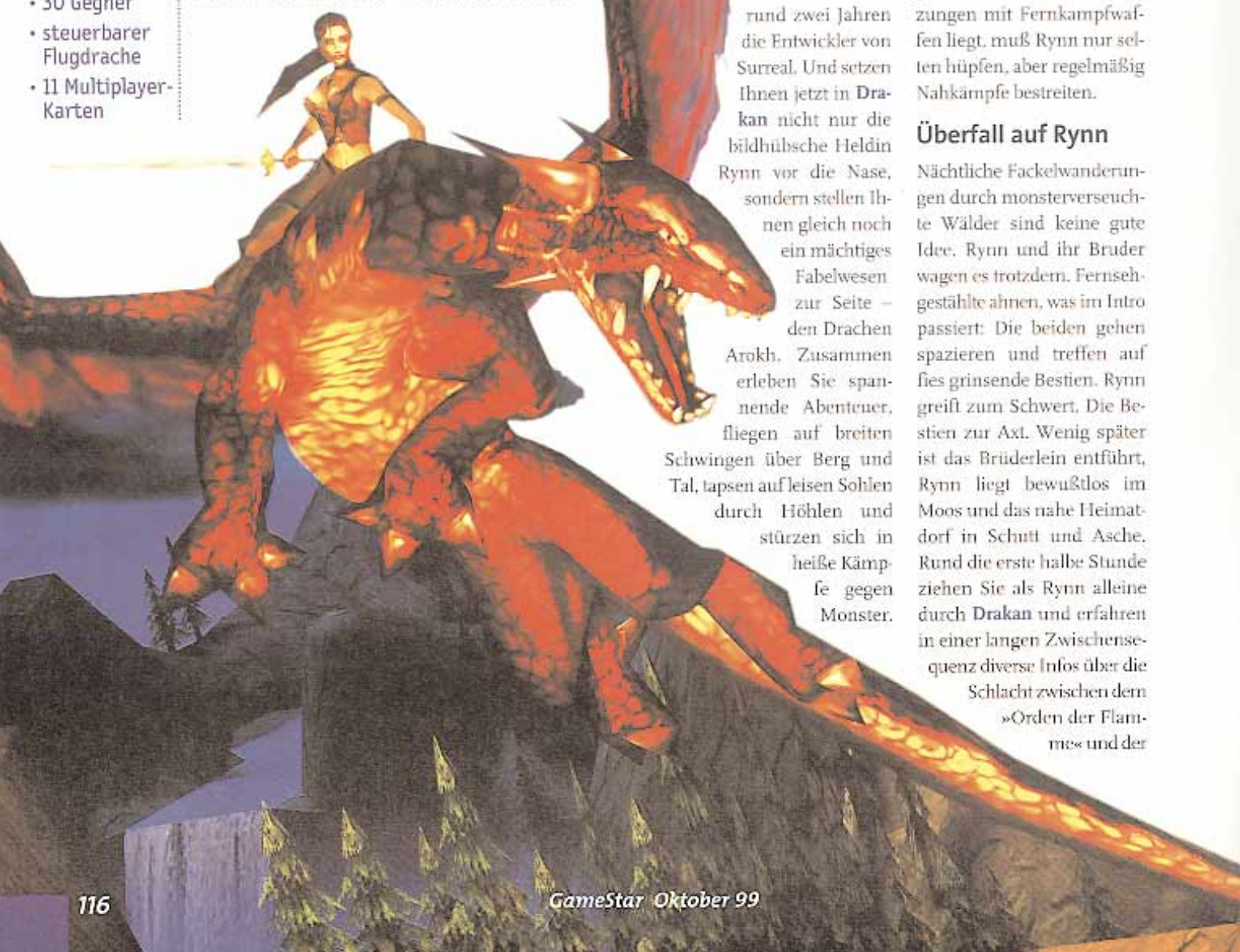
zelnen Akteur aufzubauen und ihm ausreichend Gegner vor die Flinte zu karren. Eine nette Idee, wie sich in Actionspielen etwas für den Gemeinschaftssinn tun läßt, hatten vor rund zwei Jahren die Entwickler von Surreal. Und setzen Ihnen jetzt in Drakan nicht nur die bildhübsche Heldin Rynn vor die Nase,

sondern stellen Ihnen gleich noch ein mächtiges Fabelwesen zur Seite – den Drachen Arokh. Zusammen erleben Sie spannende Abenteuer, fliegen auf breiten Schwingen über Berg und Tal, tapsen auf leisen Sohlen durch Höhlen und stürzen sich in heiße Kämpfe gegen Monster.

Mit dem Spielprinzip von Tomb Raider hat Drakan fast nur die weibliche Hauptfigur und deren anmutige Bewegungen gemein. Während der Schwerpunkt bei Lara Croft auf akrobatischen Sprungeinlagen und gelegentlichen Auseinandersetzungen mit Fernkampfwaffen liegt, muß Rynn nur selten hüpfen, aber regelmäßig Nahkämpfe bestreiten.

Überfall auf Rynn

Nächtliche Fackelwanderungen durch monsterverseuchte Wälder sind keine gute Idee. Rynn und ihr Bruder wagen es trotzdem. Fernsehgestalt ahnen, was im Intro passiert: Die beiden gehen spazieren und treffen auf fies grinsende Bestien. Rynn greift zum Schwert. Die Bestien zur Axt. Wenig später ist das Brüderlein entführt, Rynn liegt bewusstlos im Moos und das nahe Heimatdorf in Schutt und Asche. Rund die erste halbe Stunde ziehen Sie als Rynn alleine durch Drakan und erfahren in einer langen Zwischensequenz diverse Infos über die Schlacht zwischen dem »Orden der Flamme« und der





Im Intro greifen böse Biester an. Nach etwa einer halben Stunde befreien Sie in einer dramatischen Sequenz den **Drachen Arok** und gehen einen Pakt fürs Leben ein.

»Dunklen Union«, die in grauer Vorzeit miteinander im Krieg lagen und mächtige Artefakte hinterlassen haben. Dann finden Sie den Drachen und gehen einen Bund fürs Leben ein: Fortan wollen Rynn und Arok magisch zusammengeschweißt für das Gute kämpfen – wenn einer stirbt, beißt auch der andere ins Gras.

Prächtige Märchenwelt

Besonders schön ist Drakan von oben. Auf Aroks Rücken flattern Sie über Flüsse, die sich beschaulich durch enge Täler schlängeln, und segeln majestätisch an Berghängen entlang. Ein malerischer Wasserfall rauscht vorbei, Felsbögen, steinerne Vorsprünge und Talkessel lassen den Atem stocken. Mit kräftigem



Flügel Schlag steigen Sie über eine Siedlung und verfolgen aus der Ferne, wie Wartoks Wache schieben, über Seilbrücken laufen oder Schutz unter Baumkronen suchen. Die Welt besteht aus gewaltigen Abschnitten, nur selten schaufelt das Programm neue Daten in den Speicher.

Drei große Welten

Die wichtigsten Orte sind jeweils auf Übersichtskarten markiert. Drakan ist grob in drei große Abschnitte unterteilt. Anfangs kämpfen Sie in idyllischen Wäldern und schweben auf Aroks Rücken durch weiße, schneebedeckte Schluchten. Allmählich wird es düsterer. Sie durchqueren eine karibische Inselwelt und landen schließlich in einer Vulkanlandschaft. Dort machen Ihnen tödliche Fallen das Spielerleben schwer, die Feindesdichte und deren Angriffswut steigt beträchtlich. Zwischendurch läßt das Programm Rynn auf einer dramatischen Flucht vor übermächtigen Gegnern zu Fuß durch die Nacht stürmen. Das Spiel ist linear aufgebaut;

lediglich am Anfang haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Pfaden und bekommen mal eine Nebenquest – die sich im nachhinein als nebensächlich herausstellt. Gelegentlich stolpern Sie durch Seitenhöhlen, in denen ein paar Gegner Waffen und Extras bewachen.

Luftkrieg und Bodenkampf

Arok ist zuständig für den Transport und die Luftkämpfe gegen andere Drachen, Rynn für Gefechte am Boden. Das Flattervieh ist prächtig animiert, gewinnt mit schweren Flügelschlägen an Höhe oder



Auf der Karte sind nur wichtige Orte markiert.

gleitet fast geräuschlos durch die Luft. Um die Feinheiten des Drachenflugs kümmert Arok sich selbst. Sie müssen nur in die gewünschte Richtung steuern und mit zwei Tasten den Abstand zum Boden bestimmen, schon segelt



Gefährlich: Bei mehr als einem Gegner muß Rynn fix sein, um den **Schlägen** auszuweichen.

Heiße Kämpfe über einer riesigen **Inselwelt** – Rynn reitet auf Arok durch wilde Schluchten (1280 x 1024, Voodoo Banshee).

Gunnar Lott



Ich fliege auf Drachen

Rynn hat ein Hobby, das andere nicht haben: Sie reitet auf Drachen.

Damit hat sie mein Herz gewonnen. Zwar begleite ich sie auch gern, wenn sie durch Katakomben sprintet und Wartoks verhaut – ein richtiger Fan bin ich jedoch erst, seit ich mit ihr auf dem Rücken des Drachen Arokh durch die Lüfte geschossen bin.

Langes Schwärmen, kurzer Sinn: Der Drache macht mir so viel Spaß, daß ich über alle kleinen Schwächen im Spieldesign, wie die viel zu schlichten Pseudo-Rätsel, gerne hinwegsehe. Und bis zum Ende kämpfe...

er auf breiten Schwingen durch die Atmosphäre, hebt sich mit markantem »flap-flap« empor oder weicht Geschossen zur Seite aus. Mit verräucherter Märchenonkel-Stimme à la **Dragonheart** kommentiert er gelegentlich Aktionen seiner Freundin oder verkündet in Schlachten, daß ein Heiltrank guttun würde. Die meiste Zeit ver-

bringen Sie allerdings nicht auf seinem Rücken, sondern per pedes in Gewölben. Oft kann nur Rynn durch kleine Türen gelangen, sich dort durch die feindlichen Linien kämpfen und dem großen Gefährten dann das Haupttor öffnen. Auch Rynn ist mit viel Liebe zum Detail animiert und kann nach vorne und zur Seite hüpfen, mit einem gewaltigen Salto Mortale nach hinten springen oder sich ducken. Die zarte Bauerntochter entpuppt sich zudem als Meisterin der Kampfkunst.

Klirrende Klängen

Die Figuren in **Drakan** lenken Sie – ähnlich wie in Ego-Shootern – mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Die Steuerung ist kompromißlos auf »damit kommt jeder zurecht« getrimmt. Gerade in Kämpfen sind raffinierte Klingenmanöver kaum

möglich – aber auch nicht nötig. Statt dessen ist Beinarbeit gefragt: Anfangs reicht es aus, zum Gegner zu rennen, einmal fest zuzuschlagen und zurückzuweichen.



Rynn lockt einen Wartok zur Tür, Arokh grillt ihn.

Doch im Spielverlauf begegnen Sie immer besser geschützten Feinden. Gegen die haben Sie nur Chancen, wenn Sie ihnen beispielsweise durch kreisförmige Seitwärtsschritte in den Rücken fallen. Glücklicherweise ist es in **Drakan** sehr leicht, sich an Monster heranzuschleichen. Oft genügt es, die »Leise«-Taste gedrückt zu halten, und die Biester bemerken Rynn nicht mal, wenn sie in ihre Richtung blicken. Dann streckt oft schon ein einziger Hieb den Feind nieder –



Im engen Wartok-Tal greifen feindliche Drachen und Ballistae an.

Durchgespielt: Was uns gefiel – und was weniger

4 Stunden

Ort: Wartok-Tal

Eindruck: Packender Start

Wir haben nach einer halben Stunde Arokh gefunden und uns auf einen Pakt mit ihm eingelassen. Die ersten Gefechte sind überstanden, die Kämpfe machen immer mehr Spaß. In ersten Höhlen erleben wir schon richtig viel, aber ohne Rynns Bruder zu finden – die Spannung steigt.



10 Stunden

Ort: Grimstone-Mine

Eindruck: Spannende Entdeckungen

Die Bergwerke bergen echte Überraschungen. Zwar sind die Schächte ganz schön komplex aufgebaut, aber nach wenigen Minuten finden wir uns zurecht und prügeln uns mit viel Freude durch die Monsterhorden. Langsam werden auch die Gegner spürbar härter – soll uns recht sein!



15 Stunden

Ort: Beim Magier Rimril

Eindruck: Spaß in der Luft

Endlich: In der wunderschönen Inselandschaft toben wir uns richtig mit Arokh aus, schließlich gibt's hier jede Menge feindliche Drachen. Von einem Zauberer erfahren wir viel über die Hintergründe von **Drakan** – und merken, daß eine gewaltige Verschwörung am Brodeln ist.





Das **Inventar** funktioniert wie in Diablo, ist aber zu klein.

Viele Äxte

Rynn hat in ihrem Inventar eine Masse an Kampfgeräten parat, mit der sich so manch mittelalterliche Kleinarmee problemlos eine neue Burg verschafft hätte. Diverse Schwerter, Streitäxte und

denn Treffer bei achtlosen Gegnern zählen doppelt. Nur sehr selten muß sie mal nicht kämpfen, sondern sich einfachen Rätseln widmen; so gut wie immer löst schon ein Tritt auf die richtige Steinplatte das Problem.

Luftkämpfe mit Arokh verlaufen ähnlich einfach: Mit geschickten Drehungen um feindliche Drachen schalten Sie diese aus. Als Bordwaffe hat Arokh kein mechanisches Kriegsgesäß, sondern seinen Atem. Anfangs kann er Feuer speien, später auch Eis, Giftgas oder Lava; außerdem verbrutelt er seine Gegner per Energieblitz.

Keulen unterscheiden sich durch ihre Schadensstärke, Schlagfrequenz und vor allem Reichweite – je niedriger letztere ist, desto stärker setzen Sie sich dem Risiko von Verletzungen aus. Insgesamt finden Sie gut 25 Hieb- und Stichwaffen, allerdings nutzen die meisten sich rasch ab und müssen ersetzt werden. Für Fernkämpfe gibt's lediglich Bögen. Damit verschießen Sie normale oder magische Pfeile, Explosivgeschosse sowie Gaskugeln. Alle sind ähnlich effektiv, größere Feinde müssen Sie immer relativ lange beharken. Außerdem helfen drei unterschiedliche ma-



Die **Flammenritter** greifen mit Feuer an – aber auch Sie können mit Zaubern attackieren.

gische Tränke (Heilung, Unsichtbarkeit und Unverwundbarkeit) sowie ein Zauberstab, der eine schützende Eishülle um die schöne Rothaarige legt. Besonders wirksam gegen größere Feindgruppen ist ein Flammenzauber, der um Rynn herum Feuer aus dem Boden steigen läßt.

Dämliche Gegner

Die Schergen des Bösen lauern überall. In Luftkämpfen muß Arokh sich gegen Flat-



Im **Schleichmodus** versucht Rynn, an dem Riesenschildkröte vorbei zu kommen – hier leider erfolglos.

21 Stunden

Ort: Das Flammenschloß

Eindruck: Nervende Fallen

Wir dürfen endlich in das Gemäuer – und sind enttäuscht. Statt spannender Kämpfe lauern hinter jeder Ecke tödliche Fallen, gegen die Feuer Ritter haben wir keine brauchbare Waffe. Nur mit Durchhaltevermögen und ständigem Spielstand-Laden meistern wir auch diesen Abschnitt.



26 Stunden

Ort: Die nächtliche Insel

Eindruck: Dramatische Flucht

Rimril ist tot, Arokh in den Händen der bösen Shila. Mit viel Mühe und bebenden Nerven erreichen wir das Labyrinth der Succubi. Diese fliegenden Frauen erledigen wir nur per Bogen. Dafür finden wir nach langer Suche endlich eine Waffe, mit der wir gegen Feuer Ritter bestehen können.



29 Stunden

Ort: Vor dem Endkampf

Eindruck: Enttäuschendes Ende

Wir ahnten es schon: Shila ist nur die Vorhut des Bösen. Gegen Ende von Drakan gibt es keine plötzlichen Wendungen oder großen Überraschungen. Bald rechnen wir mit denen ab, die wirklich unseren Bruder entführten – schade, daß der Abspann nach all der Mühe etwas enttäuscht.



Vor dem Kampf gegen einen Zwischengegner trinkt Rynn einen Unverwundbarkeits-trank – deshalb spiegelt ihr Körper.



Peter Steinlechner



Viel mehr als tolle Kurven

Das Duell gegen Tomb Raider fällt aus: Drakan ist ein viel zu

eigenständiges und gutes Spiel, als daß Rynn den Vergleich mit Lara Croft nötig hätte. Hier stehen packende Schwertschlachten im Vordergrund, und das ist gut so. Nach ein paar Minuten hatte ich das einfache System kapiert, den ersten Wartok niedergestreckt und steckte von da an in einem Abenteuer, aus dem ich nur unter Androhung von Gewalt zu lösen war. Etwa bis zur Hälfte hatte ich wirklich das Gefühl, durch eine echte und »atmende« Welt zu ziehen. Todesmutig stürzte ich mich hier auf ein Monster, segelte dort mit Arok durch die Höhe, schlich mich vorsichtig in eine Wartok-Höhle, fand ein Geheimverlies – so viele Abenteuer wünsche ich mir auch in anderen Spielen.

Trauriges Ende

Doch perfekt ist Drakan leider nicht. Gegen Mitte des Spiels, wenn plötzlich Düsternis auf dem PC einzieht und Rynn anfängt, in Fallgruben zu purzeln, hat mich das Programm ein paarmal zu oft genervt. Außerdem vermisste ich eine gute Fernwaffe: Der Bogen ist erstens ziemlich langweilig und zweitens nicht effektiv genug – trotz Magie- oder Explosivpfeilen. Schade finde ich auch, daß den Entwicklern zu Arok nichts Originelles eingefallen ist. Wie wäre es mit einem Geschicklichkeitsflug oder ähnlichem gewesen? Das alles ändert aber nichts am Fazit: Wer Action, Fantasy und spannende Storys mag, kommt um Drakan nicht herum.

terfeinde wehren, am Boden vermöbelt Rynn vor allem Wartoks. Diese Drakan-Variante des klassischen Ork kann zwar kräftig mit der Axt oder per Schwert austeilen, stellt sich sonst aber tölpelhaft an. Denn in Sachen KI bietet das Programm nur Durchschnitt: Vor allem Wartoks reagieren langsam, agieren vorhersehbar und verfügen über keine sinnvollen Taktiken – lediglich die kleinere Fassung der Biester (im Schottenrock) duckt sich gelegentlich vor Ihrem Klingenhieb. Später haben Sie es hauptsächlich mit lautlosen Feuerrittern zu tun. Diese Burschen schleudern aus der Ferne Flammenspeere, aus der Nähe attackieren sie mit brennenden Schwertern oder einem Zauberspruch. Oft sind sie nur zu erledigen, indem man aus der Ferne per Bogen angreift und die feindlichen Lanzen an Polygonkanten abprallen läßt – daß ein Schritt zur Seite dem Möchtegern-Krieger zum Erfolg verhelfen würde, kapiert er nicht.

Drachen im Netz

Der Schwerpunkt liegt auf dem Solomodus, aber auch Multiplayer-Fans bekommen Beschäftigung. Elf Mehrspieler-Levels liegen bei, weitere sollen, ebenso wie ein Editor, per Internet folgen. Wahlweise kämpfen Sie mit Rynn gegen

gen andersfarbige Rynns, mit Arok gegen unterschiedlich gemusterte Aroks oder in einem Modus namens Drachenmeister. Darin starten alle Teilnehmer zu Fuß und prügeln sich um ein Flattervieh; wer es erreicht, muß sich möglichst lange gegen die von nun an verbündeten Mitstreiter wehren.

Das Programm erscheint hierzulande in einer ordentlich übersetzten Version. Drakan – das liegt in der Natur von Schwertkämpfen – ist in der Urfas-

sung ein relativ bluthaltiges Spiel. Deshalb hat es eine per Paßwort aktivierbare Sperre, mit der von Gewalt kaum etwas zu sehen ist; allerdings bekommen Sie dann nur schlecht mit, ob Sie getroffen haben oder nicht.

→ www.drakan.net



Mit großem Geschrei attackiert ein Wartok.



Das Giganto-Monster unten wirft mit Sprengstoffassern – wenn die ausgehen, aber auch mit Wartoks (800 x 600).

Drakan

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger bis Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Surreal
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 300 bis 400 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium III/233	Pentium III/450
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	TNT-2-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Packendes Abenteuer mit viel Abwechslung.

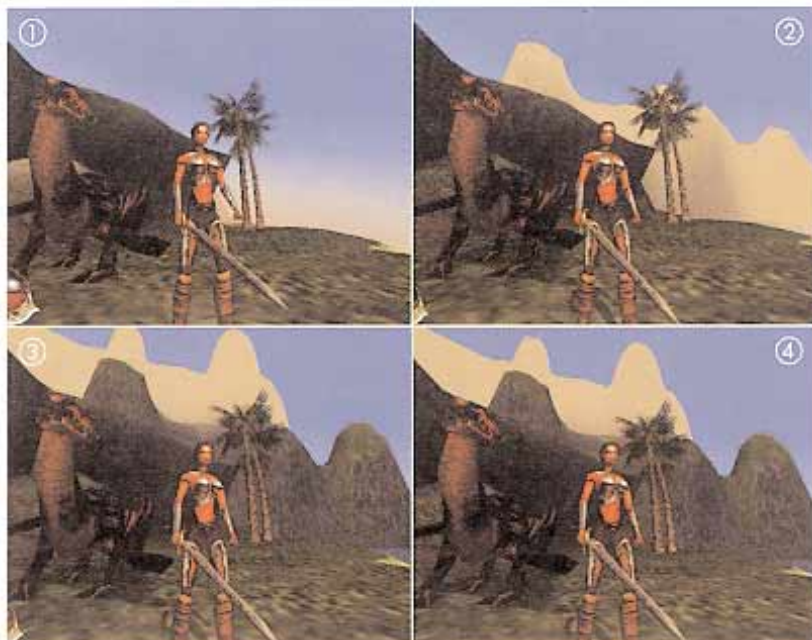


Technik-Check: Drakan

Die wichtigsten Fakten
zur Performance der
neuen Riot-Engine.

Grafik-Check:

- ① 640x480, Sichtweite 40 Prozent, Details aus
- ② 800x600, Sichtweite 70 Prozent, Details aus
- ③ 800x600, Sichtweite 100 Prozent, Details an
- ④ 1280x1024, Sichtweite 100 Prozent, Details an



Entscheidend für die Bildqualität von Drakan sind weniger die gewählte Auflösung oder die Grafikdetails, sondern in erster Linie die Sichtweite in die räumliche Tiefe.

Für Drakan hat das Entwicklerteam Surreal die nagelneue Riot-Engine programmiert. Die kann sich sehen lassen: Flüge durch gewaltige Außengebiete verlaufen ebenso glatt wie der Übergang in enge Gewölbe – auch dann ohne spürbares Nachladen, wenn mit 32 MByte verhältnismäßig wenig Speicher zur Verfügung steht. Das Menü für Grafik-Optionen ist verhältnismäßig klein. Abgesehen von unterschiedlichen Auflösungen können Sie vor allem die Sichtweite auf einen Wert zwischen 40 und 100 Prozent einstellen; mit dem niedrigsten Wert lief das Programm auch auf unserem Pentium 200 sehr flüssig, allerdings war dann fast nichts mehr von der Welt zu sehen. Außerdem lassen sich verschiedene Textur-Detailstufen wählen (was optisch nur minimale Unterschiede ausmacht) und die Masse von Lichteffekten und Schatten bestimmen. **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, AMD K6/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300 AMD K6-2/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Drakan unterstützt 3D-Karten ausschließlich per Direct 3D. Die Testversion lief problemlos mit allen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut. Sie kämpfen stellenweise in extrem großen Außengebieten und gewaltigen Hallen, aber auch in engen Gängen.

SICHTWEITE: Die Sichtweitenbeschränkung sorgt nicht nur für durchaus realistischen Nebel, sondern reduziert auch die Anzahl der Polygone. Voreingestellt sind 70 Prozent, bis auf 40 Prozent kann man heruntergehen – dann läuft das Programm deutlich flüssiger, man sieht aber fast nichts mehr.

FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind liebevoll aufgebaut und animiert. Allerdings haben die Figuren leichte Schwierigkeiten

mit der Kollisionsabfrage: In Kämpfen »taucht« der Kopf von Rynn immer wieder kurz in große Wartoks ein.

TEXTUREN: Die Wandverkleidungen sind längst nicht so detailliert wie etwa in Unreal, können letztlich aber überzeugen.

SOUND: In den Missionen gibt's kurze Sprachsamples, etwa wenn Arokh einen Heiltrank braucht oder Rynn in einer Höhle verschwindet. In den Zwischenszenen wird recht viel geplaudert. Die deutsche Sprachausgabe und die Waffengeräusche überzeugen. Sphärische Musik untermauert das Geschehen.

SPEZIALEFFEKTE: Explosionen besitzen dreidimensionales Volumen, wirken aber verhältnismäßig farbarm.

CUTSCENES: Einige sehr lange und spannend geschnittene Spielgrafik-Sequenzen treiben die Handlung voran.

Tot und bewaffnet

Shadow Man

Ein neues Action-Adventure soll Tomb Raider Paroli bieten, doch trotz Sonnenbrille und coolerem Szenario erreicht der Schattenmann nicht Laras Eleganz.

Daß Voodoo keine Erfindung von 3Dfx ist, erfährt der ehemalige Englisch-Student und Taxifahrer Mike

LeRoi, als ihm die Priesterin Nettie eine magische Maske in die Brust pflanzt. Derart geschmückt, mutiert der Schwarze zum legendären Krieger **Shadow Man**, der die Grenze zum Totenreich überschreiten kann. Das ewige Leben hat Nettie nicht ganz uneigennützig »verschenkt«. Denn im Hades wird gerade eine Totenarmee aufgestellt, die in die Welt der Lebenden einfallen soll. Der Oberböse Legion und fünf Massenmörder führen die Zombiebände an. Nur Mike kann Legions Legionen stoppen, indem er der Unterwelt einen Besuch abstattet und die rebellischen Seelen einsackt.

Der doch etwas verworrenen Hintergrundgeschichte müssen Sie nicht unbedingt große Beachtung schenken, um **Shadow Man** genießen zu können. Allerdings erklärt das Höllen-Szenario die merkwürdigen Gestalten und finsternen Orte, die man in diesem angenehmen düsteren Actionspiel findet.

Laras dunkler Bruder

Sie führen Mike in der **Tomb Raider**-Perspektive durch das Schattenreich. Der **Shadow Man** verfügt dabei über ein fast ebenso großes Bewegungsrepertoire wie Lara: Er springt auf Plattformen, taucht durch Flüsse, hangelt

fragt oder genau getimte Sprints. **Shadow Man** ist allerdings sehr actionlastig. Zahlreiche unfreundliche Höllenschergen kreuzen Ihren Weg, denen Sie mit einem erklecklichen Waffenarsenal heimleuchten. Außerdem lösen Sie diverse Rätsel der Marke »finde den Schal-

Rüdiger Steidle



Cooler Höllenfahrt

Sie finden Lara Croft am Ende des Tages zu nett? Oder stehen Sie auf abgefahrenen Comic-Stories im Horror-Ambiente? Oder suchen Sie vielleicht einfach nur ein gutes Action-Adventure?

Wenn Sie eine dieser Fragen mit »Ja« beantworten, dann ist **Shadow Man** ein Spiel für Sie. Die Abenteuer von Mike LeRoi sind dank des grusigen Szenarios sehr spannend. Der dichte Levelaufbau läßt kaum Langeweile aufkommen – Geschicklichkeitseinlagen, Gegner und Mini-Rätsel sind genau richtig platziert.

Spielverderber Steuerung

Schade nur, daß die Schußwechsel so wenig Abwechslung bieten: Die Gegner stürmen entweder in Kamikaze-Manier auf mich ein oder beharken mich aus sicherem Abstand. Lediglich die Zwischengegner sind fordernd. Doch leider steht auch dann noch die verkorkste Steuerung im Weg. Gleichzeitig ausweichen, zielen und schießen ist kaum zu schaffen. Ansonsten kann ich Acclaim lediglich Innovationsarmut vorwerfen. Hüpfen, Bällern, Schalter drücken – alles schon mal dagewesen. Trotzdem ist **Shadow Man** ein überaus solides Action-Adventure, das ich Genre-Freunden wie Einsteigern ans Herz legen kann.



Die Shadowgun im Einsatz: Getroffene Gegner zerbersten in einem grellen Lichtstrahl und hinterlassen Lebensenergie. Acclaim-üblich fließt im Spiel nur grünes Blut (1024x768).

sich über Abgründe und duckt sich unter Feindfeuer. Auch im Spielprinzip ähneln sich die Kollegen. So geleiten Sie Mike an diversen Fallen wie pendelnden Beilen oder Fußangeln vorbei. Ein anderes Mal sind präzise Sprünge ge-

ter, der die Zugbrücke senkt. Unterwegs sammeln Sie Lebensenergie und Munition, während Sie nach den Voodoo-Behältern suchen, die die dunklen Seelen bergen. Im Verlauf bekommen Sie Hinweise auf die fünf Serienkil-

ler. Um die zu beseitigen, müssen Sie drei Teile eines mächtigen Schwerts finden.

Auf glühenden Kohlen

Die Levels von **Shadow Man** sind weitgehend linear aufgebaut, besitzen aber hin und wieder Abzweigungen. Nicht alle davon können Sie sofort erforschen: Einige Tore darf Mike erst öffnen, wenn er genügend Seelen eingesam-



So gelangt der Shadow Man an das erste Tattoo: Diese Pyramide wird mit sechs Schaltern ausgefahren und öffnet den flammenden Durchgang oben.



Dazu müssen wir zunächst in Jump-and-run-Sequenzen Hindernisse überwinden...



einige Fieslinge bekämpfen...



und schließlich den Hebel in Bewegung setzen.

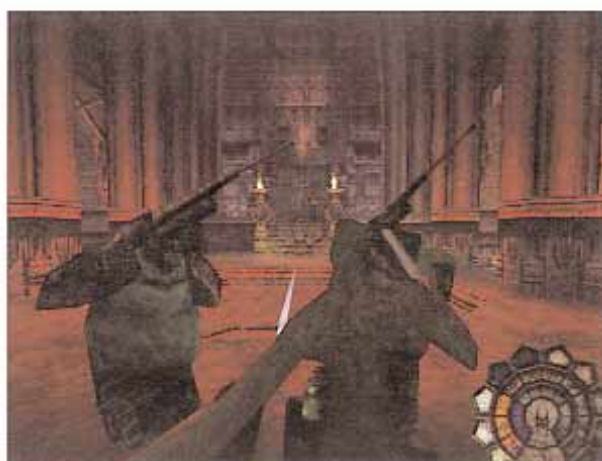
melt hat. An andere Orte gelangt der Schattenmann nur mit der passenden Tätowierung. Richtig gelesen: In drei unheiligen Tempeln bekommt Ihr Krieger Zauberzeichen eingraviert, die ihn nach und nach immun gegen die Qualen der Hölle machen. Nach der ersten Behandlung kann Mike glühende Steine anpacken. So verschieben Sie beispielsweise Felsquader, die Eingänge blockieren. Nach der dritten Sitzung taucht der **Shadow Man** komplett in das Flammenmeer ein. Wege, die anfangs unpassierbar waren, können Sie dann gefahrlos beschreiten. Damit Sie nicht jedesmal die teils immens großen Levels erneut durchqueren müssen, können Sie sich mit einem magischen Teddy an einige Schlüsselstellen zurückbeamen. Der schmerzhafteste Haken an der Sache: Wenn Sie einen Spielabschnitt erneut besuchen, taucht auch ein Teil der besiegten Monster wieder auf. Gegen Ende des Spiels legen die Schergen sich gar nur für wenige Sekunden aufs Ohr, bevor sie erneut attackieren – äußerst nervig!

Schaurig-schön

Technisch kann der Schattenmann keine Toten erwecken. Figuren und Landschaft sind aus nur wenigen Polygonen gebaut und deshalb unnatürlich eckig geraten. Daß die Grafik trotzdem nett wirkt, liegt an den schön gepinselten Texturen, den oft eindrucksvoll gestalteten Räumen und den flüssig animierten, gespenstischen Gegnern. Dank schummriger Lichteffekte, »dreckiger« Farben und einer Vorliebe der Designer für alles Morbide ist **Shadow Man** stimmungsvoll düster geraten. Lediglich die Verbindungsräume zwischen den wichti-



Die fünf **Zwischengegner** finden Sie in der Welt der Lebenden (800x600).



Im **Höllentempel** bekommen wir es gleich mit zwei Gegnern zu tun.

gen Abschnitten ernüchtern etwas. Sowohl Mike als auch Nettie hat Acclaim passend und gut synchronisiert. Zu

dumm, daß sich die beiden nicht viel zu sagen haben. Die wenigen Cutscenes laufen in der 3D-Engine ab. **RS**

Shadow Man

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 800 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 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Standard-Action mit abgefahrenem Szenario.



Kleine Autos, großer Spaß

Re-Volt

Sie brettern durch Vorgärten und hinterlassen Reifenspuren im Kinderzimmer. Jetzt erobern Fernlenk-Flitzer auch noch Ihren PC.



Wenn Matchbox-Wägelchen und Carrera-Bahn ausgedient haben, der Führerschein aber noch in weiter Ferne ist, wendet sich das Interesse motorphiler Jungspunde ferngesteuerten Winzkisten zu. Daß diese Bat-

teriewagen mindestens so spannende Rennen liefern wie Formel-1-Boliden, wird Ihnen nicht nur jeder Modellbauer bestätigen. Auch Acclaim ist von den Qualitäten der Minis überzeugt und schickt sie in ein Action-Rennspiel.

Rennen sammeln Sie zufällig verteilte Extras auf, die meist Ihre Gegner ärgern. Dann schmeißen Sie auf Knopfdruck Wasserbomben nach Ihren quirligen Opponenten, schicken ihnen Raketen hinterher oder tauschen per Magnet-Strahler mit dem Vordermann die Plätze.

Die 24 Vehikel (plus Bonusautos) unterscheiden sich in Sachen Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Gewicht. Für jeden Fahrstil ist etwas dabei, behäbige Mini-Monstertrucks genauso wie hochnervöse PS-Bolzen. Allen

Wagen gemein ist das je nach Realismusgrad erstaunlich lebensechte Fahrgefühl. Man glaubt, tatsächlich ein Modellauto zu lenken. Abwechselnd wirbelt der Wagen auf glattem Untergrund um die eigene Achse, springt nach einem Crash wie ein Gummiball zurück auf die Fahrbahn oder hängt sich auf zwei Reifen an einer Wand entlang. Die winzigen Stoßdämpfer knicken in der Kurve ein, die Antenne wackelt hektisch, und die Radkappen schaben funken-sprühend am Bordstein.

Rüdiger Steidle



So gut kann klein sein

Schon die Micromachines haben bewiesen, daß kleine Autos gros-

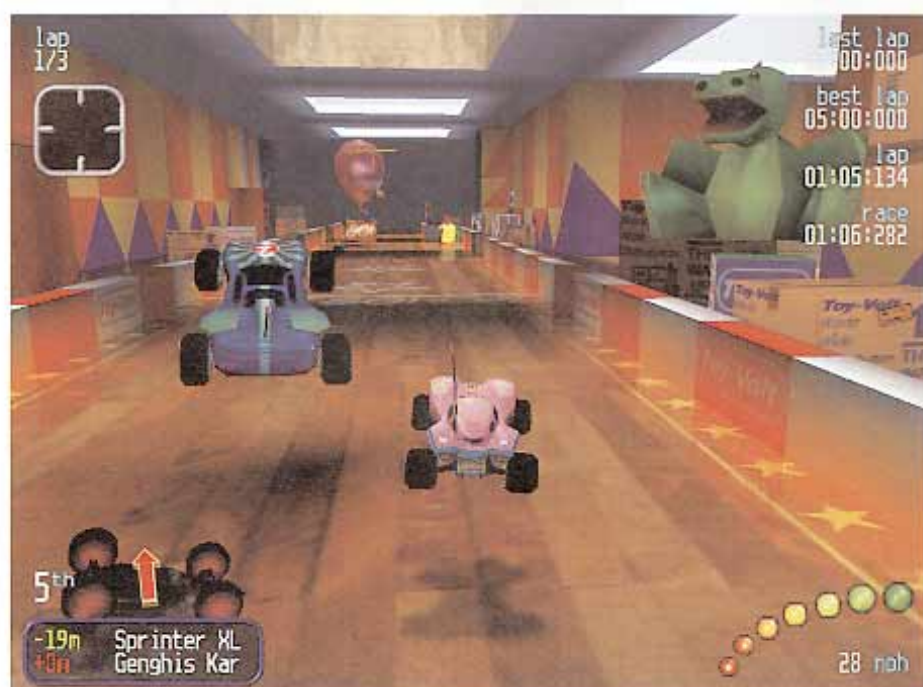
sen Spaß machen können. Auch Re-Volts Fernlenkvehikel habe ich sofort ins Herz geschlossen. Die Winzkisten und ihre Spielzeugwelt sind einfach niedlich. Dabei ist Re-Volt alles andere als kindisch, sondern ein vollwertiges Action-Rennspiel mit glaubwürdigem Fahrverhalten, sinnvollen Extrawaffen und motivierenden Spielmodi. Zusammengehalten wird das Ganze von liebevollem Streckendesign und einer Grafik, die mich immer wieder zum Staunen bringt.

Fast schon unfair

Eine Sache, die mir wirklich sauer aufgestoßen ist, ist der ans Unfaire grenzende Schwierigkeitsgrad. Spätestens in der dritten Liga mußte ich jede Strecke auswendig lernen. Und hatte ich mich an die Spitze gekämpft, genügte oft ein einziger Dreher, um mich wieder auf den letzten Platz zu befördern. Da sind die drei Versuche schnell verbraucht, wer Pech hat, fliegt einen Meter vor dem Ziel raus und darf neu anfangen.

Wasserbomben marsch!

In Re-Volt erwartet Sie keine bierernste Fahrsimulation, sondern actionlastige Vollgas-Rutscherei. Mindestens genauso wichtig wie das Steuerkreuz ist nämlich der Feuerknopf: Während der



Das Spielzeugland ist die phantasievollste und farbigste Strecke in Re-Volt (1024x768).

Froschperspektive

Anfangs können Sie nur aus vier Strecken und zehn Wagen wählen, den Rest müssen Sie sich im Meisterschafts-Modus erkämpfen. Vier Ligen gibt es, jeweils vier Etappen gilt es zu bestehen. Dabei ist das Programm knallhart: Sie haben für jeden Kurs nur drei Versuche. Schaffen Sie es damit nicht mindestens auf den dritten Platz, ist die Meisterschaft gelaufen, und Sie müssen wieder von vorn beginnen.

Doch die Anstrengung lohnt sich: In **Re-Volt** rasen Sie nicht über abgedroschene Formel-1-Bahnen. Die insgesamt 13 Routen passen perfekt zum Spielzeug-Szenario. Unter anderem heizen Sie Ihren Boliden durch eine Wohnsiedlung, durch einen Supermarkt und in einen Spielzeugladen. Aber auch eine Westernstadt und eine Fahrt übers Promenaden-deck der Titanic stehen an. Dabei verfolgen Sie das Geschehen aus der Froschperspektive. Wenn man um Haaresbreite unter einem geparkten BMW durchschlid-



Nach Ladenschluß toben Modellautos im **Supermarkt**. Auf dem spiegelblanken Steinfußboden hinterlassen die Flitzer winzige Brems Spuren (800x600).

dert, zieht man förmlich den Kopf ein. Und selbst ein Basketball kann für die Minivehikel zum unüberwindbaren Hindernis werden.

Unter der Unterhose

Das Streckendesign steht den ungewöhnlichen Örtlichkeiten nicht nach. Die Programmierer haben sämtliche Levels mit viel Liebe zum Detail gestaltet und abseits der Fahrbahn viele witzige Kleinigkeiten eingebaut. Bretter dienen als Sprungschancen und Wäscheleinen (stilleht mit Feinripp-Unterhosen) als Ziellinien. Da fährt man im Spielzeugland unter feuerspuckenden Drachen hindurch oder über Klaviertasten, rutscht in einem Museum über edlen Marmorboden und durch Lichtschranken, flitzt im Supermarkt zwischen Gemüsetheke und Eistrube hindurch oder nimmt die Abkürzung über die Laderampe. Im Mehrspielermodus stehen zusätzlich zu den normalen Bahnen vier Deathmatch-Arenen bereit, die aber bei weitem nicht so viel Spaß bringen wie ein normales Rennen. Je-

der Spieler braucht unfairerweise seine eigene CD.

Villa Kunterbunt

Re-Volt greift tief in die 3D-Trickkiste und zaubert mit nüchternen Beschleunigertechniken wie Environment-Mapping eine wunderschöne Grafik. Die Designer haben den digitalen Pinsel dabei tief in die Palette getunkt – die Levels erscheinen als kunterbuntes Feuerwerk strahlender Farben. Rote, grüne und blaue Scheinwerfer beleuchten die Spielzeugwelt, im Museum flitzen Sie unter

den funkelnden Laserschranken der Alarmanlage hindurch. Besonders gelungen sind die Spiegeleffekte: Die Plastikkarosserien der kleinen Flitzer glänzen dermaßen schick, daß man fast noch den feuchten Lack riechen kann. Der Sound ist nicht ganz so brillant – zwar verstärken surrende Servos und heulende Elektromotoren das Modellauto-Feeling, doch insgesamt bekommen **Re-Volt**-Fahrer nur spärlich Effekte auf die Ohren, und die Techno-Musik ist auch nicht immer passend. **RS**



Immer auf die Kleinen: Vorsicht, **Ballschlag!**



In der Profi-Liga dürfen Sie **Benziner** fahren.

Re-Volt

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Acclaim
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 115 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/266	Pentium II/400
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spielweise		Gut
Multiplayer		Befriedigend



Stimmiges, technisch gutes Action-Rennspiel.

Einfach nur schießen

Skout

Mit furchterregendem Waffenarsenal und einem mechanischen Begleiter treten Sie gegen die Kybernoiden an.



Durch das Zielfernrohr des tödlichen **Scharfschützengewehrs** sehen Sie alles in Grün.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Aus Deutschland kommen nicht nur Fußballmanager und Aufbauspiele, sondern auch

Gunnar Lott



Nie ohne Drohne

Auch wenn Skout in Sachen Grafik mit Schwergewichten wie Unreal nicht mithalten kann, glänzt es doch

mit ein paar netten Ideen. Besonders die Drohne ist mir schnell ans Herz gewachsen. Das Problem ist denn auch weniger die Ausstattung, obwohl mir Komfortfunktionen wie eine automatische »Schnell-Laufen«-Funktion schon abgehen. Auch deutlich mehr Monster oder etwas Abwechslung bei den Sprachsamples hätten Skout gutgetan. Ärgerlicher aber finde ich, daß die Story sehr dünn ist – nirgendwo erfahre ich, wer Skout überhaupt ist oder warum die beiden feindlichen Alienrassen sich eigentlich bekriegen. Schade, so bleibt das Spiel ein simpler Shooter ohne viel Seele.

ein waschechter Ego-Shooter. Skout heißt das Spiel, in dem Sie als galaktischer Agent gleichen Namens eine Alienrasse auf dem Planeten Lugubrios daran hindern sollen, eine Superwaffe zu bauen.

Ich und meine Drohne

Während der 21 Einsätze halten Sie ständig Funkkontakt mit Kollegen, die sich mit einem getarnten Raumer im Orbit befinden. Die Jungs protokollieren Ihre Fortschritte und geben zuweilen nützliche Tips. Ihr bester Freund ist die Drohne, ein über zwei Meter großer, krebbsartiger Roboter, der an manchen Stellen hereingebeamt werden kann. Die Drohne können Sie mit simplen Befehlen wie »Angreifen« oder »Folge mir« steuern. Wenn sie bei Ihnen ist, wird es merklich einfacher – das kampfkraftige Metallbiest schafft die meisten Kybernoiden-Kreaturen lässig. Allerdings bleibt sie immer nur wenige Minuten, dann ist ihre Energie aufgebraucht, und sie muß rausgebeamt werden.

Feuer ohne Licht

Optisch präsentiert sich Skout eher hausbacken. Die hauseigene Grafik-Engine beherrscht zwar hohe Auflösungen. Transparenz und farbige Lichtquellen, dennoch wirken manche Gegenstände ziemlich schlicht. Zu-

dem fehlen dynamische Lichteffekte, auch das grellste Gewehrfeuer erhellt die Räume nicht, was gerade in dunklen Levels oft irritierend wirkt.

Das Arsenal umfaßt neben den Fäusten des Skout sieben sehr unterschiedliche Waf-

fen, von denen der Mörser am interessantesten ist. Er kann neben Standardraketen und Granaten auch originelle Extras verschießen, darunter ein Hologramm des Spielers, eine undurchdringliche Barriere oder Minen.

GUN



Auf schwerbewaffnete **Blechkameraden** wie diesen Roboter vom Typ Golem treffen Sie auf Lugubrios häufiger (Direct 3D, 800x600).

Skout

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Modern Games
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 330 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		
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 233	Pentium II/300	Pentium II/350
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 6fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Defizient
Sound	Defizient
Bedienung	Defizient
Spieltiefe	Defizient
Multiplayer	Defizient

Gradliniges Actionspiel ohne viel Tiefgang.

