

Action

Peter Steinlechner



Gut und Böse in Los Angeles

Auf der Supermesse E3 wurde eines deutlich: Das Genre der 3D-Actionspiele teilt sich auf. Ein Teil der Entwickler setzt auf reine Multiplayer-Welten, der größere Teil auf storylastige 3D-Actionkost. Und dann gibt's die Fraktion, die immer brutale Ego-Shooter bastelt. Auch in Amerika weht diesen Entwicklern der Wind ins Gesicht. Denn der Markt für PC-Greuel-taten wird kleiner, mit Massenerfolgen rechnen offenbar wenige. Ob sich die Kosten, die so ein Titel in der Entwicklung verschlingt, jemals tragen, wenn keine wirklich große Zielgruppe angesprochen wird? Ich bin da skeptisch.

Skeptisch war auch die frisch aus L.A. nach München heimgekehrte Redaktion: Gelingt es unserem US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt, kurz vor Redaktionsschluß ein Testmuster von **Star Wars: Racer** aufzutreiben? Mit viel Erleichterung kam einen Tag früher als erhofft das Okay: **Racer** ist da, und im fernen Amerika rast Obi-Wan Heini durchs erste **Episode 1**-Spiel. Und vergißt fast, sich am Tag darauf die Filmpremiere anzusehen...



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	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	5/99	80%
16	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	Aliens versus Predator	3D-Action	5/99	79%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	NEU	77%
24	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Star Wars: Racer	86
Army Men 2	88
Wild Metal Country	89

Ben Hur im Turbogleiter

Star Wars Episode 1 Racer

Möge der ADAC-Schutzbrief mit dir sein: Aus einer furiosen Filmszene schnitzte LucasArts ein superschnelles SF-Rennspiel.



Aus der Piloten-Perspektive sehen wir vor uns die beiden **Zugtriebwerke**. Die zwei Sonnen zeigen: Wir sind auf Tatooine, dem Schauplatz des Rennens im Film.

Heinrich Lenhardt



Skywalker auf Speed

Das entfesselte Adrenalinerschüttungs-Tempo, mit dem mich das Filmrennen in den Kinossessel drückte,

kommt im Racer-Spiel ordentlich rüber. In halbsprecherischem Tempo zische ich von einer »Hapuh!«-Situation in die nächste. Speed und schöne Lichteffekte sind die grafischen Stärken der Rennen; der späte Aufbau der 3D-Kulisse und grob geschnittene Polygonfiguren versauern den optischen Gesamteindruck aber etwas.

Zu schnell vorbei

Das Spiel erfüllt die meisten Anforderungen, die ich an eine leicht kapierbare Fun-Raserei stelle. Doch das halbe Programm hat man schon nach einer Stunde gesehen, weil es lächerlich leicht losgeht. Erst im letzten Drittel wird es mit verschlungenen Strecken und forschenden Gegnern herausfordernder. Durch das hohe Tempo sind Begegnungen mit anderen Podracern relativ selten und hektisch. Richtig gezielt einen Gegner wegzuschubsen, fällt in der allgemeinen Hektik schwer. Aber alles in allem bin ich angenehm überrascht. Racer ist ein spritziges SF-Actionrennspiel, das sehr manierlich Filmatmosphäre rüberbringt. Den Mangel an Tiefgang kann jeder verschmerzen, der Star Wars mag und auf eher leichte Rennkost steht.

Der Jedi-Meister Qui-Gon Jinn wittert die Macht besser als unsereins eine Knoblauchsalami. Doch als er, auf dem Wüstenplaneten Tatooine gestrandet, ein Raumschiff-Ersatzteil braucht, lässt ihn der örtliche Triebwerk-Verkäufer Watto böse auflaufen. Qui-Gons Credits sind hier nichts wert; ohne örtliche Währung kein Weiterkom-

men für des mächtigen Jedis illustre Reisegesellschaft.

Mehr Welten als im Film

Das klingt nach einem Werbespot für Reiseschecks, ist aber die Ausgangssituation für das Action-Rennspiel zum neuen **Star Wars**-Streifen. **Episode 1 Racer** pickt sich ein Highlight aus der Filmmitte

heraus. Der neunjährige Anakin Skywalker ist aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten in der Lage, beim Podracer-Wettkampf mitzufliegen. Nur wenn er gewinnt, winken Freiheit, Preisgeld und das wichtige Ersatzteil für Qui-Gon. Im Spiel gibt es gleich vier Pod-Turniere, bei denen Sie 25 Strecken auf acht Planeten kennenlernen.



In der **Vakuumbühre** befinden wir uns auf Kollisionskurs mit einem unbehaglich großen Meteoritenbrocken. Die Doppelanzeige links unten kündigt vom explosionsreifen Zustand der beiden Triebwerke.

Mit Prämien verbessern Sie die Leistung Ihres Gleiters, richten angeschrammte Komponenten her oder wechseln kurzerhand auf ein anderes von insgesamt 21 Modellen.

Schweben mit 1.000 Sachen

Ein Podracer besteht aus zwei Turbinen, welche die Pilotenkapsel an Stahlseilen hinter sich her zerren. Ein solches Gespann ist etwa neun Meter lang und erreicht Spitzengeschwindigkeiten von knapp 1.000 Stundenkilometern. Auf einem Luftkissen schwebt diese Konstruktion ein paar Meter über dem Bo-



Auf Andro Prime wird nicht gestreut, bei heftigen Lenkmanövern kommt man ins **Schlittern**.

den. Mit flinken Lenkmanövern schwirren Sie um Hindernisse und sliden per Spezialtaste ungebremst durch Kurven. Die Flughöhe lässt sich minimal ändern. Bei extremer Bodennähe gewinnen

Sie etwas an Tempo, verlieren aber Kontrollgenauigkeit. Sie dürfen Ihren Podracer auch drehen, um durch besonders schmale Durchgänge zu flutschen, und zudem zwischen vier Blickwinkeln hin- und herschalten.

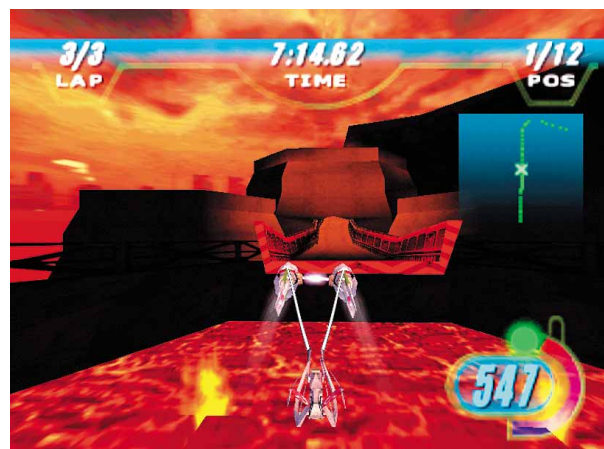
Rempler aller Art (meist aber mit der Streckenbegrenzung) beschädigen allmählich die beiden Triebwerke. Die lassen sich zwar mitten im Flug reparieren, was das Tempo aber spürbar abbremsst. Falls die Turbinen in die Luft fliegen, müssen Sie ein kurzes Weilchen aussetzen, bevor Sie an der zuletzt erreichten Stelle weiterdüsen. Zur kurzfristigen Tempoanhebung greift der gewiefte Pilot zum Turboboost, riskiert dann aber einen gefährlichen Triebwerksbrand.

Teures Tuning

Die Turnierstruktur bietet drei Wettbewerbe mit jeweils sieben Strecken. Die Pisten haben einige Abzweigungen und planetenspezifische Besonderheiten. So rauschen wir im Asteroiden Oovo IV durch einen Vakuumtunnel – die Steuerung bei Schwerelosigkeit ist kein Zuckerschlecken. Andro Prime hat dank seines Bibberklimas einige vereiste Flächen, die den Podracer ins



Vor uns liegt eine der zahlreichen **Kreuzungen** und Abzweigungen, die das Erproben der besten Strecken spannend machen.

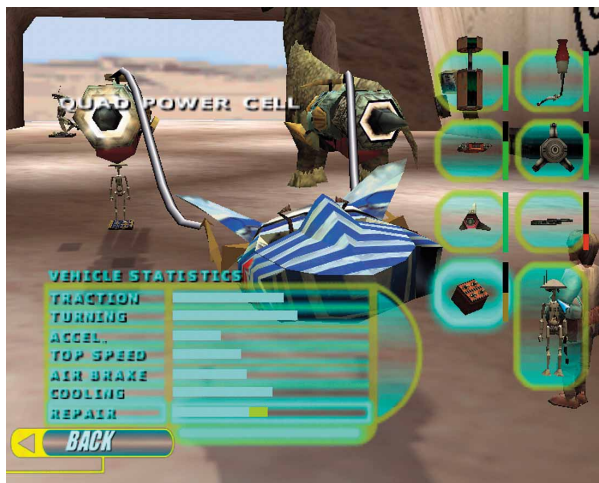


Ohne Turbo-Boost ist der Schanzensprung über den **Lavasee** nicht zu schaffen.

Schlingern bringen – eigentlich Blödsinn, da er doch auf einem Luftkissen schwebt. Durch Erfolge in den niedrigen Turnierklassen qualifizieren Sie sich für das Finale. Um hier gegen die getunten Konkurrenten eine Chance zu haben, sollten Sie inzwischen Extras bei Händler Watto gekauft haben, die Ihren

Podracer in sieben Kategorien mehrstufig verbessern. Leicht angekratzte Schnäppchen macht man beim Stöbern auf dem Schrottplatz.

Wir testeten die ofenfrische US-Version mit englischen Menüs; beim in diesen Tagen erscheinenden deutschen **Racer** können Sie mit übersetzten Texten rechnen. **HL**



Zwischen den Rennen studiert Anakin seinen Podracer in stufenlosem 3D und verteilt **Reparaturaufträge** an die Wartungsroboter.

Star Wars Episode 1 Racer

Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: LucasArts
Anspruch: Einsteiger	System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark	Festplatte: ca. 190 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)	
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	Pentium 233	Pentium II/300
32 MByte, 4fach-CD	64 MByte, 8fach-CD	64 MByte, 8fach-CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Muntere Rennen mit mächtiger Lizenz.

Neues Verbraten von Plastiksoldaten

Army Men 2

Diese Kunststoffkämpfer sind keine Pappkameraden: Mit Taktik und Dauerfeuer jagen die Army Men einen bösen Spielzeug-Colonel.

Der Gegner war in der Überzahl, die Lage aussichtslos. Doch just für diesen Fall hatte Sarge sich eine durchschlagende Sonderwaffe aufgehoben: Mit einem Mausklick zauberte er ein Vergrößerungsglas über die feindlichen Truppen, das sofort das Sonnenlicht bündelte. In Sekundenschnelle zerschmolz der Hitzestrahle die mächtige Infanterie zu einer braunen Kunststoffpütze.

Spielzeugkrieg

Eine solch unkonventionelle Kriegsführung ist auch im zweiten Teil das Markenzeichen der **Army Men**. Erneut steuern Sie den knarzigen Unteroffizier Sarge, der sechs verschiedene Gegenstände und Waffen mit sich schleppen kann. In seinem Gefolge tummeln sich wehrpflichtige Plastikkollegen. Auch dieser bis zu zwölf Mann starke Trupp lässt sich direkt steuern und in Minigrüppchen aufteilen. Die meiste Zeit werden Sie die Horde jedoch als automatischen Feuer-schutz hinter Sarge hertipeln lassen. Mitunter stehen auch Motorboote, Panzer oder Jeeps bereit.

Der Spielablauf lässt sich am ehesten als 2D-Action mit Echtzeittaktik beschreiben. Die Wahl von Marschroute und Waffe will wohlüberlegt sein. In der Ferne parkende Panzer schalten Sie bevorzugt mit einer Mörser-salve aus, während im Unterholz lauernde Infanterie am besten den Flammenwerfer serviert bekommt. Dann fackelt der Baumbestand gemütlich ab, und schon bald weht der Geruch angesmorten Plastiks herüber.

Beförderte Kollegen

Die Kampagne führt Sie durch zwölf Landkarten, die insgesamt 27 Missionen beherbergen. Manchmal wech-



Wir sind auf einen **Zombiegenerator** gestoßen – da hilft der Flammenwerfer.

selt der Schauplatz von der Spielzeugdimension in unsere Welt, wo die Winzsoldaten mit riesigen Hindernissen und Gegnern konfrontiert werden. Waffen, Munition und Soldaten (die immer treffsicherer werden) nehmen Sie von einem Auftrag

zum nächsten mit. In Sachen Frustgefahr präsentiert sich **Army Men 2** weitaus zahmer als der Vorgänger: Sie können jederzeit speichern, unfaire Stellen wurden dezimiert, außerdem garantiert der »Easy«-Schwierigkeitsgrad für Erfolgserlebnisse. **HL**

Heinrich Lenhardt



Eine halbstarke Truppe

Die Grafik erregt Mitleid, die Abwechslung hält sich in Grenzen.

Doch wer nicht nur auf lange Feature-Listen und Effektorgien spechtet, sondern reinen, ehrlichen Spielwitz schätzt, wird bei **Army Men 2** fündig. Das genau in der Mitte zwischen Action und Echtzeittaktik geparkte Spielprinzip hat eine motivierende Spritzigkeit, die vielen hyperkomplexen Niveaulangweilern abgeht.

Leider wurden nicht alle Schwächen des Vorgängers ausgegült. Die Wegfindungs-Intelligenz der Soldaten ist immer noch so eingeschränkt, daß sie jeder Musterungs-arzt vom Grundwehrdienst befreien würde. Das Beladen von Fahrzeugen klappt im Schnitt erst beim dritten Mausklick. **Army Men 2** hat den Anschluß zu aktuellen PC-Qualitätsstandards etwas verloren. Auf einen dritten Teil mit weniger Bedienungshakeligkeiten, mehr Missionen und zeitgemäßer Technik würde ich mich aufrichtig freuen.

Army Men 2

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: 3DO Studios
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 60 bis 500 MByte

Spieler: Einer bis vier (Internet, Netzwerk)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Kurzzeitig amüsanter Action-Taktik-Mix.



Wild Metal Country

Heftige Schlachten im Wackel-Panzer.

Mit einem Panzerwagen sind Sie im Actionspiel **Wild Metal Country** unterwegs. In zerklüfteten Levels

sollen Sie jeweils acht Energiezellen aufsammeln. Ihr Panzer hat zwei unabhängige Ketten, was gehobene Ansprüche an das fahrerische Können stellt. Geschossen wird nach Mörser-Art: Sie drücken die Leertaste, das Kanonenrohr richtet sich immer weiter auf und feuert schließlich im hohen Bogen. Eine Zielautomatik gibt's nicht, Treffer gegen böse Tanks oder Raketenwerfer sind Glücksache; dafür halten die Gegner kaum etwas aus. Egal ob Felsbrocken oder Feind – alles fliegt und plumpst physikalisch glaubwürdig. **PS**

Peter Steinlechner

Bekifft Panzer

Mein Panzer rumpelt wild durchs Gelände, während ich gleichzeitig steuern, zielen, schießen, feindlichen Raketen ausweichen und Energiezellen finden soll. In Wild Metal Country stecken viele frische Einfälle, aber nach einer halben Stunde beißt man entnervt in die Tastatur, weil der Tank wie ein bekiffter Rockmusiker durch die Gegend torkelt.



Feindliche Treffer kippen Ihren Panzer leicht um – das nervt auf Dauer.

Wild Metal Country

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

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200
32 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium II/266
32 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik: ☐ Ausreichend
 Sound: ☐ Befriedigend
 Bedienung: ☐ Befriedigend
 Spieltiefe: ☐ Befriedigend
 Multiplayer: ☐ Ausreichend



Artillery-Derivat mit hohem Nerv-Faktor.