

Action

Peter Steinlechner



Alf versus Freeman

Der Spielspaß hält sich bei **Aliens versus Predator** wegen der fehlenden Speichermöglichkeit in Grenzen, aber ansonsten steckt viel Spannung drin. Dadurch fällt mir auch wieder auf, wie stark andere Hersteller das »in fremde Haut schlüpfen« auf die menschliche Epidermis beschränken. Dabei zeigt gerade der Spaß, den man als blutrünstiges Säuremonster hat, daß da viel mehr herauszuholen wäre.

Sieht man von lustigen, aber unsinnigen Ideen ab (wie »Alf kämpft sich durch das Katzen-Traumland«), könnte sehr

Vergnügliches dabei entstehen. Und das Schöne: Dazu brauche ich kein neues Spiel. Ich fände es beispielsweise faszinierend, mich als Außerirdischer in einer umgestrickten Version von **Half-Life** mit Blechsoldaten und einem gewissen Herrn Freeman anlegen zu können. Gleiche Levels, nur startet man in der Alien-Dimension und kämpft sich bis in die Labors der Black-Mesa-Forschungsstation. Das doppelte Spiel (fast) zum Nulltarif.

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 | Nuclear Strike | Actionspiel | 1/98 | 82% |
| 13 | Virtua Fighter 2 | Prügelspiel | 11/97 | 81% |
| 14 | Requiem | 3D-Action | 4/99 | 80% |
| 15 | Turok 2 | 3D-Action | 2/99 | 80% |
| 16 | Pandemonium 2 | Jump-and-run | 3/98 | 80% |
| 17 | Incoming | Actionspiel | 5/98 | 80% |
| 18 | The Reap | Actionspiel | 1/98 | 80% |
| 19 | Aliens versus Predator | 3D-Action | NEU | 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 | Missing in Action | Actionspiel | 9/98 | 77% |
| 24 | Starsiege Tribes | 3D-Action | 3/99 | 77% |
| 25 | Micro Machines V3 | Actionspiel | 6/98 | 76% |

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



Action

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

Inhalt

Tests

| | |
|-------------------------|-----|
| Aliens vs. Predator ... | 90 |
| Technik-Check | 93 |
| Grand Theft Auto | |
| Addon | 94 |
| Recoil | 96 |
| A Bug's Life | 164 |
| Redline | 164 |
| Tony & Friends | 164 |
| Lander | 164 |
| Eliminator | 164 |

Alptraum im All

Aliens versus Predator

Nie war die Bedrohung so spürbar:
Erleben Sie hautnah, wie sich das
berüchtigte Alien und der Predator
im Kampf gegen Marines fühlen.



Die beiden gehören zu den schlimmsten Bestien, die sich je auf Kinoleinwänden mit der Menschheit angelegt haben. Beide stammen von fernen Planeten, verspeisen die Gattung Homo Sapiens zum Nachtisch und haben durch ihr bizarres Äußeres schon so manchen Filmschaffenden und Spiele-

designer inspiriert. Im 3D-Actionspiel **Aliens versus Predator** schlüpfen Sie in die Rolle der prominenten Monster. Und um hautnah nachzufühlen, wie Sig-

ourney Weaver und Arnold Schwarzenegger beim Anblick der Ungeheuer das Herzen in die Hose plumpste, können Sie außerdem die Geschicke eines menschlichen Marines steuern. Das Alien und der Predator sind übrigens in einer amerikanischen Comicserie zum erstenmal aufeinander losgegangen, seitdem kursieren immer wieder Gerüchte über einen gemeinsamen Film der beiden Kreaturen.

Dunkle Hölle

Für jede der drei Spezies gibt es in **Aliens versus Predator** eine eigenständige Kampagne mit je sechs Missionen. Und die haben es in sich: Statt sich erbarmungslos mit gezückter Knarre durch die Levels zu ballern, ist vorsich-

tiges Vorantasten gefragt. Fast überall herrscht Dunkelheit, Gegner scheinen beinahe aus dem Nichts aufzutau-chen. Sie sind auf Raumstationen unterwegs, krabbeln durch Lüftungsrohre, schießen sich durch Laboratorien und Maschinenräume. Das Geschehen sehen Sie aus der

Ich-Perspektive, gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Eine durchgehende Handlung gibt's zwar nicht, aber jede Mission hat eine kurze Hintergrundstory mit linearen Einsatzziele. So müssen Sie etwa als Alien erst Stromaggregate zerstören, dann Selbstschußanlagen ausschal-

Facts

- 3 Spielfiguren
- 3 Kampagnen
- 18 Missionen
- 14 Waffen
- 5 Mehrspieler-Levels



Überraschung gelungen: Kurz bevor ein Alien zubeißt, fliegt ihm von hinten eine **Granate** um die »Ohren«.

ten und zuletzt einen entweihten Tempel von Eindringlingen säubern.

Säurehaltiges Scheusal

Als Alien tragen Sie keine Waffe – Sie sind eine. Ruhig



Als **Soldat** begegnen Sie Kollegen, können ihnen aber nicht helfen.

hängen Sie an der Decke, betrachten die Umgebung aus verzerrter Perspektive und lauern auf ein Opfer. Da: Ein Mensch kommt, für Sie schon von weitem selbst in tiefster Finsternis an einer blauen Korona zu erkennen. Sie lassen die »Strg«-Taste los. Jetzt können Sie sich nicht mehr an Wänden und

Decken festhalten, fallen geräuschlos auf den Boden. Pfeilschnell flitzen Sie auf die zweibeinige Zwischenmahlzeit zu. Ein paar Schläge mit den Krallen, ein Schlenker mit dem Schwanz, der Feind ist erlegt. Den enormen Vor-

an Treffern einstecken und verfügen über Hightech-Kampfgeräte. Auf Knopfdruck machen Sie sich unsichtbar oder heilen sich. Allerdings schluckt fast Ihre gesamte Ausrüstung Energie. Sobald die verbraucht ist, werden Sie zum Gejagten, oder Sie stehen in einer Ecke und warten Däumchen drehend, bis der Strombalken am Bildschirmrand sich wieder gefüllt hat. Die mechanischen Waffen, ein Speerschußgerät und eine primitivere Form der Diskusscheibe aus den Filmen, sind schnell verbraucht – dann bleibt nur das wenig effektive Messer. Die kräftigste Waffe ist die zielsuchende Shouldercannon. Die schaltet sich aber nur auf das Opfer auf, wenn Sie den jeweils passenden Blickmodus gewählt haben. Dunkelrot zeigt ausschließlich säurehaltige Aliens, blau Menschen. Ständiges Wechseln ist nötig, zumal Sie Hindernisse am Boden nur im dritten, dem grünen, Modus richtig erkennen.

Schwerbewaffneter Einzelkämpfer

Sie rangieren am Ende der Nahrungskette und sind alleine. Als **Marine** schlagen

Gunnar Lott



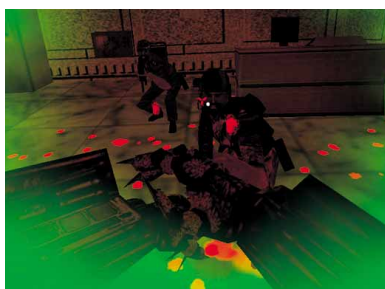
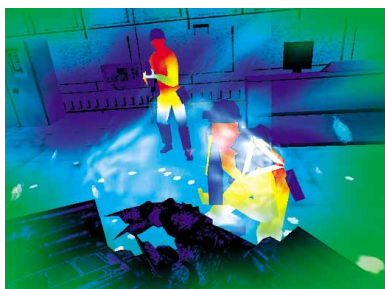
Klaue oder Kanone?

Es ist schon nicht schlecht, einen mächtigen Predator zu verkörpern, aber nie kam ich mir so fies und

schrecklich vor wie im Alien-Abschnitt – als Ungeheuer durch die Gänge zu flitzen, hat seinen besonderen Reiz. Beim Soldaten ist's andersherum: Selten zuvor habe ich mich in einem Ego-Shooter so gefürchtet; der Marine ist eben trotz mächtiger Waffen nur ein Mensch unter Monstern.

Die Grafik hält zwar mit Schwergewichten wie Unreal nicht mit, läuft aber dafür superflott auf meinem antiquierten Pentium 166 mit Voodoo 1. Und dafür kann ich schon mal auf ein paar bunte Lichter verzichten. Wenn mich die fehlende Speicherfunktion nicht unendlich nerven würde, wären die nächsten Wochenenden mit Alienhatz gebucht.

Sie sich zu Ihrem wartenden Raumschiff durch. Der Teraner stakst zwar auf weichen Knien durch die Gänge, trägt aber starke Kampfgeräte in der Faust. Bereits mit der Standardwaffe, einer Maschinepistole, schalten Sie mittelgroße Horden von Aliens sicher aus. Später erleichtert Ihnen die Smartgun das Leben. Die visiert bei rasanten

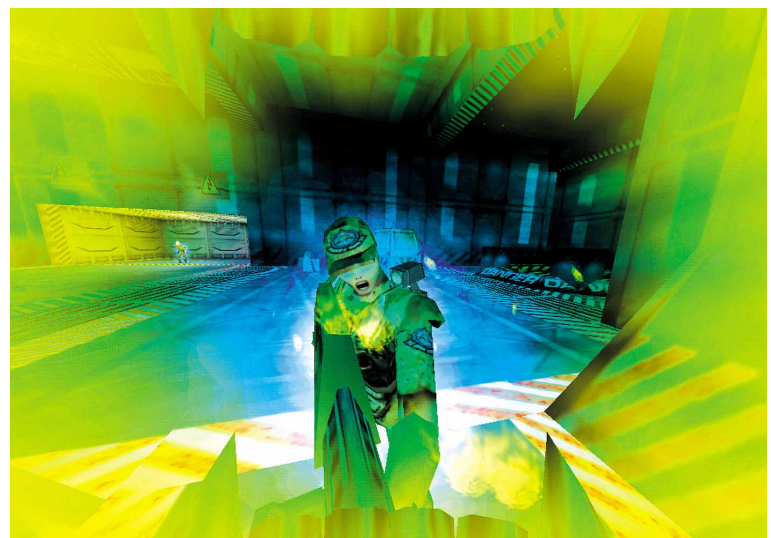


Im speziellen Blickmodus sieht der Predator einen Trupp Soldaten als **grell leuchtende** Kreaturen. Unten die **normale Sicht**.

teil, durch Klettern jederzeit in jeden Winkel zu gelangen, bezahlen Sie teuer: Sie können nicht aus der Ferne angreifen und sind extrem empfindlich, wenige Treffer aus einer MP schicken Sie in die ewigen Jagdgründe. Also sind Schleichen und flottes Zuschlagen angesagt. Als Alien sehen Sie Ihre Umgebung fast wie durch Fischeaugen, auch Feinde hinter sich haben Sie immer im Blick. Einen originellen Effekt haben die Entwickler in halbdunklen Räumen verwirklicht: Dort erkennen Sie anfangs gar nichts, und erst allmählich hellt das Bild sich auf. Wahlweise können Sie auf einen monochromen Lichtverstärker-Modus umschalten, erkennen Ihre Gegner dann aber erst auf kurze Distanz – und das ist meist zu spät.

Der Hightech-Jäger

Als Predator gehen Sie zum Vergnügen auf die Pirsch. In der Rolle des außerirdischen Waidmanns springen Sie ungeheuer weit, können einiges



Den armen **Marine** überraschen wir (als Alien) völlig – er hat keine Chance.



Peter Steinlechner



Am PC hört dich keiner schreien...

Rolläden runter, Kerzen auf den Schreibtisch und loslegen:

So spannend können Sie am PC nicht oft spielen. Mir hat es vor allem der Predator-Modus angetan, weil bei seinen technischen Gerätschaften die meiste Taktik gefragt ist. Als Alien brauchen Sie sowohl einen stoßfesten Magen als auch gute Orientierung. Wer das hat, fühlt sich schnell selbst wie ein Säuremonster. Der Mix aus innovativen Ideen und handfester Action funktioniert fabelhaft. Nie zuvor hatte ich derart das aufregende Gefühl, in eine fremde Haut zu schlüpfen.

Ich will speichern!

Aliens versus Predator wäre ein tolles Spiel, dessen Wertung weit höher ausgefallen wäre – wenn die Entwickler ihrem Werk eine Speicherfunktion gegönnt hätten. Selbst in kleineren Levels bin ich richtig lange unterwegs, und dazu gibt's auch noch vergleichsweise viele Fallen. Es nervt einfach, wenn ich fröhlich um die letzte Ecke tapse, dort von Selbstschußanlagen auseinandergerissen werde und ganz von vorn anfangen muß. Selbst die spannendste Mission artet dann in Frust aus. Ich verwette meine Alien-Videos, daß die Entwickler ein Speicher-Update nachliefern. Mein Tip: Kaufen Sie Aliens versus Predator erst, wenn Sie Spielstände sichern können – aber dann schnell.

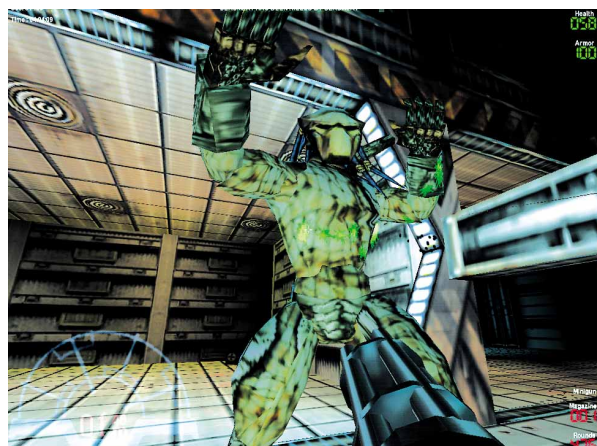
Ausweichmanövern automatisch die empfindlichen Schadel der Aliens an. Gegen den Predator eignen sich Granaten- und Raketenwerfer. Die beste Waffe des Marines ist die Minigun, ein Maschinengewehr mit extrem hoher Schußfrequenz, aber einem Nachteil: Solange Sie schießen, sind Sie unbeweglich.

In der Haut des Marines aktivieren Sie entweder Ihren Lichtverstärker oder lassen sich per Radar vor bissigen Biestern warnen, beides zusammen funktioniert nicht. Das Nachtsichtgerät sorgt überall für erstklassige Sicht, das Radar arbeitet in vielen Gebieten unzuverlässig. Sein »beep-beep« bringt nur im flachen Gelände Vorteile, in verschachtelten Levelabschnitten beschleunigt es Ihren Puls oft unnötig – oder ein Predator steht schlimmstenfalls trotzdem ohne jede Warnung vor Ihnen.

Speichern ist nicht

Aliens versus Predator bietet drei Schwierigkeitsgrade, wovon es selbst der einfachste in sich hat. Die drei Rassen sind weniger stabil als die Kollegen aus vielen anderen 3D-Actionspielen, dazu kommen überall unliebsame Überraschungen, etwa Selbstschußanlagen. Außerdem können Sie erst nach geschaffter Mission speichern – wenn Sie drei Meter vor Levelende den Löffel abgeben, müssen Sie den gesamten Einsatz wiederholen! Der erneute Versuch wird erschwert, weil Gegner dann zwar ungefähr, aber nicht genau an der gleichen Stelle auftauchen.

Das Programm bietet mehrere Mehrspieler-Modi, in denen Sie in jeder der drei Formen gegen menschliche Mitstreiter antreten. Die Kampfstärke zwischen den Rassen ist ausgewogen, nur das



Ein Predator taucht aus dem Nichts auf und greift per Messer an.

Alien beißt etwas schneller ins Gras. Sein Bezwinger bekommt nur 75 Punkte gutgeschrieben; für einen erlegten Marine gibt's 100 und für einen Predator 150 Punkte –

unserer Meinung nach zuviel. Sie können sowohl im Deathmatch spielen als sich auch mit einer anderen Spezies zusammentun. **PS**

→ www.avpnews.com



Der Flammenwerfer brät Aliens – aber die Biester attackieren weiterhin.

Aliens versus Predator

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Fox Interactive
Anspruch: Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 280 MByte

Spieler: Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)

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

| Minimum | Standard | Optimum |
|---------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| Pentium 166 | Pentium 233 | Pentium II/300 |
| 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte | 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte | 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte |

| | | |
|-------------|--|--------------|
| Grafik | | Gut |
| Sound | | Gut |
| Bedienung | | Befriedigend |
| Spieltiefe | | Sehr gut |
| Multiplayer | | Gut |

Tolles 3D-Actionspiel ohne Speicherfunktion.



Technik-Check:

Aliens vs. Predator

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Die Grafik-Engine von **Aliens versus Predator** wurde eigens für das Spiel programmiert. Besonders die schönen Lichteffekte und ordentlichen Animationen haben uns gefallen. Daß die Texturen insgesamt arg blaß wirken, stört kaum – schließlich stehen Sie meist im Dunkeln.

In Sachen Hardware-Support präsentiert sich **Aliens**

versus Predator vorbildlich. Es unterstützt Direct 3D und nutzt nahezu perfekt die Möglichkeiten der jeweiligen Grafikkarte – Probleme konnten wir nicht feststellen. Die Mindestauflösung liegt bei 512 mal 384 Bildpunkten mit 16-Bit-Farben. In diesem Modus können Sie schon ab einem Pentium 166 ohne störende Ruckler spielen. **PS**



Grafik-Check: (1) die niedrigste Auflösung 512 mal 384, (2) 640 mal 512, (3) 1024 mal 768 und schließlich (4) 1280 mal 1024 Pixel.

Die Performance-Tabelle

| | Rage Pro | Rage 128 | Riva 128 | Mat. G200 | Voodoo 1 | Banshee | Voodoo 2 | Riva TNT |
|---|----------|----------|----------|-----------|----------|---------|----------|----------|
| P166 MMX/AMD K6/200 512x384 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| 640x480 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| P233 MMX/AMD K6/300 640x480 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| 800x600 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| PII/233 / Celeron 300 512x384 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| AMD K6-2/300 640x480 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| 800x600 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| PII/450 1024x768 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| 1280x1024 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |

Legende

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

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Aliens versus Predator unterstützt 3D-Karten per Direct 3D und läuft problemlos mit allen gängigen Beschleunigern. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Die Umgebung ist vollständig dreidimensional aufgebaut. Sie kämpfen überwiegend in engen Raumschiffgängen und Tunnels, wirklich große Hallen oder Flächen unter offenem Himmel sind die absolute Ausnahme.

FIGUREN: Die Polygonegegner sind weder besonders detailliert noch bewegt, wirken aber glaubwürdig. Die Gesichter der Marines sind leicht animiert, die Soldaten zwinkern mit den Augen oder beißen sich entschlossen auf die Lippe. Einzelne Körperteile werden getrennt verwaltet, was vor allem im Kampf gegen das Alien eine entscheidende Rolle spielt.

SOUND: Die Anweisungen an den Marine erfolgen teilweise per Sprachausgabe; ordentliche Waffengeräusche.

TEXTUREN: Insgesamt sehr blaß und wenig solide – was allerdings kaum stört, weil die Umgebung meist in Dunkelheit getaucht ist; überwiegend gut an die Polygone angepaßt.

SPEZIALEFFEKTE: Aliens versus Predator bietet sowohl Bitmap- als Polygon-Explosionen. Feuer, Detonationen oder Lichtverstärker leuchten die Umgebung aus.

CUTSCENES: Die kurzen, aber stimmungsvollen Zwischensequenzen laufen als vorgefertigte Videos ab.

STEUERUNG: Frei konfigurierbar, folgt üblichen 3D-Actionstandards. Die wichtigsten Tasten sind bei allen drei Figuren gleich, einige Spezialfähigkeiten liegen auf unterschiedlichen Tasten.

Die Missions-CD zu Grand Theft Auto

GTA – London 1969

Neue Herausforderungen für Autodiebe: Liefern Sie sich im London der Swinging Sixties Verfolgungsjagden mit den Bobbies.

Verbrecen zahlt sich aus. Jedenfalls für die Spieleschmiede DMA Design, die mit dem witzig-makaberen Actionspiel **Grand Theft Auto** einen Verkaufshit landen konnte. Ein Jahr nach dem Hauptprogramm liefern die Engländer die Missions-CD **London 1969** ab, die neben 30 neuen Vehikeln und

32 Aufträgen auch ein ganz neues Szenario bringt. Als Tatort dienen diesmal nicht amerikanische Großstädte, sondern das London der 60er Jahre, samt Linksverkehr und roten Doppelstockbussen. In Vogelperspektive brausen Sie um Sehenswürdigkeiten der englischen Hauptstadt, wie den Picadilly Circus, oder auf die berühmte Tower Bridge.

Call-a-Gangster

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Sie holen sich als Mafioso fürs Grobe an Telefonzellen Aufträge vom Big Boss ab. Einmal dienen Sie als Rauschgiftbote, ein andermal sollen Sie Veräter zum Schweigen bringen. Dann heißt es nur noch ein Auto kapern, eine der herumliegenden Extrawaffen schnappen, und ab geht es zum Schauplatz des Verbrechens. Natürlich bleiben Ihre Taten dem Auge des Gesetzes nicht verborgen. Schnell kleben Ihnen Polizeifahrzeuge an den Fersen, die Sie mit Rammstößen oder Straßensperren zu stoppen versuchen. Dann hilft nur noch eine Lackierwerkstatt, die Ihnen in Sekunden eine weiße Weste verschafft.

Belohnung für Bombenleger

Um in den nächsten Level zu gelangen, müssen Sie eine bestimmte Punktzahl erreichen. Die können Sie nicht nur durch die vorgegebenen



Bei **Kettenreaktionen** hagelt es tonnenweise Punkteboni.

Aufträge schaffen, sondern auch mit spektakulären Verbrechen. Wenn Sie beispielsweise mehrere Fahrzeuge gleichzeitig in die Luft jagen, hagelt es Punkteboni en masse. Abgesehen von kurzen Cutscenes zwischen den Missionen werden Sie Verbesse-

rungen am Hauptprogramm vergebens suchen. Nach wie vor läuft die hübschere 3Dfx-Version nur im DOS-Modus, und Sie dürfen in den teilweise recht langen Aufträgen immer noch nicht zwischen-

durch abspeichern. **RS**
→ www.fifengr.com/gtacars



Wenn Sie **eingekreist** sind, hilft nur rohe Gewalt.

Rüdiger Steidle



Spaß für Wochen

London 1969 ist eine Missions-CD, wie sie im Buche steht: Die neuen Aufträge und Vehikel erreichen locker die

Qualität des Hauptprogramms und bieten wieder unerreichten Langzeit-Spielspaß. Allerdings hätten die Entwickler aus dem 60er-Jahre-Szenario mehr herausholen können. Daß ich meine Verbrecherkarriere im London der Swinging Sixties starte, merke ich nur an den stilechten Musikfetzen, die hin und wieder aus dem Autoradio dudeln. Aber was soll's: Passionierten Autodieben wie mir verkürzt das Gangster-Addon die Wartezeit auf das noch streng geheime Grand Theft Auto 2.

GTA – London 1969

| | | | |
|------------|--|-------------|---------------|
| Genre: | Actionspiel | Hersteller: | Take 2 |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene | System: | Windows 95 |
| Sprache: | Deutsch | Anleitung: | Deutsch |
| Preis: | ca. 40 Mark | Festplatte: | ca. 100 MByte |
| Spieler: | Einer bis acht (Netzwerk, Internet) | | |
| 3D-Karten: | <input 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 |
|------------------------|------------------------|--------------------------------------|
| 486 DX4/100 | Pentium 133 | Pentium 166 |
| 16 MByte RAM, 4fach CD | 32 MByte RAM, 4fach CD | 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte |

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Gut |
| Bedienung | Gut |
| Spieltiefe | Gut |
| Multiplayer | Befriedigend |

Solide Missionsdisk für Fans von GTA.



Tank mit Tempo

Recoil

Ballern, soweit das Auge reicht:

In einem Panzervehikel meistern

Sie abwechslungsreiche Missionen
auf riesigen Schlachtfeldern.

Mit einem futuristischen Panzer erledigen Sie im Actionspiel **Recoil** Aufträge für eine ominöse Rebellenorganisation. Der Hightech-Tank ist wendig, je nach Untergrund können Sie sogar Schlitter-Manöver ausführen. Sein Turm lässt sich unabhängig von der Fahrtrichtung um die gesamte Achse drehen. Auf Knopfdruck ver-

wandelt das Vehikel sich in ein Hovercraft, ein Kampf- oder sogar U-Boot – allerdings nur in einigen Missionen. Im Spielverlauf finden Sie zehn Waffensysteme, neben Lasern und Mörsern sind auch zielsuchende Raketen im Angebot. Frische Munition nehmen Sie nicht nur erledigten Feinden ab: Über den Einsatzgebieten schwebt stets ein verbündetes Flugzeug und wirft per Fallschirm Nachschubkisten ab.

Rettung per Luft

Im Südwesten dringen Sie in das Hauptquartier des Gegners ein und klauen eine Waffe, im Nordosten zerstören Sie seinen Generator, durchqueren das Bergwerk und lassen sich am Heli-Landeplatz abholen: So sieht ein typischer Einsatz in **Recoil** aus. Sie werden mitten im Missionsgebiet abgesetzt und haben dann drei bis fünf Einzelaufgaben zu erledigen. Nach jeder erfolgreich absolvierten meldet Ihre Einsatzleitung per Sprachausgabe, was als nächstes zu tun ist. Den Spielstand können Sie jederzeit sichern.

Die Einsatzgebiete von **Recoil** sind riesig und bieten viel Abwechslung. In einer Mission rumpeln Sie über eine Bergstraße und haben freie



Mit gewaltigen Detonationswellen fliegt ein feindliches **Kraftwerk** in die Luft.

Sicht auf den Strand, auf dem der Auftrag vor einer dreiviertel Stunde begann. Sie streiten nicht nur im flachen Gelände für das Gute, sondern liefern sich Schlachten auf Seen, schleichen sich

in Kanälen hinter die feindlichen Linien oder kämpfen sich durch eine schwer bewachte Erzmine. Das Programm erscheint hierzulande in einer vollständig übersetzten Version. **PS**



Den Eingang zum Hauptquartier bewacht ein **Riesenpanzer**.

Peter Steinlechner



Erstklassige Einsätze

Es macht einfach Spaß, mit dem flotten Recoil-Panzerwagen durch die Landschaft zu flitzen.

Die spannend angelegten Missionen sorgen immer wieder für Aha-Effekte, Überraschungen lauern hinter fast jeder Ecke. Besonders gefällt mir, wie geschickt die Entwickler für Motivation gesorgt haben, Motto: »Nur noch ein Einsatzziel, dann mache ich Schluß!« Und schon sind ein paar Stunden vergangen.

An der Grafik hätte man besser noch ein wenig gefeilt. Zwar wirkt die Umgebung glaubwürdig, was vor allem an Details wie Bergstraßen, verbarrikadierten Hauptquartieren oder riesigen Seen liegt – aber insgesamt sind mir die Texturen zu grau und die Objekte zu grobkantig. Einzig die aufwendigen Explosionen entschädigen dafür ein bißchen. Wer bei Actionspielen vor allem Wert auf motivierend gestaltete Einsätze legt, kann aber zugreifen.

Recoil

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 400 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

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

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Pentium 166 | Pentium II/233 | Pentium II/300 |
| 32 MByte RAM, 4fach CD | 32 MByte RAM, 4fach CD | 64 MByte RAM, 8fach CD |
| | 3D-Karte | 3D-Karte |

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Cut |
| Bedienung | Cut |
| Spieltiefe | Befriedigend |
| Multiplayer | Befriedigend |

Actionspiel mit tollem Missionsdesign.

