

Action

Peter Steinlechner



Sind da höhere Mächte im Spiel? Cyber-Rothaut **Turok** zieht in diesem GameStar zum zweiten Mal ins heiße Gefecht, die **Uprising**-Panzer rollen in die zweite große Schlacht um die Rettung der menschlichen Zivilisation, und mein persönlicher Hit des Monats heißt 220. Das ist die Versionsnummer des letzten **Unreal**-Patches (auf unserer CD), und der bringt den eh schon guten Multiplayer-Modus inklusive der Botmatches vollends auf Trab. Dank neuer Waffen-Sounds und Turbomodus haben damit auch Solisten jede Menge Spaß.

Aufgeschlossenen Actionspielern empfehle ich außerdem einen Blick ins Action-Adventure-Lager: Das phantastische **Dark Project** hat mit traditioneller 3D-Actionkost zwar außer der Ich-Perspektive nur wenig gemein. Trotzdem warte ich schon darauf, welcher kommende Ego-Shooter daraus zuerst einige diebische »Anregungen« übernehmen wird.



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	Indiziertes Spiel	3D-Action	12/98	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	1/99	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
9	Shogo	3D-Action	12/98	83%
10	Uprising 2	Actionspiel	NEU	82%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
13	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Turok 2	3D-Action	NEU	80%
16	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
17	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

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

Inhalt

Tests

Turok 2	76
Turok 2 – Technik-Check	78
Uprising 2	80
Star Wars: Rogue Squadron	82
Asghan	84
Subversion	85
Scars	86
Toshinden 2	87

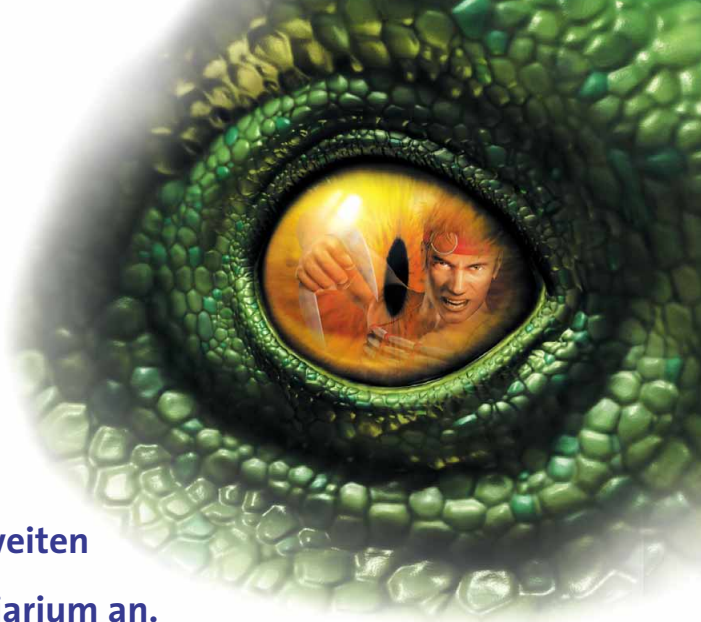
Der mit dem Alien tanzt

Turok 2

Seeds of Evil

Die kriegerische Rothaut legt sich zum zweiten

Mal mit einem glänzend animierten Bestiarium an.



Die 3D-Welt ist fest in Händen einer Clique von **Quake 2**- und **Unreal**-Grafikprogrammierern. Die ganze 3D-Welt? Nein, eine kleine Gruppe unerschrockener Entwickler leistet tapfer Widerstand. Das Ergebnis

der fleißigen Arbeiter von Acclaim heißt **Turok 2: Seeds of Evil** und setzt den vor rund einem Jahr veröffentlichten ersten Teil fort. Damals hatte die Hauptfigur Turok eine brandgefährliche Wunderwaffe in einem Vulkan entsorgt. Leider ist dadurch in einer fernen Dimensions-Gefängniszelle der garstige Primagen aufgewacht. Er sinnt auf Rache und auf die Weltherrschaft. Schuldbewußt stürzt sich Turok mit frischem Kriegsgewehr erneut ins Getümmel, um dem Bösewicht den Gar aus zu machen.

Saat des Bösen

Statt der Dinosaurier aus **Turok 1** verkloppen Sie diesmal außerirdische Monstrositäten; lediglich zwei Echsen konnten sich hinüber in **Seeds of Evil** retten. Dafür schwingen jetzt Scharen von glutäugigen Riesenaffen schwere Schwerter, hünenhafte Aliens schießen aus allen Kanonenrohren, und außerirdische Käfer flitzen per Raketenantrieb durch die lasergeschwängerten Lüfte ihres Raumschiffs. Den rund

30 Gegnertypen gemein sind nahezu perfekte Bewegungen. Die Biester bestehen aus deutlich mehr Polygonen als sämtliche 3D-Konkurrenten und sind liebevoller animiert – schöner als in **Turok 2** schlägt sonst kein Alien zu.

Peter Steinlechner



Bombast-Action in Reinkultur

Wer in 3D-Actionspielen vor allem aufwendig animierte Kampf-

geräte und Gegner sucht, für den ist Turok 2 das Eldorado schlechthin. So herrlich echt wackeln Aliens sonst nicht vor meine Kanone, die makaberen letzten Zuckungen von frisch erlegten Monstern sorgen auch beim x-ten Mal noch für ein fieses Grinsen. Einen lobenden Klaps auf die Schulter haben sich die Waffendesigner verdient. Das Kriegsarsenal bietet aufwendigere Explosionen als so manche Silvesternacht, ist aber trotz des großen Angebots an Knarren fein aufeinander abgestimmt.

Fade Wandtexturen

Ansonsten wirkt Seeds of Evil im Vergleich zur aktuellen 3D-Konkurrenz sowohl spielerisch wie technisch leicht angestaubt. Besonders die langweiligen Wandtexturen können ihre Herkunft vom gleichzeitig erscheinenden N64-Modul nicht verleugnen und sorgen wie beim Vorgänger dafür, daß in den riesigen Levels markante Wegpunkte zur Orientierung fehlen. Bei Turok 2 stehen weniger die Story oder eine glaubwürdige Welt im Mittelpunkt, sondern Action pur – wer darauf steht, wird glücklich.



Kurze Zwischensequenzen lockern die Stimmung auf.

In Sachen künstliche Intelligenz hinterlassen die bösen



Mit dem schwer gepanzerten **Riesenneffen** (Typus »dumm, aber stark«) hat Turok seine Probleme.



Im außerirdischen **Insektenbau** wuseln hochgerüstete Gegnerscharen.

Biester gemischte Gefühle. Angeschossene Gegner nehmen Reißaus oder verstecken sich in dunklen Ecken. Gelegentlich flüchten sogar größere Biester vor einem Turok mit gezückter Riesenknarre. Dafür erweisen die Monster sich als wenig hartnäckige Verfolger, sondern verlieren ab einem Mindestabstand jedes Interesse – obwohl Sie noch in Sichtweite sind.

Neue Riesenwelten

In Turoks zweitem PC-Abenteuer ziehen Sie durch fünf übergroß geratene Levels. So gehören in der Hafenstadt Adia verfallene Bauten und eingestürzte Säulen zum Straßenbild. In düsteren Sumpflandschaften hüpfen Sie durch alte Siedlungen und wehrhafte Verteidigungstürme. Ein riesiges Raumschiff wartet mit mächtigen Selbstschußanlagen und Außerirdischen vor bunten Terminals auf. Wenn Sie das alles bewältigt haben, lauern schließlich



Als Aufgabe zwischendurch sollen Sie den großen **Seelenspiegel** zerstören.

noch fünf heftig kämpfende Obermotze, darunter eine fiese Alien-Königin oder ein von der Hallendecke gemein herabblitzendes Auge.

Sie arbeiten sich zwar auf überwiegend linearem Kampfpfad durch die Welten, müssen aber auch Umwege in Kauf nehmen – sei es auf der Suche nach Extras, oder weil nicht immer klar ist, welches der richtige Weg ist. Eher nebenbei erledigen Sie einige Zusatzaufgaben. Beispielsweise befreien Sie gefangene Kinder aus versteckten Käfigen oder jagen große Munitionsdepots in die Luft.

Atomare Kampfkeule

Sein altes Kriegbeil hat Rothaut Turok längst gegen moderneres Kampfgerät getauscht. Er marschiert dem Feindesheer wacker mit bis zu 17 Waffen entgegen. Neben bunt feuernenden Laserwummern und Energiegewehren benutzt er aufwendigere Geräte wie dreistufige, zielsuchende Raketen, die sogar schwere Gegner scheinbar mühelos emporschleudern, bevor sie krachend detonieren. Mit einem kalten Strahlenstoß schockgefrieren Sie Ihre Gegner, oder nuku sie wie im Vorgänger per fulminanten Atomschlag in die ewigen Jagdgründe.



Der dickbäuchige **Obermotz** weicht nur härterem Kampfgerät wie dem giftgrün strahlenden Plasma-Gewehr.



Kurzfristig darf Turok auf dem Rücken eines **Dinos** die panischen Aliens jagen.

Bei Einsätzen unter Wasser wechselt das Programm automatisch zu passender Bewaffnung. Abgesehen von einer Harpune hilft dort ein Torpedowerfer, der gleichzeitig als Handheld-U-Boot dient und Sie besonders flott durchs feuchte Naß schleppt.

Indianer im Internet

Die Grafikengine des Vorgängers wurde leicht aufgepöppelt und bietet jetzt noch buntere Lichteffekte sowie

reflektierende Wasseroberflächen. Am starken Fogging, das auch Gebäude in Ihrer Nähe in prozessorschonenden Nebel oder in Dunkelheit hüllt, hat sich allerdings nur wenig geändert. Dafür kennt das Programm jetzt einen ausgewachsenen Multiplayer-Modus per Internet oder LAN. 13 Mehrspieler-Arenen liefert Acclaim gleich mit, als Besonderheit können Sie jede mit einem von neun Textursets bekleben. **PS**

Turok 2: Seeds of Evil

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Acclaim
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark **Festplatte:** ca. 180 MByte
Spieler: Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

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

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Geradlinige Action mit tollen Spezialeffekten.



Technik-Check: *Turok 2*

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Das 3D-Aktionspiel **Turok 2** bewegt sich in Sachen Hardware-Anforderungen im oberen Bereich. Wer in höheren Auflösungen spielen möchte, kommt um einen flotten AMD K6-2 oder Pentium II kaum herum. Einen Software-Modus bietet das Programm nicht. Eine 3D-Karte ist Pflicht, aber immer-

hin unterstützt das Spiel Direct-3D und damit alle gängigen Beschleuniger-Chips.

Die nebenstehende Szene aus **Turok 2** haben wir in vier verschiedenen Auflösungen geknipst. Links oben sehen Sie die niedrigste Auflösung für schwächere Rechner, rechts unten eine für High-End-Systeme.

PS



Turok 2: Ausschnitt (1) zeigt die niedrigste Auflösung 320x240, (2) zeigt 512x385, (3) 640x480 und (4) schließlich 1024x768.

Die Performance-Tabelle

Legende

- nicht möglich
- flüssig, aber quasi unspielbar, da Bildausschnitt nur Teil des Monitors füllt
- unspielbar langsam
- mit Einschränkungen spielbar
- gut spielbar
- nur im SLI-Modus möglich

	Rage Pro	Voodoo 1	PowerVR	Riva 128	Mat. G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX, AMD K6/200								
320x240	●	●	●	●	●	●	●	●
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
P233 MMX, AMD K6/300								
320x240	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII 233, Celeron 300, AMD K6-2/300								
512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII 400								
800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Turok 2 unterstützt 3D-Karten per Direct 3D, Voodoo-Chips laufen wahlweise über Glide. Das Programm hat keinen Software-Modus.

LANDSCHAFT: Sie kämpfen sowohl auf offenen und sehr großen Flächen, als auch in riesigen Hallen oder engen Gängen. Die Umgebung ist vollständig dreidimensional.

FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind äußerst detailliert und nahezu perfekt animiert. Einzelne Körperteile werden getrennt verwaltet, was aber nur bei manchen Waffen eine Rolle spielt.

SOUND: Sprachausgabe in den Zwischensequenzen; ordentliche Waffengeräusche; gute Hintergrundmusik.

SICHTWEITE: Starke Beschränkungen in der Sichtweite, ent-

weder durch Nebel oder Dunkelheit. Größere Gebäude lassen sich selbst aus der Nähe nicht ganz erkennen.

TEXTUREN: Größtenteils blaß und sehr eintönig. Wände wirken nicht so »solide« wie in anderen Programmen.

SPEZIALEFFEKTE: Turok 2 bietet sehr aufwendige 3D-Explosionen; Feuer oder Detonationen färben die Umgebung nur teilweise ein; realistische Unterwasser-Verzerrungen.

CUTSCENES: Sehr kurze, aber stimmungsvolle Zwischensequenzen direkt in der 3D-Engine.

STEUERUNG: Frei konfigurierbar, folgt den üblichen 3D-Actionstandards. Wirkt etwas schwammig, außerdem beherrscht Turok nur eine Schritt-Geschwindigkeit.

Mehr lenken als denken

Uprising 2

Geschenke von oben: Bei Uprising 2 hagelt es Truppen, Gebäude und Raketen auf Tastendruck.



Gerade mal ein Jahr ist es her, da glänzte **Uprising** durch die fesselnde Verknüpfung von 3D-Action mit Echtzeitstrategie-Elementen und war das erste in einer Reihe von ähnlichen Genremischungen. Nur, es verkaufte sich nicht. Kurz darauf kam Activisions **Battlezone** und mischte viel Strategie mit etwas 3D-Action. Aber kaufen wollte es ebenfalls kaum jemand. Trotzdem wagen die Cyclone Studios jetzt einen zweiten Aufstand.

Rüdiger Steidle



Fulminantes Feuerwerk

Uprising 2 spielt sich deutlich actionlastiger als 3D-Strategiespiele

wie Battlezone oder Urban Assault. Schnell habe ich meine Basis errichtet und kann mich in die Schlacht stürzen. Dann gibt es Action pur: ballern, ausweichen, Truppen herbe beamen. Um meine Einheiten oder die Energieversorgung brauche ich mich kaum zu kümmern. Dank der simplen Bedienung habe ich jederzeit alles im Griff.

Missions-CD oder Nachfolger?

Abgesehen von den Sondereinsätzen, ein paar neuen Einheiten und grafischen Verbesserungen, bietet Uprising 2 keine Verbesserungen. Trotzdem: Fans bekommen wieder die solide, spielswerte Mischung zweier Genres geboten. Sollten Sie das Spielprinzip aber erstmal antesten wollen: Uprising 1 ist seit kurzem zum Budget-Preis erhältlich.

Instant-Action

Jagten sich im Vorgänger Imperiale und Rebellen die Raketen um die Ohren, so legt sich in **Uprising 2** eine Alienrasse namens Trich mit den Menschen an. Also klettern Sie abermals in Ihren schwer bewaffneten Kommandopanzer Wraith, und säubern in drei Kampagnen insgesamt 28 Levels von der außerirdischen Monsterbrut.

Nach einer kurzen Einsatzbesprechung landen Sie direkt auf dem 3D-Planeten. Dort errichten Sie zunächst eine Basis, die Ihnen als Nachschublager dient. Sobald alle Feindeinheiten im Umkreis ausge-



Regenschauer gehören zu den wenigen grafischen Neuerungen.

schaltet sind, fordern Sie das Hauptgebäude an, das wenige Sekunden später von einem Transportschiff abgeworfen wird. Danach bauen Sie auf

die gleiche Weise Kraftwerke zur Energiegewinnung, Abwehrstellungen oder Truppenfabriken. Mit den entsprechenden Anlagen dürfen Sie



Auf der heiß umkämpften Alienbasis kommt es zur Massenschlacht zwischen Menschen und Trich.



Aus der **Cockpitperspektive** steuern Sie Ihren Wraith in 3D-Action-Manier.



Infanteristen zerlegen eine Trich-Fabrik.



Zwei **Dropships** schaffen neue Gebäude heran.

Infanterie, Jäger, Bomber, Killersatelliten und zwei Arten von Panzern produzieren.

Hilfe auf Kommando

Wenn Sie auf feindliche Stellungen treffen, können Sie per Tastendruck Ihre Truppen direkt ins Kampfgetümmel beamen. Dann stürmen die Einheiten selbständig auf das anvisierte Gebäude ein oder beschießen gegnerische Streitkräfte in der Nähe. Panzer rattern gegen Kanonentürme ins Feld, Jagdflieger bekämpfen SAM-Stellun-

schwache Kämpfer. Man setzt sie vorwiegend zur Unterstützung ein, die Hauptlast der Kämpfe haben Sie selbst zu tragen. So bestreichen Sie Infanterie mit dem Lasergeschütz oder feuern Raketen auf Feindbunker.

Verzweigte Kampagnen

Zwar laufen die meisten Einsätze immer noch nach dem Schema »Basis bauen, aufrüsten, Gegner plätten« ab. Sie müssen aber auch mal Konvois eskortieren, feindliche Stellungen auskundschaften oder sich unentdeckt über einen Planeten schleichen. Navigationspunkte und Lage-Updates per Sprechfunk führen Sie dabei von einem Missionsziel zum nächsten, so daß Sie nie den Überblick verlieren. Weil sich die Kampagnen außerdem an einigen Stellen aufteilen, bietet **Uprising 2** etwas mehr Abwechslung als der erste Teil. Auch die Missionstypen sind vielfältiger. So schießen Sie sich durch einen gewaltigen Asteroiden oder bestreiten Nachteinsätze.

Feuern und Forschen

Entsprechend Ihrer Leistung erhalten Sie für gewonnene Missionen etwas Geld, das Sie in neue Technologien investieren können. Je nachdem, ob Sie lieber selber kämpfen oder Ihre Kameraden die Drecksarbeit erledigen lassen, verstärken Sie Ihren Wraith oder polieren die anderen Einheiten auf. Im Laufe der Zeit kommen neue Waffensysteme hinzu. So ballern Sie gegen Ende

der zweiten Kampagne mit Torpedos statt Raketen, setzen taktische Atomwaffen ein oder errichten Zwillingsgeschütze, um Ihre Basis zu sichern. Wer alle Kampagnen durchgespielt hat, kann sich mit dem mitgelieferten Missionseditor neue Herausforderungen schaffen. **RS**



Dank der **Karte** behalten Sie die Übersicht

gen, und Bomber entladen ihre tödliche Fracht auf Fabriken. Im Vergleich zu Ihrem waffenstarrenden Kommandopanzer sind diese Hilfstruppen allerdings recht

Uprising 2

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

Hersteller: 3DO Company

System: Windows 95

Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Festplatte: ca. 200 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium II/266
32 MByte RAM, 2fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Rasantes Actionspiel ohne Überraschungen.



Star Wars für Ballerfans

Rogue Squadron

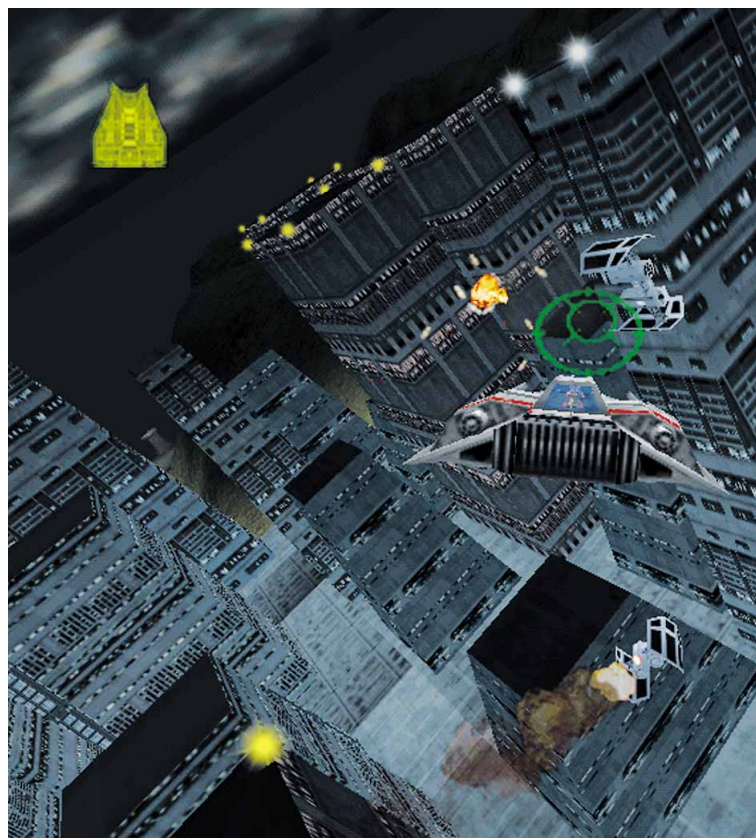
Mit packender Atmosphäre und Raumschiff-Schlachten für Einsteiger setzt LucasArts die legendäre Space Opera fort.

Während George Lucas emsig am nächsten **Star Wars**-Film bastelt, kann der computerspielende Teil der Menschheit die schier

Spitze eines Elite-Fliegerkommandos gegen das Imperium. Mit Ihren Weltraumflitzern holen Sie ganze Legionen von TIE-Fightern vom Himmel. Das Programm wurde nicht von LucasArts alleine, sondern in Zusammenarbeit mit Factor 5 produziert. Dieses mittlerweile nach Amerika ausgewanderte Entwicklerteam stammt ursprünglich aus Köln und genoß Anfang der 90er Jahre einen geradezu legendären Ruf unter Amiga-Verehrern; größter Hit war die Actionreihe **Turrican**.

Unbekannte Welten

Gefechte im Weltall stehen bei **Rogue Squadron** nicht auf dem Schlachtplan – heftige Kämpfe mit bösen Imperialen liefern Sie sich ausschließlich über Planetenoberflächen. Neben bereits bekannten Gestirnen wie Tatooine oder Hoth besuchen Sie auch bisher nie gesehene, darunter Mon Calamari oder Corellia, die Heimat von Han Solo. Während die Planetengrafik wegen der sehr groben Oberflächentexturen keinen Spezialeffekteverwöhnten PC-Spieler aus



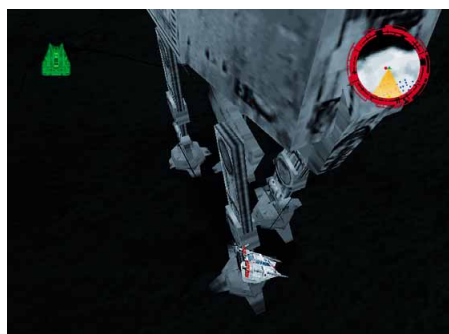
Rasanter Kampf gegen TIE-Fighter in den düsteren Häuserschluchten von **Corellia**,

dem Pilotenstuhl haut, sorgen viele Details auf dem Boden für stimmige Sternenkriegs-Atmosphäre. Beispielsweise feuern winzige Stormtrooper aus allen Blasterrohren, drehen auf Speedbikes ihre Runden oder folgen einem zweibeinigen AT-ST ins Kampfgetümmel.

Kampf dem Imperium

Intergalaktische Abwechslung ist in Sachen Missionsdesign angesagt. Grund-

sätzlich ballern Sie vom TIE-Fighter über AT-STs bis zu Bodengeschützen zwar alles nieder. Allerdings haben die Entwickler es verstanden, das simple »erst schießen, dann denken« mit viel Drumherum aufzupeppen. Sei es, daß Ihr Vorgesetzter Sie kreuz und quer über die Planetenoberfläche hetzt, oder daß Sie auf dem Weg durch enge Täler einen Rebellentransport schützend begleiten. Bei der Bewältigung dieser Aufgaben helfen die restlichen

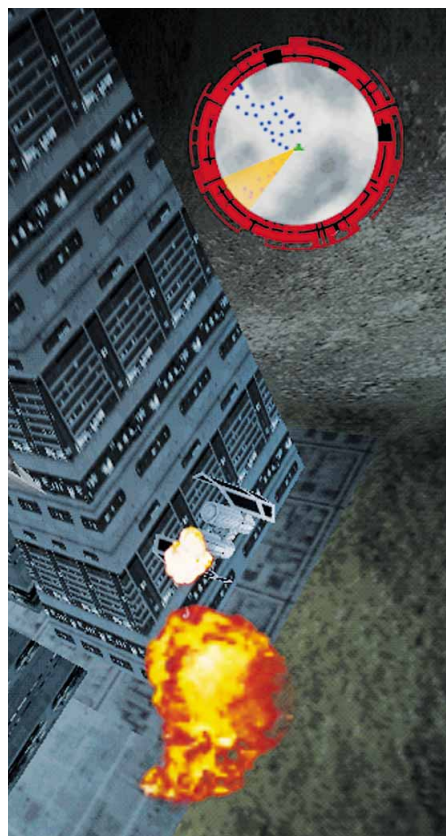


AT-ATs müssen Sie mit ausgelegtem **Stahlseil** dreimal umfliegen, erst dann stolpern die Kolosse und krachen auf die stählerne Schnauze.

endlose Wartezeit mit neuen PC-Abenteuern der ruhmreichen Sternenkrieger überbrücken. Der jüngste Streich von LucasArts versetzt Sie sogar erstmals in die Rolle von Luke Skywalker höchstpersönlich. Im Actionspiel **Rogue Squadron** kämpfen Sie als blonder Jungspund an der



Auf dem **Gefängnisplaneten** schalten Sie einen schwebenden Zug aus.



dem Heimatplaneten von Han Solo.

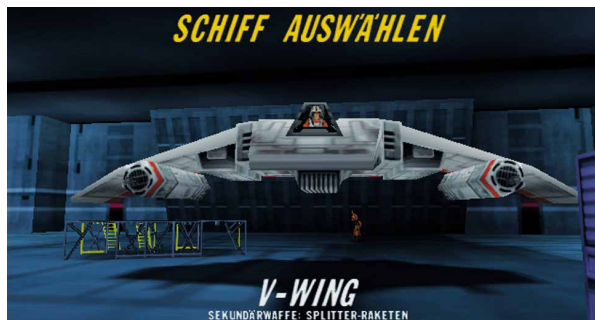


Diese Fabrikhalle ist liebevoll aufgebaut.

Angehörigen der **Rogue Squadron** kräftig mit. Befehle können Sie den Kameras zwar nicht erteilen, trotzdem agieren sie äußerst effektiv. Beispielsweise sollen Sie in einem Einsatz einen Gefängnistransport lahmlegen. Statt den schwebenden Zug selbst unter Feuer zu nehmen, langt es aber schon, sich todesmutig auf sämtliche Gegner zu stürzen und die eigentliche Arbeit den anderen Piloten zu überlassen.

Flinke Flieger

Sie flitzen dem Feind in fünf Raumjägern entgegen. Neben bekannten Schiffen wie den wendigen X-Wings oder



Im **3D-Menü** wählen Sie vor einigen Missionen Ihr Raumschiff aus.

A-Wings gibt's auch erstmals den (in Büchern vorkommenden) V-Wing zu steuern. Bei den meisten Aufträgen weist Ihnen das Programm ein bestimmtes Schiff zu. Nur gelegentlich entscheiden Sie selbst, in welches Cockpit Sie klettern wollen.



Wahlweise fliegen Sie mit **Cockpit-Sicht**.

Anders als in simulationslastigen Weltraumspielen wie **TIE Fighter** steuern sich die Jäger in **Rogue Squadron** völlig unkompliziert. Sie müssen weder auf Schildkonfiguration noch auf Energiesysteme aufpassen, sondern nur die richtige Richtung einschlagen und Gas geben. Auch die passende Bewaffnung gibt das Spiel vor – mehr als Laser und einen Satz Raketen bekommen Sie eh nicht spendiert. Das Programm kennt fast ein Dutzend unterschiedliche Blickwinkel, allerdings hat sich die Verfolgersicht im Test als einzig sinnvolle erwiesen. Nur wenn Sie mit dem Schlepptau um AT-ATs fliegen, damit die Metallkolosse über Ihr ausgelegtes Schleppseil stolpern, schaltet das Pro-

gramm grundsätzlich in eine isometrische Perspektive.

Raumschifftechnik

Rogue Squadron verlangt nach schneller Hardware. Obwohl das Programm weder spektakuläre Explosionen noch sonderlich aufwendige Spezialeffekte bietet, läuft es erst auf einem schnellen Pentium mit 3D-Karte flüssig. Voodoo-Chips werden direkt unterstützt, alle anderen Beschleuniger müssen Direct-3D nutzen. Der berühmte **Star Wars**-Soundtrack

von John Williams plätschert mit einigen neu komponierten Stücken nicht im CD-Audio-, sondern nur im General-Midi-Format aus den Lautsprecherboxen – trotzdem kann die Qualität dank

Peter Steinlechner



Mächtig simpel

Einsteigen, losfliegen und ballern, was die Laser hergeben – **Rogue Squadron** setzt ganz auf unkompliziert-

teste Action. Ohne Gefummel mit den Raumschiff-Systemen hole ich hier in einer Mission mehr TIE Fighter vom Himmel, als der typische Film-Pilot in seiner gesamten Laufbahn. Daß das Ganze Spaß macht, liegt zu großen Teilen an der stimmig inszenierten Star-Wars-Atmosphäre. Ohne stampfende AT-ATs im Fadenkreuz oder den wie immer genialen Soundtrack würde der jüngste Streich von LucasArts deutlich weniger packend rüberkommen.

Missionen zu eintönig

Trotzdem müssen auch hartgesottene Sternenkrieger den X-Wing-Schlüssel nicht unbedingt aus der Hosentasche kramen. Ich hätte mir deutlich mehr spielerischen Tiefgang gewünscht. Spätestens ab der zehnten Mission machen sich angesichts des gleichförmigen Missionsdesigns Ermüdungserscheinungen breit. Verstehen Sie mich nicht falsch: **Rogue Squadron** ist kein schlechtes Spiel – aber einen Hunderter würde ich dafür nicht berappen wollen.

sorgfältiger Abmischung überzeugen. Hierzulande erscheint das Programm mit englischer Sprachausgabe, aber deutschen Menüs und Untertiteln. **PS**

Star Wars: Rogue Squadron

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Hersteller: LucasArts
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 50 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/266
32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

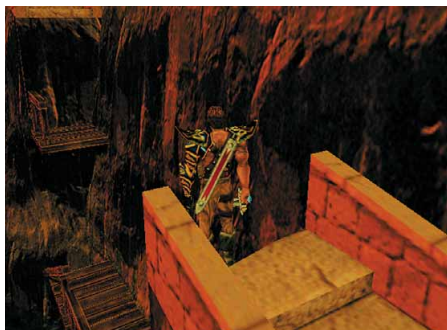
Simple Actionspiel – nur für Star-Wars-Fans.



Düster klirren die Klingen

Asghan

Mit Geschicklichkeit und schnellen Reflexen sollen Sie einem einsamen Thronfolger auf seinen rechtmäßigen Sitz verhelfen.



Die ausgedehnten Sprungsequenzen sind wegen der unpräzisen Steuerung nicht ganz einfach.

Peter Steinlechner



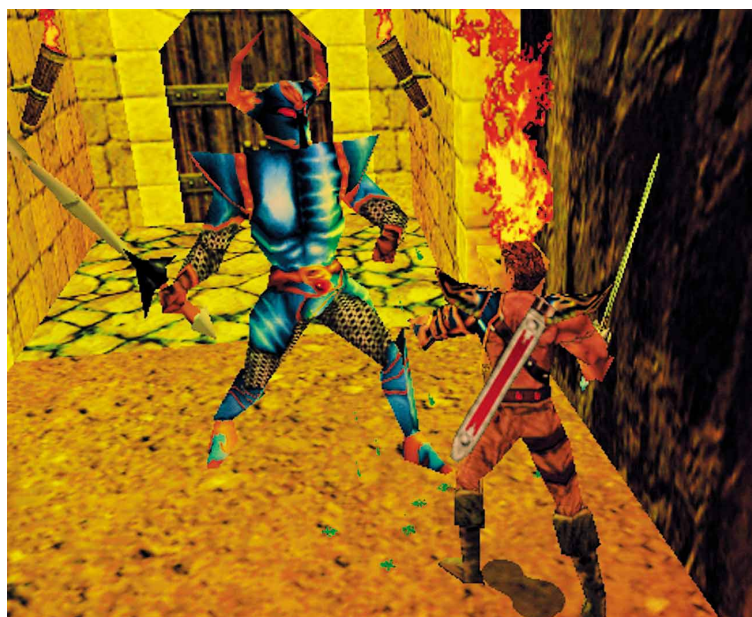
Halbrohe Prügeleien

Asghan hätten ein paar weitere Monate fleißige Entwicklungsarbeit gutgetan, letztlich wirkt das Programm noch

nicht ausgereift. Die Steuerung ist eingängig, aber unpräzise. Die Levels sehen teilweise sehr schön aus, bieten spielerisch allerdings kaum neue Ideen fürs Actiongenre.

Ausgewürfelte Zufallstreffer

Und daß meine Klinge immer wieder deutlich sichtbar durch die Polygone des Gegners flutscht, mir aber trotzdem kein erfolgreicher Hieb gutgeschrieben wird, ist nur eines von vielen kleinen Ärgernissen – wozu habe ich denn 3D-Grafik, wenn Treffer irgendwo unsichtbar hinter den Kulissen ausgewürfelt werden? Positiv fallen dagegen vor allem die spannende Story und das durchaus packende Fantasy-Flair auf. Schade, denn so werden nur Actionspieler mit viel Geduld ausreichend Spaß an Asghan finden.



Feindliche Ritter bekämpfen Sie meist auf kurze Distanz mit einfachen Tastaturbefehlen.

Familienkrach im Herrschaftshaus: Im Actionspiel **Asghan** säbeln Sie sich als gleichnamiger Prinz mit scharfem Schwert durch Ihr verlorengegangenes Königreich. Das hat ein entfernter Onkel entgegen der Erbchaftsregelung an sich gerissen. Jetzt regiert der Tyrann mit eiserner Faust und der tatkräftigen Unterstützung böser Drachen. Um ihn zu stürzen, landen Sie nach Jahren des Exils unbeobachtet am Strand Ihres Landes, legen sich bald mit der ersten Wache an und kämpfen sich dann über Steilklippen, durch eisige Wüsten und dunkle Höhlen.

Klettern und kämpfen

Das Programm mixt die von **Tomb Raider** bekannte Kameraführung und dessen grundlegende Steuerung mit ausgedehnten Schwertkämpfen gegen Orks, Ritter und vielerlei andere Krieger. Alternativ schalten Sie um zur Armbrust, die Sie allerdings aus der Ich-Perspektive bedienen. Neben heißen Schlachten ist viel Geschick-

lichkeit gefragt. In ausgedehnten Jump-and-run-Einlagen springen Sie Steilhänge empor, hüpfen auf Plattformen oder hangeln an Seilen über gähnend tiefe Abgründe. Nur hin und wieder müssen Sie mal ein Rätsel lösen und beispielsweise auf singenden Totenköpfen eine Melodie nachspielen.

Schöne fremde Welt

Asghan bietet eine durchgehende Welt, die Sie auf linearen Pfaden erkunden. Nur gelegentlich lädt das Spiel an Türen neue Daten in den

Hauptspeicher. Sporadisch bringen Zwischensequenzen direkt in der 3D-Grafik etwas Kurzweil, allerdings sorgt die amateurhafte deutsche Sprachausgabe nicht selten für unfreiwillige Komik.

Die 3D-Engine bietet auch in der Software-Variante schöne Spezialeffekte wie etwa transparente Wasseroberflächen oder farbige Licht- und Schattenwürfe, und läuft auch auf langsameren Rechnern ausreichend flott. Allerdings sind die Animationen der Spielfiguren nicht mehr zeitgemäß. **PS**

Asghan

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 32fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Rasante Action mit Umsetzungsmängeln.



Subversion

Die Missions-CD für Incoming.



Neue **Landschaftstypen** sorgen für etwas mehr optische Vielfalt.

Das erste offizielle Addon zum Actionsspektakel **Incoming** heißt **Subversion**. Wie bereits im farbenfrohen

Hauptprogramm schicken Sie mit großkalibrigen Kanonen feindliche Raumschiffe in die außerirdischen Jagdgründe. Die Steuerung ist sehr einfach gehalten, gewaltige Explosionen sorgen für Atmosphäre. Dem subversiven Spielspaß frönen Sie in 48 neuen Aufträgen. Wie gewohnt, müssen Sie zwar überwiegend ballern, bringen aber zwischendurch auch mal Truppen sicher ans Ziel oder beschützen Gebäude. **Subversion** kommt sowohl mit der im Handel erhältlichen Version von **Incoming** zurecht, als auch mit verschiedenen Varianten, die Grafixkarten beiliegen. **PS**

Peter Steinlechner

Ohne Staunfaktor

Subversion ist eine anständige Missions-CD, trotzdem brauche ich das Ding nicht unbedingt. Das Hauptprogramm Incoming lebt in erster Linie von den gewaltigen Explosionen, und die sehen hier genauso aus – für eine Steigerung kann das Addon nicht sorgen. Daß gelegentlich andere Landschaftstexturen auf dem Boden kleben oder irgendwo eine neue Alien-Einheit durch das Kampfgetümmel flitzt, spielt da keine besonders große Rolle.

Subversion

Genre:	Actionspiel-Addon	Hersteller:	Rage
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte
Spiele:	Einer bis zwei (Modem, an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Hersteller: Rage
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 10 MByte

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium 166 MMX
32 MByte RAM, 4fach CD
3Dfx-Karte

Pentium II/266
64 MByte RAM, 8fach CD
3Dfx-Karte

[illegible]

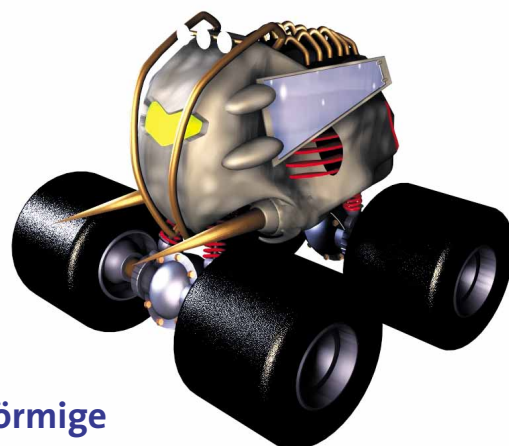
Ordentliches Action-Addon für echte Fans.

Rasant, rasant, Herr Elefant

Scars

Gelangweilte Mega-Computer lassen tierförmige

Autos gegeneinander rasen – sieht so das Jahr 3000 aus?



Spektakuläre Unfälle kommen zwar ständig vor, beschädigen aber Ihr Gefährt nicht.

Gunnar Lott



Wo ist mein N64?

Die alte Regel: Was auf dem Nintendo 64 Spaß macht, muß auf dem PC noch lange nicht ziehen. Dort ist die

Marktnische für bunte, actiongeladene Autorennen mit dem glänzenden Dethkarz schon sehr gut besetzt.

Scars braucht kaum Eingewöhnung, ist actionsreich und bringt gut Geschwindigkeitsgefühl rüber – von der PC-Version hätte ich jedoch mehr erwartet. Die technischen Vorteile des PCs in Sachen Grafik und Sound wurden nicht genutzt, und der Multiplayer-Modus im Splitscreen verträgt nur noch zwei statt vorher vier Teilnehmer. Auf Standards wie Netzwerk-Unterstützung und Save-Option hat Ubi Soft überdies großzügig verzichtet.

Die Programmierer der Mini-Firma Vivid sind in PC-Kreisen relativ unbekannt. Bis dato wurde nur von ihren Konsolen-Titeln nur **Street Racer** umgesetzt. Mit kunterbunten Action-Rennen kennen sich die Engländer aus: Auch bei **Scars** rasen Sie in wilden Wagen über kurvige Kurse.

Rasendes Rhinozeros

Neun durchgeknallte Riesenrechner beherrschen in ferner Zukunft die Erde. Da es Windows dann wohl nicht mehr gibt, haben die Computer massenhaft Rechenkapazität frei und langweilen sich schändlich. Um dem abzuweichen, bauen sie bewaffnete Vehikel in Tierform, die sie gegeneinander Rennen fah-

ren lassen. Von den insgesamt neun Fahrzeugen dürfen Sie von Beginn an fünf steuern – die anderen gibt's nur für den, der sie in einem Extra-Rennen besiegen kann. Jeder Wagen hat ein Tier zum Vorbild: Der Elefant (hohe Endgeschwindigkeit, eher schlechte Beschleunigung, gute Straßenlage) kommt ebenso vor wie der Tigerhai oder die Kobra. Das animalische Auto Ihrer Wahl lenken Sie in der Verfolgeransicht über die abwechslungsreichen Kurse; eine Cockpit-Perspektive hat **Scars** nicht zu bieten.

Raketen gegen Elefanten

Auf den Strecken liegen großzügig Extras verstreut, von denen Ihr Bolide maximal zwei tragen kann. Sie bedeuten meist Ärger für Ihre Konkurrenten, ob Sie die Gegner

nun per Zeitbombe sprengen, per Rakete abschießen oder mit einem Magneten aufhalten. Für friedlich gestimmte Raser gib's auch Standards wie Turbo oder Schild. Fünf Meisterschaften mit je bis zu zehn Rennen warten, wobei Sie die nächsthöhere erst in Angriff nehmen dürfen, nachdem Sie die aktuelle erfolgreich beendet haben. Leider gibt's keine Save-Funktion – erst nach Ende einer Serie teilt Ihnen das Programm ein schnödes Paßwort mit. **GUN**



Die insgesamt nur durchschnittliche Grafik lebt von den schönen Farbeffekten.

Scars

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Ubi Soft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 45 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

Buntes Action-Rennen im Konsolen-Look.



Toshinden 2

Kampfsport von der Konsole.



Duke hat ein größeres Schwert als Eiji – mehr Reichweite zahlt sich aus.

Wie das so ist bei den geheimen Kampfbünden: Alle paar Jahre trifft man sich in einer Arena, tauscht Erinnerungen aus, trinkt Grüntee und haut sich tüchtig die Hücke voll. Und weil niemand nachtragend ist, darf bei Gamewares Prü-

gelspiel **Toshinden 2** sogar Gaia, der Endgegner aus dem ersten Teil, mitmachen.

Sie steuern einen von elf Karatekas, die alle gleich leicht zu bedienen sind, aber sehr unterschiedliche Moves und Specials aufweisen. Als Besonderheit erlaubt es **Toshinden 2**, auch seitwärts auszuweichen. In unregelmäßigen Abständen leuchtet ein sogenannter Overdrive-Balken auf – dann können Sie eine besonders fiese Schlagvariante ansetzen. Im Solospiel sind zehn Kloppeereien zu bestehen, ehe Sie gegen den Endgegner antreten dürfen. Entschieden mehr Spaß macht allerdings das Duell gegen einen Freund am gleichen Rechner. **GUN**

Gunnar Lott

Haut nicht um

Auf der Playstation war Toshinden 2 für mich vor einem Jahr ein ernsthafter Konkurrent zum Überprügler Tekken 2. Die lieblose Übertragung auf den PC läßt jedoch zu wünschen übrig: Die Pad-Abfrage ist nicht perfekt, der Vorspann fehlt, und die Grafik-Darstellung ohne 3D-Karte läßt mich schaudern.

Toshinden 2

Genre: Prügelspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: THQ
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 MByte
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Pentium 200
64 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Hausmannskost für Prügelfans.

