

# Action

Peter Steinlechner



Ich-Perspektive bedeutet vor allem sinnloses Ballern? Von wegen! Daß sich Ballerorgien längst zum eigenständigen Untergenre gemausert haben, beweisen zwei so unterschiedliche Spiele wie **Half-Life Day One** und **Rainbow Six**. In beiden sehen Sie das Geschehen mit den Augen der Hauptfigur, jedesmal schwenkt am unteren Bildschirmrand eine Knarre mit, aber trotzdem haben die Spiele praktisch nichts gemein. Das erste bietet vor allem Story-Tiefgang, das zweite verbindet Action mit Strategie. Zu schade, daß

**Rainbow Six** trotz Tom-Clancy-Lizenz meine Erwartungen nicht erfüllt.

Ein Schießspiel fiel diesen Monat aus: **Shogo** von Monolith lag uns zwar vor, allerdings wollte der deutsche Vertrieb CDV unsere Version nur gegen eine Wertungszusage zum Test freigeben. Wir haben dankend verzichtet...



## 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	Unreal	3D-Action	7/98	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
9	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
10	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
11	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
12	Pandemonium	Jump-and-run	-	82%
13	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
15	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
16	MDK	Actionspiel	-	80%
17	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
18	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
19	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
20	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
21	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	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

Half-Life Day One .....	96
Rainbow Six .....	100
Das 5. Element .....	102
Hedz .....	104
O.D.T. ....	106
V 2000 .....	108
Deer Stalker .....	110

Vorabtest: der Unreal-Konkurrent

# Half-Life Day One

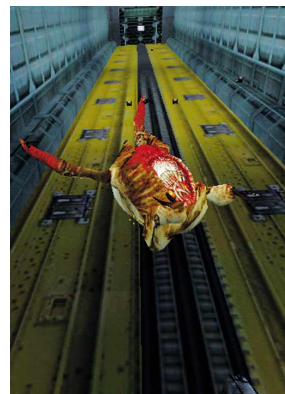
Nur mit neuer Hardware im Handel:

Die OEM-Version des nächsten 3D-Knallers

bietet jede Menge abgefahrene

Neuheiten und eine packende Story.

Der Meilenstein **Unreal** hat die Marschrichtung für 3D-Action der nächsten Generation vorgegeben. Statt den Spieler durch enge und gleichförmige Korridore mit Horden von feindlichem Kanonenfutter zu schicken, führt sie ihn durch atmosphärisch dichte Welten. Grafik, Handlung, Gegner mit Persönlichkeit und viele Schockeffekte sorgen dafür, daß auch hartgesottene Action-Haudegen gelegentlich dank atemberaubender Atmosphäre das Spielerherz in die Heldenhose rutscht. Das Entwicklerteam Valve will mit **Half-Life** die Schraube noch eine Stufe weiter drehen. Mit einer packenderen Story sowie schlaueren und perfekter animierten Gegnern nimmt man mutig die Genrespitze ins Visier.

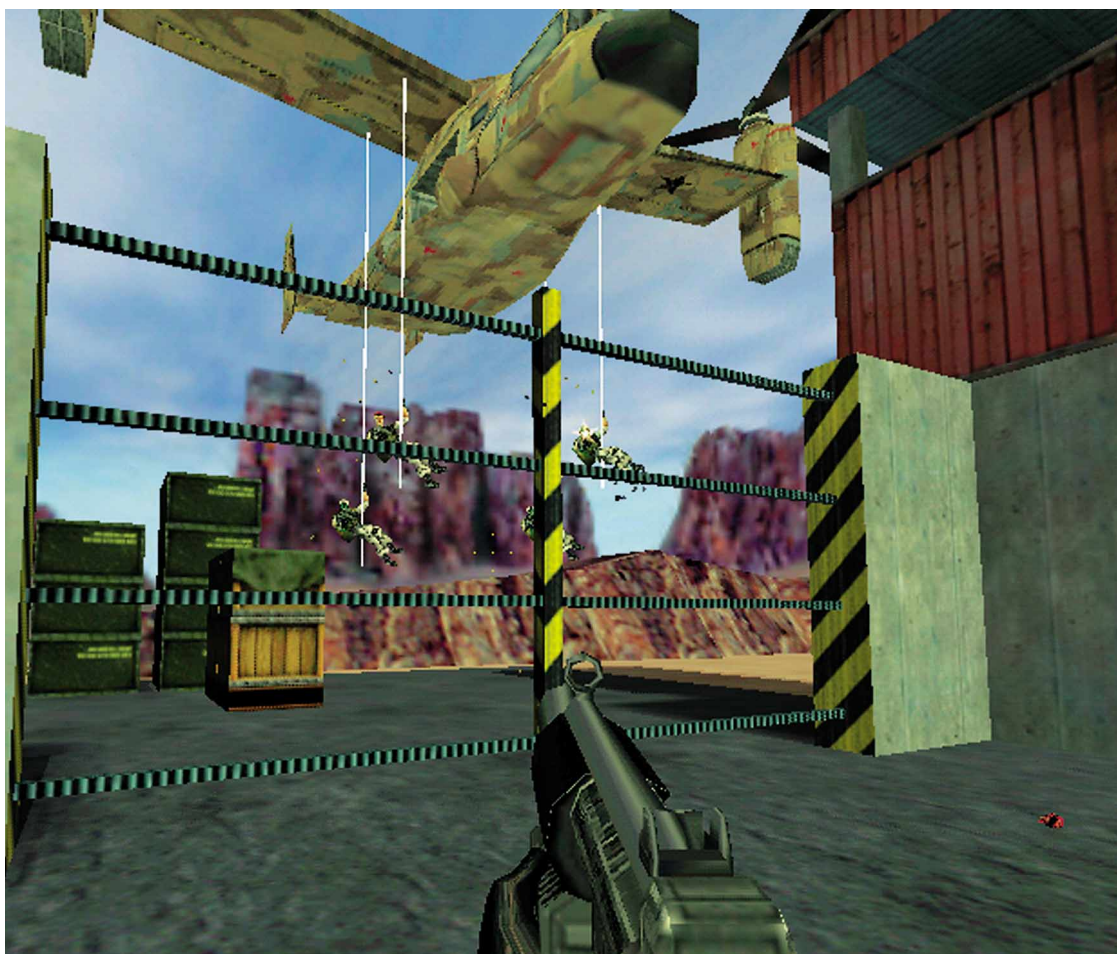


Im Aufzugschacht purzelt Ihnen ein **Alien** entgegen.

**Half-Life Day One** ist die offizielle OEM-Version für »Original Equipment Manufacturer« des 3D-Actionsspektakels. Den »ersten Tag« wird es nur zusammen mit neuen 3D-Karten verschiedener Hersteller (unter anderem Diamond) zu kaufen geben. **Day One** bietet laut Valve rund 20 Prozent des fertigen Spiels; wir sind je nach Schwierigkeitsgrad in drei bis fünf Stunden ans Ende gelangt. Auf eine Gesamtwertung verzichten wir: Die folgt erst in der nächsten Ausgabe mit dem Test der unabhängig erhältlichen Vollversion.

## Zugfahrt ins Chaos

Statt Ihnen sofort ein grimmes Monster vor die Nase zu setzen, beginnt **Half-Life** ungewohnt friedlich. Ein Hängezug befördert Sie ungefähr fünf Minuten lang durch die gewaltige Black-Mesa-Forschungsstation. Gemütlich gondeln Sie durch wissenschaftliche Stationen, vorbei an Raketenabschurampfen und durch tiefe Canyons. Währenddessen erzählt eine unterkühlte Computerstimme, wessen Schicksal Sie fortan lenken: Gordon Freeman, 27 Jahre alt, Assistent in der Abteilung für ungewöhnliche Materialien. Dort können Sie beliebig herumspazieren und den Erzählungen anderer Wissen-



Am Ende des ersten Tages (und damit der OEM-Version) schaltet sich die **Armee** mit einem Großaufgebot von Truppen ein.





In der Betonlagerhalle treffen Sie zum ersten Mal auf **Marines**; diese werden in der deutschen Fassung gegen Roboter ausgetauscht.

schaffter lauschen, bis Sie im eigentlichen Testlabor stehen. Sekunden später liegt die Station in Trümmern! Aliens verputzen die lieben Kollegen, der Kontakt nach draußen ist unterbrochen. Ein paar Handlungsfäden deutet **Day One** nur zart an: Warum sich beispielsweise

die bald auftauchenden Militärs sowohl Aliens wie Forscher vorknöpfen, wird erst die Vollversion klären.

### Angriff der Killer-Hähnchen

**Day One** bietet einige der ungewöhnlichsten Außerirdischen der 3D-Historie. Die

scurrilste Gattung erinnert auf den ersten Blick an friedliche, frisch gegrillte Hähnchen – bis sich die Biester mit einem gewaltigen Satz und spitzen Zähnen auf ihr Opfer stürzen. Die bössartigen Gummiaadler haben zudem die Angewohnheit, sich über die Köpfe der wehrlosen Wissenschaftler zu stülpen und diese in tollwütige Mutantenzombies zu verwandeln.

Was die Animationen der Gegner angeht, setzt **Half-Life** sich sofort an die Genre-spitze. Die Aliens laufen, schießen und kämpfen unglaublich realistisch und haben deutlich flexiblere Bewegungen auf Lager als ihre Genre-Kollegen. Von der angekündigten revolutionären KI ist in **Day One** dagegen wenig zu sehen. Auch künstliche Intelligenz braucht Zeit, um sich zu entfalten – doch dazu beißen hier entweder die Gegner oder der Spieler viel zu schnell ins Gras. Lediglich die Krieger, denen Sie am Ende des ersten Tages begegnen, nutzen vereinzelt Deckung und schleichen sich auch mal von hinten an.

### Spannung im Schacht

Der Weg in die rettende Sicherheit führt zur Oberfläche. Sie schießen sich durch Labors und Lagerhallen allmählich bis an die frische Luft – auch wenn die sich dann als bleiverseucht entpuppt. Die meisten Aufzüge funktionieren nicht mehr, oft klettern Sie waghalsig an wackligen Eisenleitern schmale Schächte empor oder krabbeln durch Lüftungsrohre. **Half-Life** bietet anstelle streng unterteilter Levels eine durchgehende Umgebung. Anders als **Unreal** lädt es nicht einen großen Batzen 3D-Daten auf einmal, sondern unterteilt die



In einer kurzen **Sprungsequenz** hüpfen Sie dank der Holzkisten über den tiefen Abgrund.

Welt in kleine Häppchen (in **Day One** sind es genau 36). Neue Daten werden an Stellen mit begrenzter Sichtweite in den Speicher geschaufelt, etwa zwischen zwei engen Kurven. **Half-Life** lädt sehr oft nach, dafür können Sie aber bereits nach wenigen Augenblicken weiterkämpfen.

### Peter Steinlechner



### Wow, was für ein Tag

Ist das wirklich ein 3D-Shooter, oder bin ich hier versehentlich in eine Art Alien-Film auf Speed geraten? **Half-**

**Life Day One** präsentiert sich spielerisch zwar »nur« grundsolide, aber durch das abgefahrne Drumherum wird's zum echten Ereignis. Der schräge Anfang sorgt für Spannung ab der ersten Minute, und auch die Story ist um Klassen besser als die üblichen 3D-Hintergrundgeschichten. Welche dunklen Pläne haben die Militärs, woher kommen die Aliens, und wer ist der Aktenköfferchen-bewehrte Regierungsvertreter, den ich in der Ferne seelenruhig an seiner Krawatte herumfummeln sehe?

### Warten auf die Vollversion

Zwischendurch ist mir ein bißchen viel spielerisches Einerlei dabei, zumal sich die Levels arg grau präsentieren. Optisch opulent wird's erst gegen Ende der OEM-Version. Schade auch, daß man von den angekündigten KI-Fortschritten bislang nur wenig sieht, **Unreal** wirkt da schlauer. Ich traue dem fertigen Spiel aber zu, diese Kritikpunkte restlos auszubügeln.

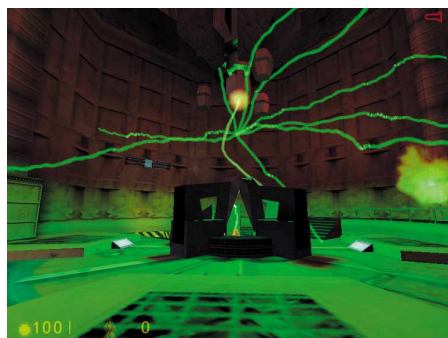


Ein Wachmann hilft Ihnen gegen einen mutierten **Forscher**.



Ein **Hologramm** erklärt zu Beginn die grundlegende Bedienung.





Erst ist alles **friedlich**, dann explodiert das Testlabor, Freeman landet für Sekunden in einer mysteriösen Dimension und findet die Station dann **zerstört** vor.



**Alien-Hunde** greifen mit Energie-Schokwellen an.



Funkensprühend sammelt ein Alien frische Kraft für die nächste **Blitz-Attacke**.

## Selbständiges Visier

In **Day One** lassen sich bereits fünf der 15 Waffen aus der Vollversion ausprobieren. Anfangs verkloppen Sie die Aliens mit einer Brechstange. Später finden Sie auch Pistole, Schrotflinte und MP sowie Handgranaten. Jeder Schießprügel muß regelmäßig nachgeladen werden, sonst klickt der Hammer ohne Auswirkungen ins Leere, und Sie sind ganz schnell ein Bildschirmleben los. Wo sich in **Unreal** oder **Jedi Knight** nur die Projektile selbständig dem Gegner nähern, schaltet sich in **Half-Life** das Fadenkreuz jeder Waffe automatisch auf das nächste Ziel.

## Hardware-Hunger

Grafisch präsentiert sich **Half-Life** auf der Höhe der Zeit. Das Programm basiert auf einer verbesserten **Quake 2**-Grafikengine. Neben einer deutlich aufgebohrten Farbtiefe – 32-bit werden sogar ohne 3D-Beschleuniger unterstützt – bietet es neue Effekte wie realistische Schat-




ten. In Sachen Hardware präsentiert sich **Day One** stellenweise fast so hungrig wie **Unreal**. Wer eine 3D-Karte im Rechner hat, muß wegen des verwendeten OpenGL-Treibers mindestens in einer Auflösung von 512 mal 384 Pixeln spielen. In den Innenlevels läuft das Programm ab einem Pentium 166 ruckelfrei, aber in den Außenwelten stockt es dann gewaltig. Der Software-Modus schluckt zwar in den höheren Auflösungen noch mehr Prozes-

sor-Power, dafür läuft der niedrigste VGA-Modus auf langsameren Rechnern flüssig und sieht gut aus. Wir nehmen die Vollversion von **Half-Life** voraussichtlich im nächsten GameStar unter die Lupe – gemeinsam mit dem Mehrspieler-Modus, der in **Day One** noch fehlt. **PS**



## Half-Life Day One

<b>Genre:</b>	3D-Action	<b>Hersteller:</b>	Valve
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Anleitung:</b>	Englisch
<b>Preis:</b>	(nur als OEM-Version)	<b>Festplatte:</b>	ca. 200 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer		
<b>3D-Karten:</b>	<input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P166, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte
Grafik			Keine Wertung, da dem Vorabtest die abgespeckte OEM-Version zugrunde liegt.
Sound			
Bedienung			
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar		
Multiplayer	In OEM-Version nicht vorhanden		
Erstklassiger Einstieg in ein 3D-Abenteuer.			

Erstklassiger Einstieg in ein 3D-Abenteuer.

Organisiert gegen den Terror

# Rainbow Six

Nur mit einem Fadenkreuz bewaffnet kämpfen Sie im Auftrag von Tom Clancy gegen Bombenleger und die Computer-KI.

**D**ie ganze Welt ist ein Hort des Terrors. Zumindest in den Romanen von Tom Clancy. In seinem neuesten Werk **Rainbow Six** sind heimtückische Terroristenbanden rund um den Globus am Werk. Nur die

Jungs der mobilen Eingreiftruppe Rainbow können diesem finsternen Treiben Einhalt gebieten – und deren Kommandeur sind Sie.

## Einsätze in aller Welt

Vor jeder Mission bekommen Sie in einem simplen Textbriefing alle Infos zum aktuellen Fall und die Hintergründe dazu verabreicht. Sei es einen besetzte Botschaft in Belgien, gekidnappte Entwicklungshelfer im Dschungel oder ein vermintes Ölbohrinsel in der Nordsee, Ihr Geheimdienst ist bestens unterrichtet. So stellt er Ihnen Blaupausen der Zielgebäude zur Verfügung, auf denen Sie das Vorgehen Ihrer Mannen detailliert planen.

## Allein gegen die CPU

Allzuviele Gedanken um die bis zu acht Anti-Terrorkämpfer müssen Sie sich nicht machen. Jeder Recke verfügt zwar über eine stattliche Anzahl von Eigenschaften, die den Umgang mit Feuerwaffen, Granaten und elektronischem Gerät charakterisieren, doch die Unterschiede in den Auswirkungen sind minimal. Deshalb ist es, von den Waffen mal abgesehen, auch ziemlich egal, mit welchem Equipment Sie sich in die 3D-Actionszenen wagen. Stets gilt: Ein



Der **Terrorist** hatte keine Chance die Bombe im Faß zu zünden.

schneller Ballerfinger ersetzt jede noch so sorgfältig geplante Strategie. Meistens werden Sie sich dabei erwischen, wie Sie im Alleingang sämtliche Terroristen ausschalten. Ihre Bundesgenossen kommen Ihnen dabei ge-

nauso oft störend in die Quere, wie sie sich als hilfreiche Co-Schützen beweisen. Aber selbst wenn Sie eine Mission nur als einziger überleben sollten – spätestens bis zum nächsten Einsatz kommt garantiert Nachschub. **MIC**

## Mick Schnelle



## Action ohne Plan

Mann, was bin ich von Rainbow Six enttäuscht. Was bringt mir der schönste (wenn auch umständlich zu

bedienende) Planungspart, wenn die Vorgaben doch überflüssig sind. Spätestens nach vier Einsätzen merken Sie, daß Sie auch ohne echten Plan ans Ziel kommen.

Okay, der 3D-Teil macht schon Spaß. Als cooler Special-Forces-Soldat mit dem Gewehr im Anschlag auf Terroristenjagd zu gehen, motiviert mich mehr, als zottelige Monster in einem 08/15-Gewölbe zu erlegen. Außerdem sind die Einsätze ziemlich abwechslungsreich. Am ehesten werden Sie Rainbow Six mögen, wenn Sie die spannende Buchvorlage kennen. Ohne dieses motivierende Ambiente-Plus bleibt nur ein Standard-3D-Shooter übrig.

Dank **Autoziel-Funktion** haben Sie plötzlich auftauchende Gegner immer im Visier.



## Rainbow Six

<b>Genre:</b>	Action	<b>Hersteller:</b>	Redstorm Entertainment
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene	<b>System:</b>	Windows 95
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Anleitung:</b>	Englisch
<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark	<b>Festplatte:</b>	ca. 60 MByte
<b>Spieler:</b>	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		
<b>3D-Karten:</b>	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200 MMX	Pentium II 266
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
	Direct3D-Karte	Direct3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Wenig spektakulärer 3D-Shooter.





Elementar, lieber Korban

# Das 5. Element

Das Böse bedroht die Welt, nur die Kraft der Elemente kann sie retten – der perfekte Hintergrund für einen Kinofilm, und für ein 3D-Action-Spiel sowieso.

**H**erbst '97 war es, als Luc Bessons extravaganter Sciencefiction-Streifen **Das Fünfte Element** in den Kinos lief. Ein gutes Jahr später erscheint nun das gleichnami-

ge Spiel, das auch grafisch keinen taufrischen Eindruck mehr macht.

## Schöne und Biester

In der Gestalt von Taxifahrer Korban oder Weltenretterin Leeloo begeben Sie sich auf die Suche nach vier Elementsteinen. Dabei ist der rothaarigen Außerirdischen die örtliche Polizei genauso auf den Fersen wie die Schergen von Oberfiesling Zorg. Zu Beginn der meisten Levels können Sie sich für eine der Hauptfiguren entscheiden. Welche Wahl Sie treffen, bleibt sich prinzipiell gleich: Denselben Komplex gilt es anschließend auf etwas anderem Weg noch mit der zweiten Person zu durchqueren. Während Korban auf schwere Waffen setzt, verteidigt sich die grazile Heldin mit Schlägen und Tritten. In bester Prügelspiel-Tradition

beherrscht Leeloo auch besonders effektive Kombinationen, die jeden Gegner von den Füßen hauen. Korban erweitert dafür im Spielverlauf sein Waffenarsenal um Schnellfeuergewehre und Energiestrahler.

## Verschlungene Wege

Ihren Helden blicken Sie in **Tomb Raider**-Manier von hinten über die Schulter. Die Kamera folgt den Bewegungen nur träge. Mangels Automap verliert man in den weitverzweigten Komplexen leicht den Überblick; über die Levels verteilte Teleporter und Schalter machen die Orientierung nicht unbedingt leichter. Manche Rätsel sind außerdem unter Zeitdruck zu lösen. Die 3D-Grafik bietet kaum



Korban brutzelt einen Zorg-Bösewicht mit seiner **Energiestrahler-Wumme**.



An manchen Stellen **hangelt** Leeloo über Abgründe hinweg.

markante Anhaltspunkte; die meisten Gebäude bestehen aus wenigen, tristen Texturen. Helden und Gegner sehen etwas kantig aus, überzeugen aber mit sauberen Animationen. Das Spiel wird von stimmungsvoller, teilweise fetziger Musik untermalt. Die Videos zu Spiel- und Levelbeginn sind ausnahmslos Original-Ausschnitte aus dem Kinofilm. **CS**

## Christian Schmidt



## Stimmungstief

Ich mag den Film, und beim Betrachten der Videoschnipsel schlich sich dann auch ein seeliges Lächeln auf

mein Gesicht. Leider wich es allzubald einem herzhaften Gähnen.

Die flotten Kämpfe und gelegentlichen Mini-Rätsel sind für dieses Genre durchaus akzeptabel. Aber die eintönige Grafik läßt keine Atmosphäre aufkommen – und in der lag ja gerade die Stärke des Films. Schade, denn die Kampftechniken sorgen an sich für eine gelinde Herausforderung.



Der schwerfällige **Polizist** ist ein leichtes Opfer für die wendige Leeloo.

## Das Fünfte Element

**Genre:** Action-Adventure  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

**Hersteller:** Kalisto  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 10 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound		
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Die Kloppelei wird dem Film nicht gerecht.



## Um Kopf und Kragen

## Hedz

Briefmarken, Bierdeckel, Garten-  
zwerge – Menschen haben einen Hang  
zum Sammeln. Diesem Naturtrieb  
dürfen jetzt auch PC-Fans frönen.

## Christian Schmidt



## Kopfarbeit

Daß das Multiplayerbetonte Hedz auch im Solospiel eine echte Herausforderung ist, hätte ich nicht erwartet. Im Prinzip dreht

sich alles um die sammelbaren Köpfe und deren unterschiedliche Fähigkeiten. Doch mit dem geschickten Einsatz des richtigen Heads kommen Sie in den großen Levels oft weiter als mit blindwütigem Voranströmen. Daß sich einige der 225 Figuren sehr ähneln oder im Spiel wenig sinnvoll sind, kann ich verschmerzen.

Aber warum muß die Levelgrafik nur so furchtbar billig aussehen? Quietschbunte Texturen und quaderförmige Räume sind nicht gerade der Gipfel der Designkunst. Glücklicherweise spielt das Aussehen der Umgebung im Multiplayermodus keine große Rolle – dort zählt nur rasante Action, und davon bietet Hedz genug.

In der **Galerie** können Sie Ihre Heads begutachten; hier zum Beispiel der »Wahnsinnige Clown«.



**S**tellen Sie sich eine Welt vor, in der alle gleich aussehen. Verwirrend, finden Sie? Das denkt sich auch die uniforme Alienrasse im Actionspiel **Hedz** und begegnet dem Übel auf Ihre Weise: Die Außerirdischen lassen auf der Erde Köpfe rollen, stülpen sich die geklauten Häupter über und treten mit frischgewonnenen Spezialfähigkeiten in farbenfrohen Arenen gegeneinander an.

## Verwandlungskünstler

Sie sind einer dieser Alien-Sportler und kennen nur ein Ziel: Den Mitspielern die Köpfe abzufragen und den eigenen nicht zu verlieren. Fünf der begehrten Häupter tragen Sie zu Beginn mit sich herum (zwischen denen Sie jederzeit wechseln können). Ihre Spielfigur verwandelt sich daraufhin in eine der kuriosen Gestalten und verfügt über deren Angriffstechnik. So feuert ein zwielichtiger Gangster Maschinengewehrsalven auf die Gegner, ein Doppeldeckerpilot läßt Bomben zu Boden fallen, oder ein Elvis-Verschnitt wirft mit Schallplatten um sich. Hat eine Figur zu viel



Mit einer **farbenprächtigen Explosion** zerbröckelt die Rakete des Soldatenjeeps einen konkurrierenden Hed.

Schaden genommen, springt ihr der Kopf von den Schultern und kullert im Level herum. Herrenlose Häupter sollten Sie schnellstmöglich auf sammeln, um sie im Rucksack zu verstauen.

## Sammeln in 3D

Ihre Spielfigur sehen Sie von hinten; die Kamera behält das Geschehen immer gut im Blick und stellt sichtbar verdeckende Elemente transparent dar. Im Solomodus arbeiten Sie sich durch 20 Levels vor. Innerhalb der weitläufigen Komplexe sammeln Sie nach und nach neue der insgesamt 225 Köpfe.



Unser **Russen-Jet** kann auf die Benutzung der Seilbahn verzichten.

fe. Die eigentliche Levelgrafik sorgt mit langweiligen Texturen und grobschlächtigen Gebäuden für gelegentliches Gähnen. **Hedz** ist besonders auf Mehrspielerpartien mit bis zu acht Kopfürgern ausgelegt.

CS

## Hedz

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Spieler:** Einer bis acht (im Netzwerk/Internet)  
**3D-Karten:** ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

**Hersteller:** Hasbro Interactive  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 30 bis 190 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

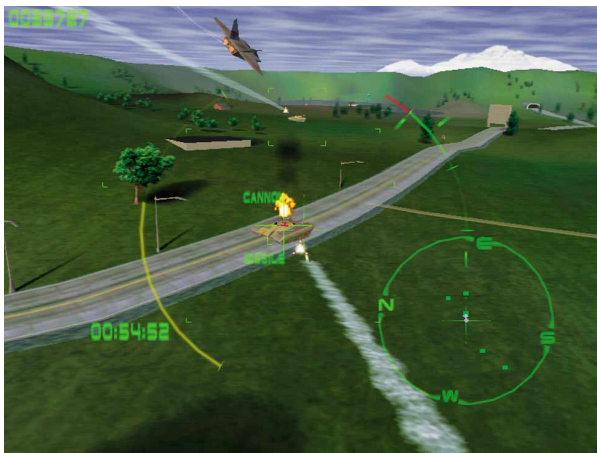
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Flotte Action im Netz, fordernd im Solospiel.



# Barrage

Rasante Action in schönen Landschaften.



Zischend fauchen **Raketen** über die idyllische Hügelumgebung.

**G**laubt man dem Fluggefühl, steuern Sie in **Barrage** eine Mischung aus UFO und Helikopter – mehr wird

dem Spieler nicht verraten. Wie auch immer: In dem Actionspiel schießen Sie ordentlich Feindesmassen ab und erledigen unter Zeitdruck simple Aufgaben. Zum Beispiel sammeln Sie Energiebojen oder suchen in einem Tunnelsystem erst den Endgegner und dann den Ausgang. **Barrage** bietet fünf Szenarien, darunter eine Weidelandschaft, einen Canyon oder das in glitzernde Großstadtlichter getauchte Chicago. Auf die sonst übliche Hintergrundstory um böse Aliens verzichten die Entwickler, dafür dürfen Sie sich nach jedem Einsatz in einer Hiscore-Liste verewigen. **PS**

**Peter Steinlechner**

## Nette Ballerorgie

Barrage hat die gleichen Vorzüge wie ein typischer Spielhallenautomat. Ein paar Runden freut man sich über die Grafik, kämpft sich dann an die Spitze der Hiscore-Liste, und irgendwann reicht's. Schade nur, daß die Explosionen so schwach sind. Selbst die bei höchster Detailstufe atemberaubende Landschaft kann für dieses Manko nicht so recht entschädigen. Wer zwischendurch wieder mal wild ballern möchte, kommt auf seine Kosten.

## Barrage

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Hersteller:** Activision  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 90 MByte  
**Spieler:** Einer bis acht (Modem, Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

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

Pentium 200  
32 MB, 4fach CD  
3Dfx-Karte

Pentium 2/233  
32 MByte RAM, 8fach CD  
Voodoo 2-Karte

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



Ordentlicher Ersatz für teure Spielhallentage.



## Action mit Knarre und Mana

## O.D.T.

Mit Magie und roher Gewalt kämpfen Sie sich durch eine Fantasy-Welt mit garstigen Monstern und bösen Überraschungen.



Eine üble Seuche wütet irgendwo in einem Fantasy-Land. Mit einem mächtigen Luftschiff flitzt ein tapferes Heldenquartett von einem Ort

zum anderen, um per Heilkristall die Kranken zu kurieren – da stürzt der fliegende Kahn ab. Nun ist es im Actionspiel **O.D.T.** an Ihnen, als eines der Besatzungsmitglieder 20 verstreut herumliegende Fläschchen, die das Medikament enthalten, einzusammeln.

## Furchtloser Vierer

Vor Spielbeginn bestimmen Sie, ob Sie lieber als einer von zwei kräftigen Kämpfern, als leichtfüßige Amazone oder als Magier losziehen wollen. Letzterer hat einen Raben als ständigen Begleiter, der mit waghalsigen Flugmanövern die Gegner ablenkt. In **O.D.T.** ist hauptsächlich ein flinker Finger am Abzug gefragt. Insgesamt ballern Sie mit vier unterschiedlichen Waffen. Deren Wirkung steigert sich im Spielverlauf ganz beträchtlich; aus dem einfachen Energieblitz etwa wird später ein tödliches Blitzgewitter. Außerdem lernen Sie 16 magische Sprüche und hauen der versammelten Monsterschar mit ausreichend Mana auch Feuerzauber oder Lichtkegel um die Hörorgane.

## Aliens und Untote

Ein einheitliches Feindbild läßt sich in **O.D.T.** nicht ausmachen. Je nach Umgebung kämpfen Sie gegen Zombies oder Geister, bekriegen sich mit Aliens oder machen aus stählernen Geschützen kümmerlich qualmende Blechre-



Bei **Boßgegnern** sucht die Kamera zur besseren Übersicht viel Abstand.

ste. Alles in allem erforschen Sie sieben große Levels. Die Palette reicht von Dschungellandschaften über einen rostroten Maschinenpark bis hin zu einer Großküche mit messerschwingenden Maestros. Neben Extras wie Bonus-Leben und Handgranaten

findet Ihr Protagonist gelegentlich auch lila Leuchtkugeln. Damit verändern Sie in Rollenspiel-Manier ein paar seiner Charakterwerte, etwa Stärke oder Abwehrkräfte. Den Spielstand dürfen Sie nur an vereinzelten Speicherpunkten sichern. **PS**



Im Küchenlevel tobt ein irrer **Pizzabäcker**.

## Peter Steinlechner



## Originell, das Teil

Auf den ersten Blick erinnert O.D.T. dezent an einen actionlastigen Tomb-Raider-Klon ohne Lara, auf den zweiten

offenbart es aber genug Eigenheiten. Mir hat es vor allem das Waffenaufrüsten und Magie-Sammeln angetan. Letztlich ist es zwar ziemlich egal, ob ich zum Ballermann oder Blitzzauber greife – aber die Grafikeffekte und ein ordentlich ausgebauter Protagonist motivieren durchaus.

## Land der tausend Tode

Ärgerlich: Bei Feindkontakt kann ich mein Bildschirmleben oft gleich abschreiben – nicht weil die Gegner zu stark wären, sondern weil meine Spielfigur chancenlos über einen Abgrund in den sicheren Tod gestoßen wird. Da ist es doppelt unverständlich, daß ich meinen momentanen Spielstand nicht jederzeit sichern darf.

## O.D.T.

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Hersteller:** Psygnosis  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 3 bis 300 MByte

**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	<div></div>	Gut
Sound	<div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div></div>	Gut
Multiplayer	<div></div>	Nicht vorhanden

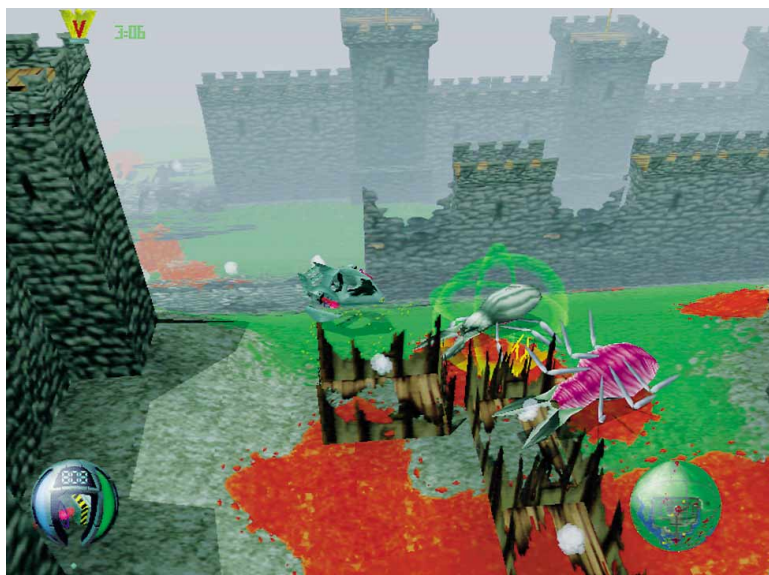
Trotz Schnitzern insgesamt nettes Actionspiel.



## Kampf dem Todesvirus

## V2000

Blitzgeschwindigkeit breiten Sie in einem Superflieger durch detaillierte 3D-Landschaften und bekämpfen eklige Krabbelarmeen.



Die Grafik ist schick, erkaufte sich die Details aber durch starke Nebelbildung.



Auf CD:  
Spielbare  
Demo

Die Außerirdischen in V2000 haben einen besonders hinterhältigen Weg gefunden, feindliche Planeten zu erobern. Statt vor Ort zu kämpfen, schleusen Sie einen Virus ein, und prompt mutiert die örtliche Tierwelt. Aus harmlosen Waldläusen werden gruselige Riesen-

monster, Spinnen spucken gewaltige Mengen an Giftschleim, und böse Haie werden zu ganz besonders bösen Haien. Ihre Aufgabe ist es, bis zu 30 Missionen erfolgreich zu bestehen und die Biester unter Wasser, zwischen alten Burgen oder in einer Amazonas-Szenerie zu erledigen. V2000 ist eine Neuauflage des Klassikers Virus aus dem Jahre 1980 und stammt wie dieser von David Braben, der vor allem seit Elite Kultstatus genießt.

## Flitze-Flieger

Ihr Kampfschiff steuern Sie zwar mit nur wenigen Tasten, aber dabei verhält es sich wie eine Mischung aus Hovercraft und Flugzeug. Vollbremsungen können Sie vergessen, statt dessen müssen Sie umdrehen und Gegenschub geben. Außerdem eiert der Flitzer auch bei Stillstand immer ein bißchen in der Luft herum, und das Fadenkreuz will dennoch genau auf das Ziel ausgerichtet werden.

Das Grundgerüst der Missionen ähnelt sich immer – Menschen einsammeln, Käfer vernichten, und ab in den nächsten Level. Dabei sorgen aber zusätzliche Faktoren für Abwechslung. Mal stehen Sie

unter Zeitdruck, müssen ausnahmslos alle Schutzbefehle in Sicherheit bringen oder können feuerspeiende Drachen erst vom Himmel holen, nachdem Sie Lenkraketen gefunden haben.

## Verschlungene Missionspfade

Neben einem schier unerschöpflichen Vorrat an Bonuswaffen, Schutzschilden und sonstigen Extras verstecken sich in fast jedem Level zusätzliche Ausgänge. Die einzelnen Missionen sind nur teilweise linear verknüpft. Um auf dem Alienplaneten die außerirdische Gefahr endgültig zu besie-



Das gelbe Fadenkreuz müssen Sie manuell auf den markierten Hai aufschalten.

gen, müssen Sie längst nicht alle 30 Einsätze erledigen – mit den richtigen Pforten überspringen Sie besonders schwierige Levels. Gelegentlich können Sie bereits erledigte Aufträge auch nochmals ansteuern und dort einen anderen Weg einschlagen. **PS**

## Peter Steinlechner



## Nur für Steuerkünstler

Können Sie sich vorstellen, einen übernerösen Gummiball zu

lenken? Wenn ja, dann ist V2000 das Richtige für Sie. Der Spielspaß hängt entscheidend davon ab, ob Sie mit dem Flugverhalten Ihres Kampfschiffs zurecht kommen. Die Vielfalt an originellen Missionen, gepaart mit witzigen Details, ist dagegen die Stärke des Programms.

## Viren im Heuhaufen

Einen Nachteil haben all die versteckten Details aber. Meist erledige ich unter Volldampf die feindlichen Krabbelarmeen, erst dann mache ich mich auf die Suche nach Extras. So muß ich für jedes Powerup umständlich die gesamte Karte durchstöbern. V2000 hat jede Menge Charme, aber in den späteren Missionen hätte ich mir mehr Kämpfen statt Suchen gewünscht.

## V2000

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer 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		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MB, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	<div></div>	Gut
Sound	<div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div></div>	Gut
Multiplayer	<div></div>	Befriedigend

Actionspiel um einen flitzigen Schwebegleiter.





Ewige Jagdgründe

# Deer Stalker

Nichts für Warmduscher:  
Richtige Rednecks schießen eigen-  
händig ihren Brötchenbelag.

Heinrich Lenhardt



## Bock geschossen

Es hat schon etwas für sich, in einen Teich zu waten, den Lockruf der Ente anzustimmen und dann geduldig zu war-

ten, bis ein leichtfertiges Exemplar dieser Gattung vor die Flinte flattert. Geradezu transzendente Qualitäten hat das Besprühen mit »Eau de Hirsch«, um während des Anschleichens keinen verräterischen Menschengeschmack preiszugeben. Aber ganz ehrlich, liebe Redneck-Kollegen: Müsste ich mich von den Früchten meiner Jagdaktivitäten ernähren, wäre mir der Hungertod sicher. Ewig und drei Tage durch den Forst zu schleichen, bis so ein Mistvieh vor dem Lauf auftaucht, sättigt nicht.

## Reh oder Baumstumpf?

Die hoffnungslos veraltete 3D-Engine macht es mit ihrer Grobgrafik unmöglich, aus der Ferne ein Reh von einem Baumstumpf zu unterscheiden. Nach kürzester Zeit wird die Beutesuche langweilig. Nahe-liegende Fun-Features wie dressierbare Jagdhunde oder verschreckbare Sonntagsspaziergänger haben sich die Designer leider verkneipen. Als Billigbelustigung ist Deer Stalker für zehn Minuten tauglich, aber spielerisch und technisch weilt das Programm zu sehr hinterm Mond.

Die Keule schnallte sich in grauer Vorzeit der Haushaltsvorstand an den Wanst, um die Grundlage fürs Abendessen zu erlegen. Doch bei der ungünstigen Konstellation »Säbelzahniger frißt Jäger« blieb abends die Küche kalt. Heutzutage liegen die Jagdgründe im Supermarkt, seines Zeichens ein sicherer Weidegrund für die Schnitzel-Beschaffung: Von der bereits toten, abgepackten Beute werden Sie garantiert nicht gebissen.

Wenn es heute doch noch Menschen mit Flinten in die Wälder treibt, um niedlichem Rotwild nach dem Leben zu trachten, steckt »sportlicher Ehrgeiz« dahinter. Als tierliebender erweist sich da die programmierte Pirsch: Seit die Billigproduktion **Deer Hunter** in den US-Verkaufscharts sogar heilige Kühe wie **Unreal** und **StarCraft** hinter sich ließ, hat das Jagdfieber die Software-Industrie ergriffen. Kein Wunder; mit relativ bescheidenen Entwicklungskosten läßt sich Halali-Schonkost für Gelegenheits-spieler produzieren.

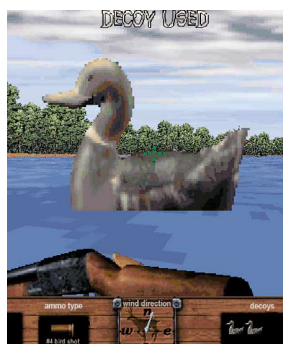


Nur mit viel Phantasie läßt sich der Visier-Pixelbrei als Beute identifizieren.

## Bye-bye, Bambi

Ein bißchen mehr als den üblichen 2D-Shareware-Charme verspricht Xatrix Entertainment (**Redneck Rampage**). Ihr neues Werk **Deer Stalker** ist ähnlich jugendun-gefährdend wie der »Förster

vom Silberwald«. Als grünberockter Jäger lauern Sie in vier Jagdgebieten süßen Hirschen, niedlichen Enten, drolligen Truthähnen und unschuldigen Wildschweinen auf, mit Waffe und Munition nach Wahl. Im Gegensatz zu üblichen 3D-Shooter-Gegnern rennt das Wild nicht auf Sie zu, sondern haut bevorzugt ab. Statt durch den Wald zu marodieren, müssen Sie ganz behutsam umherschleichen, verräterisch knackende Zweige umschiffen und gelegentlich einen Lockruf ausstoßen. Das war's dann auch schon mit taktischen Feinheiten: Laden, Schießen und erneutes Pirschen bestimmen die digitale Trophäenjagd. **HL**



Fällt eine durchschnittlich begabte Ente auf diesen Köder herein?

## Deer Stalker

Genre: 3D-Action  
Anspruch: Einsteiger  
Sprache: Englisch  
Preis: ca. 40 Mark

Hersteller: Interplay  
System: MS-DOS  
Anleitung: Englisch  
Festplatte: ca. 60 MByte

Spieler: Einer  
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 233 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Kurzfristig kurios, langfristig langweilig.

