

Action

Peter Steinlechner



»Klein und fein« heißt das Motto der diesmaligen Action-Abteilung. Damit ist vor allem **Micro Machines V3** gemeint. Der schräge Rennspaß mit flotten Mini-Vehikeln um Blumenkübel und Butterbrote herum ist hauptsächlich für Multiplayer interessant. Laden Sie ein paar gute Freunde ein, stellen Sie einen PC auf den Tisch, dazu ein Set Joypads, und schon sollte der Abend gerettet sein. Warum kombiniert eigentlich niemand diese Grundidee mal mit anderen Genres? Per Raketenwerfer und Schrotflinte heiße Gefechte auf Frühstückstischen – könnte ganz witzig sein ...

Sonst gibt's diesmal eher Standardkost. Zauberkünstler bekommen neue Missionen für **Hexen 2**. Und die Actionspiele **Spec Ops**, **Plane Crazy** sowie **Outwars** gewinnen zwar keinen Genialitäts-Preis, sind für Genre-Fans aber auch keine Fehlinvestition.



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 | Jedi Knight | 3D-Action | 12/97 | 90% |
| 2 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | - | 87% |
| 3 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | - | 86% |
| 4 | Hexen 2 | 3D-Action | 10/97 | 85% |
| 5 | Turok: Dinosaur Hunter | 3D-Action | 11/97 | 84% |
| 6 | Forsaken | 3D-Action | 05/98 | 84% |
| 7 | Uprising | Actionspiel | 01/98 | 83% |
| 8 | G-Police | Actionspiel | 12/97 | 83% |
| 9 | Sub Culture | Actionspiel | 12/97 | 82% |
| 10 | Nuclear Strike | Actionspiel | 01/98 | 82% |
| 11 | Pandemonium! | Jump-and-run | - | 82% |
| 12 | Virtua Fighter 2 | Prügelspiel | 11/97 | 81% |
| 13 | Descent 2 | 3D-Action | - | 81% |
| 14 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | - | 81% |
| 15 | Pandemonium 2 | Jump-and-run | 03/98 | 80% |
| 16 | Incoming | Actionspiel | 05/98 | 80% |
| 17 | MDK | Actionspiel | - | 80% |
| 18 | The Reap | Actionspiel | 01/98 | 80% |
| 19 | Die by the Sword | Actionspiel | 05/98 | 79% |
| 20 | Overboard | Actionspiel | 12/97 | 79% |
| 21 | Shadows of the Empire | Actionspiel | 11/97 | 79% |
| 22 | Earthworm Jim | Jump-and-run | - | 77% |
| 23 | Extreme Assault | Actionspiel | - | 77% |
| 24 | Last Bronx | Prügelspiel | 03/98 | 77% |
| 25 | Micro Machines V3 | Actionspiel | NEU | 76% |

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

Inhalt

Tests

| | |
|--------------------------|----|
| Micro Machines V3 | 66 |
| Spec Ops | 70 |
| Plane Crazy | 71 |
| Outwars | 72 |
| Hexen 2 – Mission-CD ... | 74 |

Motorsport für Minimalisten

Micro Machines V3

Die heißen Öfen im Kleinstformat laden zu neuen Rennen ein

und setzen diesmal auf witzig designte 3D-Kurse.



Leise rumpelnd stehen die Rennboliden an der Startmarkierung. Drei – zwei – los, und schon sausen die Autos auf quietschenden Reifen davon. Mit atemberaubendem Tempo flitzen sie am Marmeladenbrot vorbei,

durchpflügen schlitternd den Milchfleck und springen gekonnt über Käseschanze und Müslipackung. Moment mal – das klingt verrückt? Ist es auch, aber für Fahrer des Action-Rennspiels **Micro Machines V3** gehören solche Ex-

travaganzen zum täglichen Leben. Die mittlerweile dritte Variante der vor allem bei Multiplayer-Fans beliebten Serie läßt Sie aus der Vogelperspektive Miniatur-Wägelchen quer über gigantische Strecken voller riesig wirken-

Brettern zwischen Blumen

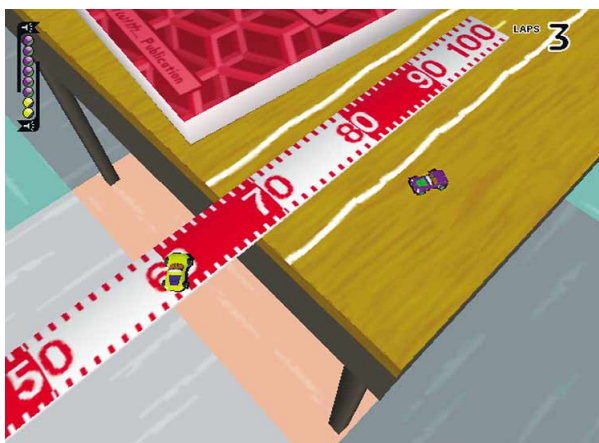
In **Micro Machines V3** können Sie durch Kleingärten sausen, über Frühstückstische semmeln oder einen mit Muscheln abgesteckten Sandstrand-Parcours entlangjagen. Hersteller Code-masters hat seinem jüngsten Seriensproß eine nagelneue 3D-Grafikengine spendiert. Die Strecken sind mit liebevollen Einzelheiten gespickt, dreidimensionale Gegenstände sorgen für räumliche Tiefe. Sie kurven etwa zwischen Eiscreme-Pappbechern und Zündholzschachteln herum, flitzen durch Sandburg-Tunnels oder schießen über Skateboards. Der witzige Kleinkram erfüllt gelegentlich sogar einen Zweck. So läßt sich ein angetrockneter Getränkefleck vor einer engen Kurve prima zum Abbremsen in letzter Sekunde benutzen.

Gelegentlich fegen Sie nicht mit Autos, sondern mit flinken Motorbooten in einem froschgesäumten Gartenteich umher. Jeder Untergrund verlangt etwas anderes Fahrverhalten. Auf fester Oberfläche lenken sich die Karren stabiler als auf weicher Erde oder lockerem Sand. Es gibt acht unterschiedliche Szenarien mit jeweils fünf bis sieben leicht anders angelegten Kursen; insgesamt bietet das Programm 48 Pisten.



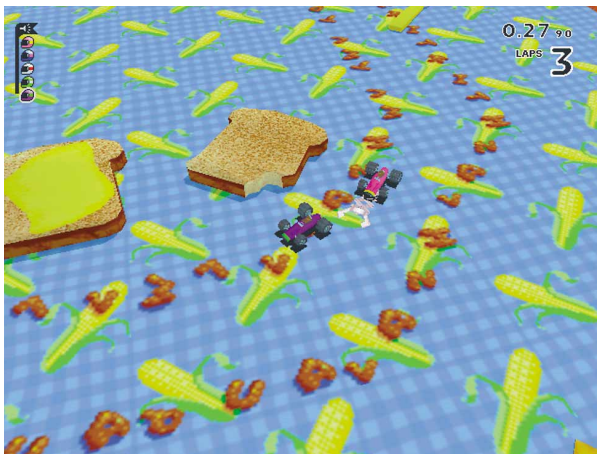
Scheinbar gewaltige **3D-Objekte** sorgen für räumliche Tiefe auf den 48 Rennstrecken.

Beim Schultisch-Kurs lauern tiefe **Abgründe** unter schmalen Linealen.



der Alltags-Gegenstände lenken, gelegentlich dürfen Sie auch Kleinst-Motorboote in der Bahn halten.

Im wirklichen Leben stammen die Micro Machines aus England – vergleichbar unserem Matchbox-Spielzeug. Dort kommen die detailgetreuen Spritzguß-Modelle entweder im Kinderzimmer zum Einsatz, oder stehen als kultige Liebhaber-Objekte in der Vitrine von Sammlern.

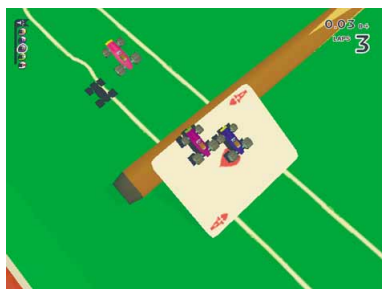


Heiße Öfen, schwere Panzer

Miniatur-Piloten können mit 32 unterschiedlichen Schlitten um den Sieg flitzen. Neben Rennwagen und Sportautos gibt's auch skurrile



Ein Klaps mit dem gewaltigen **Vorschlaghammer** plättet die Konkurrenz nur kurz.



Diese Spielkarte wird auf dem **Billardtisch** als Schanze zweckentfremdet.

Kutschen wie Käfer im Batik-Look, aufgemotzte Trucks oder quietschbunte Panzer. Mit den Formel-1-Boliden schlittern Sie locker selbst um enge Kurven, während ein träger Tank seinen Kurs nur mühsam schnaufend absolviert. Dafür hat er statt der sonst üblichen Hupe eine funktionstüchtige Kanone, mit der Sie Gegenspieler über den Micro-Jordan schick-

ken können; allerdings erwachen die Mitstreiter gleich danach wieder zu neuem Leben. Auch Extra-Gefährte, etwa Boot oder Hovercraft, fühlen sich in Sachen Fahrverhalten echt an. Während der Rennen können Sie Extra-Gegenstände aufnehmen. So sorgt eines der unscheinbaren Päckchen auf der Fahrbahn für eine Zange, mit der Sie davoneilende Gegner wieder an sich ziehen. Mit einem giftgrünen Flummi-Objekt stossen Sie störende Rivalen von

der Tischkante. Dann wieder legen Sie mit einem anderen Extra Minen auf der Strecke ab oder plätten mit einem gewaltigen Hammer an der Fahrzeugspitze die Konkurrenz.

Rasen gegen Geister

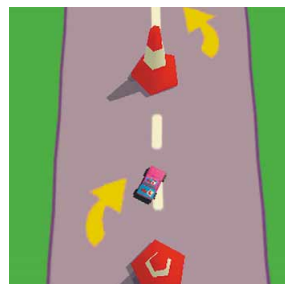
Micro Machines V3 bietet fast ein Dutzend unterschiedliche Spielmodi. Als Solo-Fahrer treten Sie gegen einen oder drei computergesteuerte Gegner an. Im Mehrspieler-Modus fahren Sie mit bis zu acht Teilnehmern um Bestzeiten oder gegen einen aufgezeichneten Ghost, der selbständig vorher von Ihnen absolvierte Runden als dunkler Schatten wiederholt. Sowohl im Solo- wie im Multi-Modus gilt: Sie können auf spätere Kurse erst zugreifen,

Toastbrote verhindern, daß vorwitzige Fahrer eine Abkürzung nehmen.

nachdem Sie als Einzelspieler in kurzen Kampagnen aus sechs Rennen stets auf einem der ersten beiden Plätze gelandet sind.

Spaß im Six-Pack

Als Neuerung läßt **Micro Machines V3** bis zu sechs Spieler am gleichen PC antreten. Zwei Teilnehmer steuern mit der Tastatur, die restlichen schließen die Joypads zusammen. In diesem Modus fahren die Teilnehmer solange



Die **Fahrschule** macht Neulinge mit der Steuerung vertraut.

im Pulk, bis der letzte aus dem Bild gerät. Der Führende bekommt dann jeweils einen Punkt gutgeschrieben. Das funktioniert allerdings nur bei jeweils kompletter Ausstattung mit Microsofts

Peter Steinlechner



Maxi-Spaß für Multi-Piloten

Mit Vollgas um das gemischte Eis mit Sahne, geschickt im Blumen-

beet geslidet oder mit Karacho über die Butterbrot-Schanze – das bietet nur **Micro Machines V3**. Zwar hat sich rein spielerisch gegenüber dem Vorgänger nichts Entscheidendes geändert, aber allein schon die schick designten Strecken lassen bei mir wieder das alte Micro-Fieber ausbrechen. Mit der Steuerung der automobilen Kleinteile ist den Entwicklern ebenfalls ein Mini-Meisterwerk gelungen. Die Karren fahren sich perfekt einfach, trotzdem schön glaubwürdig und lassen erfahrene Piloten locker mal Kunststücke machen.

Langweilige Computerfahrer

Solisten nutzen den Solomodus zum Üben, die etwas lieblose Pseudo-Kampagne kann mich nicht so richtig motivieren – zumal die Computerpiloten langweilig perfekt über die Kurse gurken und selten überraschen. Seine wahren Stärken spielt das Programm im Mehrspieler-Modus aus. Ein V3-Abend mit gut gelaunten Mitfahrern mutiert schnell zur abgedrehten Party.

Sidewinder-Pads oder einem Quartett aus Rage 3Ds von Thrustmaster. Gravis Gamepads lassen sich nur mit der Multiport-Gerätschaft des gleichen Herstellers miteinander verbinden. **PS**

Micro Machines V3

| | |
|--|---------------------------------|
| Genre: Actionspiel | Hersteller: Codemasters |
| Anspruch: Fortgeschrittene | System: Windows 95 |
| Sprache: Deutsch | Anleitung: Deutsch |
| Preis: ca. 100 Mark | Festplatte: ca. 40 MByte |
| Spieler: Einer bis sechs (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet) | |
| 3D-Karten: <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 | Pentium 166 | Pentium 166 |
| 16 MByte RAM, 4fach CD | 16 MByte RAM, 4fach CD | 32 MByte RAM, 4fach CD |
| | | 3D-Karte |

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

Spaßiges Fahrvergnügen für Multiplayer.



Kampf gegen KI und Koreaner

Spec Ops: Ranger Assault

Bemalte Gesichter, bunte Anzüge und lustige Hüte: Nein, wir sind nicht im Karneval, sondern bei einer Army-Spezialeinheit.



Jeder kennt die Bilder der muskulösen, kahlgeschoenen US-Soldaten, die sich im Trainingscamp durch den Matsch schinden. In **Spec Ops: Ranger Assault** führen Sie ein Zweierteam der US Rangers durch die Krisengebiete der Welt.

Weltpolizei USA

Gleich im ersten Einsatz bekommen Sie es mit dem alten Erzfeind des Coke-Landes zu tun: In Phase 1 müssen Sie ein Lager der russischen Eliteeinheit Speznaz zerstören, um dann im zweiten Abschnitt das Datenmodul eines US-Spionageflugzeugs herauszuholen. Ein Hubschrauber evakuiert die Truppen in der letzten Etappe. Auf diese Weise geht es nacheinander durch fünf Einsätze mit insgesamt 16 Levels. Da müssen Sie Gebäude sprengen, ein Ziel markieren oder einen Drogenbaron festnehmen. Ihre Tour geht von russischen Wäldern in die Berge Nordkoreas, nach Kolumbien, Honduras und Afghanistan.

Hightech-Soldaten

Vor jeder Etappe steht die Auswahl der Kämpfer an: Während der MG-Schütze im offenen Gelände seine Feuerkraft voll ausnutzen kann, hat der Späher im dichten Dschungel Kolumbiens bessere Überlebenschancen.

Rüdiger Steidle



Volle Deckung!

Wenn es um die Intelligenz der US-Soldaten wirklich so schlecht bestellt ist, dann gute

Nacht, Amerika. Mein dummdösiges Kamerad hängt mit Vorliebe an Bäumen fest oder untersucht eine Baracke, die meine Sprengladung gleich hochjagen wird. Ständig muß ich ihn aus seiner mißlichen Lage befreien. Daß die Feinde sich ebenso dämlich anstellen, ist bei Drogendealern noch glaubwürdig, die Speznaz-Einheiten sollten aber besser trainiert sein.

Es gibt aber auch viel positives: Die Aufträge sind abwechslungsreich, das Waffenarsenal beachtlich, die Szenarien realistisch und spannend. Wenn ich im Häuserkampf geduckt durch die Gassen renne, kommt die Gefechtsatmosphäre voll rüber.



Deckung! Wenn der T-72 anrollt, verkriecht sich selbst ein Ranger.

Grenadiere knacken mit ihrem Werfer sogar Panzerwagen, der Scharfschütze dagegen erledigt Gegner aus sicherer Entfernung. Das Waffenarsenal reicht von der Maschinenpistole über Granaten bis zu Panzerminen. Manchmal finden sich sogar Extras wie eine kugelsichere Weste oder Medi-Packs.

Unblutiger Tod

Einen der beiden Ranger steuern Sie direkt aus der

Tomb Raider-Perspektive, der andere folgt Ihnen und leistet Unterstützung. Bei Bedarf können Sie letzterem auch Befehle erteilen oder selbst in seine Haut schlüpfen. Trifft der Einsatztrupp auf Feindkräfte, zielt Ihr Soldat automatisch auf den nächsten Gegner. Trotz des martialischen Themas geht es angenehm unblutig zu: Auf dem digitalen Feld der Ehre lösen sich die Toten einfach in Luft auf. **RS**



In Nordkorea zerstören Sie eine Staffel MiGs mit Sprengladungen.

Spec Ops: Ranger Assault

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Zombie
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 55 MByte

| Minimum | Standard | Optimum |
|---|---|---|
| Pentium 166 (ohne 3Dfx) Pentium 133 (mit 3Dfx) 16 MByte RAM, 2fach CD | Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte | Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte |

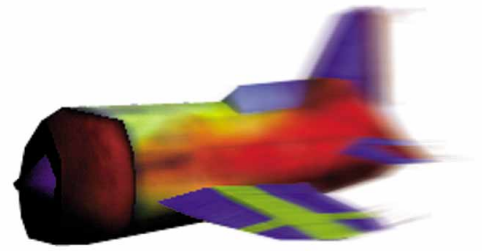
| | |
|-------------|-----------------|
| Grafik | Ausreichend |
| Sound | Befriedigend |
| Bedienung | Befriedigend |
| Spieltiefe | Gut |
| Multiplayer | Nicht vorhanden |



Taktische 3D-Action mit KI-Problemen.

Action-Kurvenjagd im Rennflieger

Plane Crazy



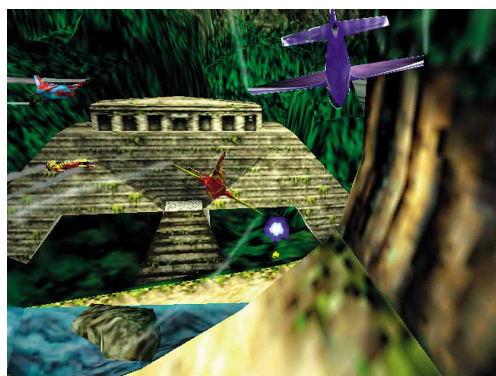
Es muß nicht immer Porsche sein: Ein spannendes Flugzeug-Rennen beweist, daß Spielspaß nicht an Rädern hängt.



Sin City ist die abwechslungsreichste, aber schwierigste Strecke.

Den Geschwindigkeitsrausch genießen PC-Rennfahrer meist auf Asphalt, im Wasser oder auf Sandpisten. Beim Action-Rennspiel **Plane Crazy** durchrasen Sie

Ghost-Modus den Pisten-Champion, der auf aufgezeichneter Bahn zum Ziel fliegt. Beim Kurzrennen rangeln acht Computerflieger oder menschliche Gegner um den ersten Platz. In der Meisterschaft durchfliegen Sie schließlich alle fünf Kurse nacheinander, wobei jeweils ein Platz auf dem Treppchen nötig ist, um weiterzukommen. Mit dem Preisgeld bringen Sie Ihre Maschine auf Vorderrang. Motortuning, bes-



Im Dschungel durchfliegen Sie zerfallene **Inka-Tempel**.

das vernachlässigte luftige Element in getunten Fantasie-Fliegern auf der Jagd nach Bestzeiten, Geld und Pokalen.

Rekordjagd

Drei Spielarten stehen zur Auswahl: Wer den Rundenrekord jagen will, duelliert im

sere Aerodynamik und Spezialzubehör stehen finanzkräftigen Piloten zur Auswahl, einen neuen Anstrich gibt's gratis. An das Zubehör gelangen Sie aber nicht nur mit prall gefülltem Geldbeutel, auch auf der Strecke lassen sich Powerups ergattern.

Explosive Extras

Ein Nitrobooster gibt kurze Zeit mehr Schub, Elektrowummen setzen Feindflieger außer Gefecht. Oft bekommen Sie selber ein Downgrade ab, werden langsamer oder bohren sich in die nächste Wand. Crashes sind zum Glück nicht »tödlich«, sondern nur zeitraubend. Das Design der fünf Kurse ist sehr abwechslungsreich. Mal geht es durch Canyons in die Wüste, mal in den dichten Dschungel, mitten durch Wasserfälle oder über glühende Lava. Der Nachtflug durch die neonblitzende **Sin City** ist einmalig schön, aber auch einmalig schwierig: Viele Hindernisse sind auch mit langer Übung kaum unbeschadet zu überstehen. Etwas unausgegoren ist auch die Akustik: Während die tolle Hintergrundmusik genau paßt, nervt der Trainer

Rüdiger Steidle



Motivierende Rekordjagd

Anfangs war ich kurz davor, in den Joystick zu beißen: Die extrem

langen Strecken lassen sich nur schwer einprägen. So knallt man im Dschungel auch beim zehnten Durchgang noch gegen Baumstümpfe, weil man im Polygon-Gewühl mal wieder den Überblick verloren hat. Mit dem Erfolg stellt sich der Hunger nach mehr ein, und die Sache beginnt doch noch Spaß zu machen: Eine schnellere Runde, ein besserer Motor, der Meistertitel.

Vor allem in der Ich-Perspektive kommt die Geschwindigkeit voll rüber: Den Steuerknüppel bis zum Brechen gezogen, entkomme ich gerade noch der Lava und gehe zum Sturzflug aufs Ziel über. Geschafft!

mit motivierenden Kommentaren à la »Versuche, vorn zu bleiben«. Wirklich ein toller Vorschlag! **RS**

Plane Crazy

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

Hersteller: Europress
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 35 bis 85 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

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

| Minimum | Standard | Optimum |
|---------------------------------------|---|--|
| Pentium 166 16 MByte RAM, 2fach CD | Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte | Pentium II 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte |

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



Ungewöhnliches Rennspiel mit tollen Strecken.

Starship Troopers für Flieger

Outwars

Sternensoldaten verhindern mit Jetpack und umfangreichem Waffenarsenal die Eroberungspläne bössartiger Außerirdischer.

Eine gewaltige Alienflotte zieht durch das Universum, ständig auf der Suche nach neuen Futterquellen. Es kommt, wie es kommen muß: Eines Tages setzt der erste Außerirdische seinen Fuß auf einen kolonisierten Erdlings-Planeten, und schon hat die Menschheit einen intergalaktischen Krieg am Hals. Im Actionspiel **Outwars** kämpfen Sie als Elitesoldat gegen die Aliens. Die Biester

marschieren meist in Rudeln durch die Levels, sehen aus wie mutierte Insekten und zerplatzen in einem gewaltigen Feuerball aus Eingeweiden und Schleim – schöne Grüße von den **Starship Troopers**.

Käfer-Grillparty

Wichtigster Ausrüstungsgegenstand ist das Jetpack. Mit dem handlichen Rucksack-Triebwerk fliegen Sie für kurze Zeit als Ein-Mann-Kampfhubschrauber durch die Gegend, danach müssen sich die Energievorräte wieder erholen. Ohne geschickten Einsatz des Apparats kommen Sie in den 26 Missionen nicht weit. Oft flug-hopsen Sie über unendliche Abgründe von Plattform zu Plattform, entfliehen vor Kakerlaken-Trupps auf sichere Höhen oder schweben in tiefe Höhlensysteme hinab.

Käfer-Rösten macht in **Outwars** erst mit fortgeschrittenem Kriegswerkzeug Spaß. Der Standard-Laser ballert zwar unbegrenzt, taugt aber nur für Notsituationen. Vor Missionsbeginn können Sie deshalb statt der vorgegebenen Ausstattung Ihre individuelle Waffenkonfiguration zusammenstellen. Sie haben die Wahl zwischen insgesamt 16 Kampfgeräten wie Flammenwerfer oder Granaten.



Selbst in engen Tunnels greifen die widerlichen Kakerlaken vom fremden Stern an.

Hungrige Alien-Horden

Nach ein paar harmlosen Trainingseinsätzen hat man es bald mit Horden von Außerirdischen zu tun. **Outwars** ver-

langt jedoch mehr als nur »immer feste druff«. Mal sollen Sie abgestürzte Raumschiffe finden und beschützen, mal unter Zeitdruck eine Insekten-Basis zerstören oder einen Ober-Alien ausschalten. **PS**



Derartige Höhen erreichen Sie nur kurz – dann geht die Energie aus.

Peter Steinlechner



Missionen mit viel Tiefgang

Gelegentlich wirkt **Outwars** wie der kleine Bruder von **Mechwarrior**: ähnlich inszenierte Einsätze (nur kürzer) und ein vergleichbares Ausstattungs-Menü (nur weniger umfangreich). Diese beiden Punkte sind dann auch das Beste an dem Spiel, insbesondere die abwechslungsreichen Missionen sorgen für Motivation. Weniger gelungen sind leider Präsentation und Atmosphäre. So wirken die ach-so-bösen Außerirdischen fast ein bißchen lächerlich. Leicht nervig ist auch die Steuerung, da man nicht genau erkennen kann, wo die Spielfigur landet. Entsprechend oft stehe ich dann nicht auf einer sicheren Plattform, sondern stürze mit erschöpften Jetpack-Energievorräten mitten in einen Trupp lauerner Aliens.

Outwars

| | | | |
|-------------------|--|--------------------|-------------------------|
| Genre: | Actionspiel | Hersteller: | Microsoft |
| Anspruch: | Fortgeschrittene | System: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch (Deutsch in V) | Anleitung: | Englisch (Deutsch in V) |
| Preis: | ca. 100 Mark | Festplatte: | ca. 15 bis 215 MByte |
| Spieler: | Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk) | | |
| 3D-Karten: | ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition | | |

| Minimum | Standard | Optimum |
|---------------------------------------|---------------------------------------|---|
| Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte |

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

Gute Missionen, durchwachsene Steuerung.



Mehr Hexenwerk für Action-Fans

Hexen 2

Portal of Praevus

Hexen 2 bewies, daß die id-Engine auch für Fantasy-Welten taugt. Jetzt geht das Action-Spektakel weiter.



Vor über acht Monaten sorgte **Hexen 2** aufgrund damals exzellenter Grafiken sowie der gelungenen

Zwischen den Tibetaner-Tempeln gibt's immer wieder größere Innenhöfe.



Mischung aus jeder Menge 3D-Actionkost und einem bißchen Rollenspiel für Furore. Die Missions-CD **Portal of**

Praevus setzt da an, wo das Hauptprogramm aufhörte. Oberfiesling Eidolon ist besiegt, hinterließ aber viele böse Kräfte. Der schurkische Zauberer Praevus versucht, die dunklen Mächte zu kontrollieren – Sie sollen ihn davon abhalten. Diesmal dürfen Sie auch in die Haut der Demoneß schlüpfen, die ausschließlich mit magischen Waffen wie Feuerstößen oder Energieblitzen kämpft.

Unter Eidolons Gruft

Portal of Praevus bietet zwei neue Hub-Systeme mit insgesamt 15 einzelnen Mini-Abschnitten. Mutig steigen Sie in die Tiefe und erkunden zuerst Eidolons unterirdische Höhlen und Katakomben. Dann kämpfen Sie sich durch vereiste Grotten und alte Tempel im fernen Tibet.

Gewaltige Monster

Die Mission-CD schickt zwei neue Monstertypen ins Gefecht. Die gewaltigen Gyagks schleudern aus der Ferne mit Kristallgeschossen, im Nahkampf zerreißen sie ihren Gegner mit unglaublicher Kraft in handliche Heldenstücke. Die Pentacles dagegen sind kleine, felsgraue Kreaturen, die sich wie Chamäleons im Schatten der Höhlenwände verstecken.



Mal beige-, mal graugewandet greifen die gewaltigen Gyagks an.

Kommt ein Passant vorbei, stürzen sich die Biester mit scharfen Beißerchen auf ihr Opfer, explodieren dabei manchmal und regnen dann als glühende Lavaklumpen zur Erde. Die Rätsel sind et-

was unkomplizierter als im Hauptprogramm. Sie müssen nur selten mit Gegenständen durch mehrere Abschnitte marschieren, meist finden Sie Problem und Lösung dicht beieinander. **PS**

Peter Steinlechner



Nur für echte Hexer

Eine Handvoll frischer Levels, magere zwei zusätzliche Monstertypen und nur eine wei-

tere Spielfigur – Raven hat sich für **Portal of Praevus** nicht sonderlich ins Zeug gelegt. Immerhin bietet die Missions-CD einige wirklich interessant aufgebaute Levels. Anders als im Hauptprogramm darf ich mich auch mal in düsteren Türmen und tiefen Abgründen austoben. Allerdings sind die Räumlichkeiten wieder arg unübersichtlich angeordnet.

Alles in allem: Ein paar Tage lang ist **Portal of Praevus** spannend, aber gegen Missions-CDs vom Kaliber eines *Mysteries of the Sith* zieht es klar den Kürzeren.

Hexen 2 – Portal of Praevus

| | | | |
|------------|--|-------------|----------------|
| Genre: | 3D-Action-Addon | Hersteller: | Raven Software |
| Anspruch: | Fortgeschrittene | System: | Windows 95 |
| Sprache: | Englisch | Anleitung: | Deutsch |
| Preis: | ca. 40 Mark | Festplatte: | ca. 45 MByte |
| Spieler: | Einer bis 16 (Netzwerk, Internet) | | |
| 3D-Karten: | <input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Power VR <input checked="" type="radio"/> Rendition | | |

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Pentium 75 | Pentium 133 | Pentium 166 |
| 16 MByte RAM, 2fach CD | 16 MByte RAM, 2fach CD | 32 MByte RAM, 4fach CD |
| | 3D-Karte | 3D-Karte |

| | | |
|-------------|-------------|--------------|
| Grafik | <div></div> | Gut |
| Sound | <div></div> | Befriedigend |
| Bedienung | <div></div> | Sehr gut |
| Spieltiefe | <div></div> | Befriedigend |
| Multiplayer | <div></div> | Gut |

Sehr gute, aber zuwenige neue Levels.

