

Action

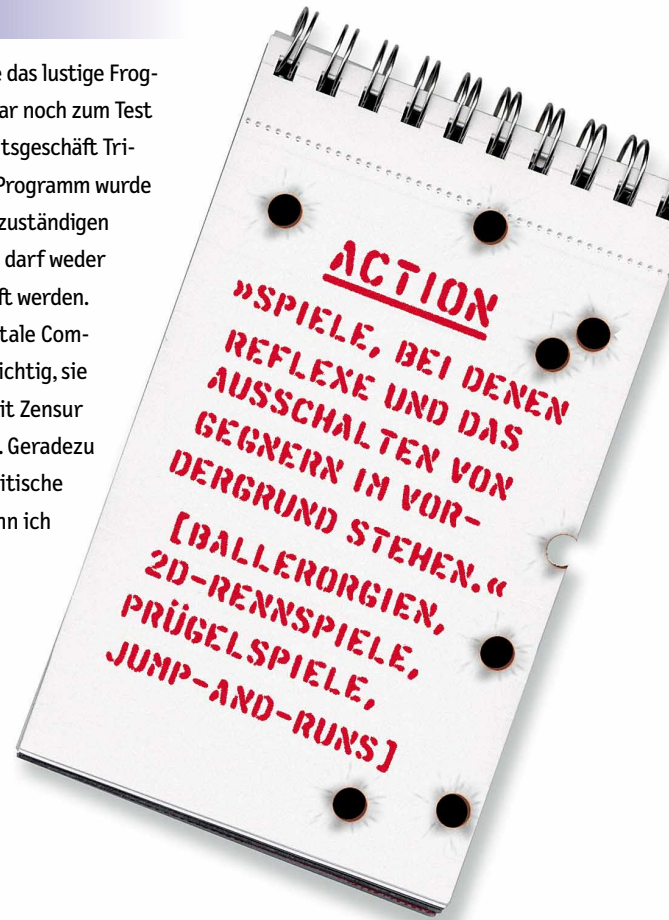
Peter Steinlechner



Wenig los in Sachen Action. Ein paar gute Spiele wie das lustige Frogger oder das gruftige Nightmare Creatures sind zwar noch zum Test eingetrudelt, aber ansonsten fordert das Weihnachtsgeschäft Tribut. Bis auf eine Ausnahme natürlich: Quake 2. Das Programm wurde mit der Begründung »Jugendgefährdung« von der zuständigen Behörde im Eilverfahren auf den Index gesetzt und darf weder beworben noch an Personen unter 18 Jahre verkauft werden.

Ich persönlich bin absolut der Meinung, daß brutale Computerspiele nicht in Kinderhände gehören. Es ist richtig, sie

auf einen Index zu setzen und nur an Erwachsene zu verkaufen. Das hat nichts mit Zensur zu tun, schließlich kommt jeder ab 18 (mit etwas Mühe) zu seiner Spieleschachtel. Geradezu erschreckend finde ich aber, daß uns Testberichte über indizierte Spiele als unkritische Werbung ausgelegt werden würden und wir kaum darüber berichten können. Wenn ich mir anschau, wie gerade das erste Quake in der amerikanischen Presse – von Spielmagazinen über das Time Magazine bis zum Wall Street Journal – ernsthaft diskutiert wurde, stellt sich mir wirklich die Frage: Sind wir drauf und dran, hierzulande immer mehr wichtige Themen zu verpassen?



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84
6	Uprising	Actionspiel	01/98	83
7	G-Police	Actionspiel	12/97	83
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82
9	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82
10	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82
11	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81
12	Descent 2	3D-Action	-	81
13	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81
14	MDK	Actionspiel	-	80
15	The Reap	Actionspiel	01/98	80
16	Overboard	Actionspiel	12/97	79
17	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79
18	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77
19	Extreme Assault	Actionspiel	-	77
20	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76
Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Shadow Master	71
Nightmare Creatures	72
Streets of Sim City	76
Blaster	77
Frogger	80

Liebe Leserinnen und Leser,

eigentlich sollte auf dieser Seite ein ausführlicher Test von Quake 2 beginnen. Doch kurz vor Druckbeginn unseres Hefts wurde Quake 2 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften im Wege der einstweiligen Anordnung am 18.12.97 indiziert. Die Entscheidung wurde im Bundesanzeiger Nr. 239 vom 20.12.97 veröffentlicht. Es bleibt abzuwarten, ob aufgrund einer Einstufung als gewaltverherrlichend eine bundesweite Beschlagnahme erfolgen wird. Wir bitten um Ihr Verständnis, daß wir auf einen Test verzichten müssen.

Ihr GameStar-Team

Mit dem Buggy in die Schlacht

Shadow Master

Vier Räder, sechs Waffen und viele, viele Gegner: In einem futuristischen Kampf-Buggy feuern Sie sich durch 16 hochexplosive Levels.



Auf einer Plattform kommen uns wild feuernde **Monsterhorden** entgegen.

Autofahren ist ja ganz lustig, aber der gewisse Kick stellt sich mit einem normalen Wagen einfach nicht mehr ein. Anders sieht's schon beim futuristischen **Shadow Master** aus, in dem Sie in ein schwer be-

tionspiel zum Alltag. Hier sitzen Sie in einem Sciencefiction-Buggy, mit dem Sie in 16 Missionen auf sieben Planeten gegen stählerne Monster kämpfen – eine 3D-Karte vorausgesetzt. Meistens müssen Sie alle Gegner in einem Level ausschalten oder den Ausgang erreichen. Dabei schauen Sie immer durch die Frontscheibe Ihres Gefährts auf das Kampfgeschehen.

Grafik-Feuerwerk dank 3D-Karte

Ihre 3D-Karte bekommt bei **Shadow Master** alle Chips voll zu tun. Transparente Explosionen, Lensflare-Effekte und Leuchtspur-Geschosse lassen die jüngste Silvesternacht schnell verblassen. In düsteren Höhlenlabirinth und offenem Gelände lauern die monströsen Schergen ei-

nes galaktischen Tyrannen: Schwermetallige Riesenroboter, fliegende Steinköpfe oder gepanzerte Kampfspinnen. Pure Action steht denn auch im Vordergrund, nur selten müssen Sie Schalter in eine bestimmte, richtige Position schießen, um das Tor zu einem weiteren Levelabschnitt zu öffnen. Ihr Buggy ist mit einem Standard-Laser und fünf weiteren Wummen ausgestattet: Maschinengewehr, Photonen- und Granat-Werfer, Raketen-Kanone sowie einer Rail-Gun à la **Eraser**. Alle Donnerrohre lassen sich durch Power-ups upgraden. Die liegen in den Levels verteilt oder werden von zerstörten Biestern zurückgelassen. Ersatz-Munition und Schutzschild-Energie finden sich in weiteren Packs. Speichern dürfen Sie nur zwischen den einzelnen Levels. **MD**

Martin Deppe



Ballern wie im Rausch

Bei **Shadow Master** bekommen Pixel-Pyromanen feuchte Augen: Gewaltige Explosionen,

herumwirbelnde Trümmer und zerplatzen-de Raketen sind spektakulär anzuschauen. Doch wo viel Licht scheint, ist bekanntlich auch Shadow. Schnell gewöhne ich mich an die Effekte und suche nach Abwechslung im Schlachtgeschehen. Leider vergeblich – die Level ähneln sich zu sehr. Oft verfare ich mich, weil viele Tunnel sich gleichen wie ein Ei dem anderen.

Auch bei den Waffen war Psygnosis nicht sonderlich phantasievoll. Aussehen und Durchschlagskraft der Geschosse sind zwar unterschiedlich, aber schon x-mal dagewesen. Alles in allem ist der Schattenmeister ein grafisch gelungener 3D-Shooter, der mich zum kurzen Kampf für zwischendurch einladen würde – wenn ich öfter speichern könnte.



Drei **Kampfroboter** materialisieren sich.

waffnetes Vehikel steigen. Mit dem können Sie der Blechlawine vor Ihnen mal so richtig einheizen. Was unsere Straßenverkehrsordnung leider nicht erlaubt, gehört in Psygnosis' 3D-Ac-

Shadow Master

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 70 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Befriedigend

Aufwendiger 3D-Shooter ohne Tiefgang.



Alptraum-Prügeleien im gruseligen London

Nightmare Creatures

London, 1834: Die nebligen Gassen und der düstere Untergrund wimmeln von Horror-Gestalten. Nicht mehr lange – denn bald kommen Sie ins Spiel!



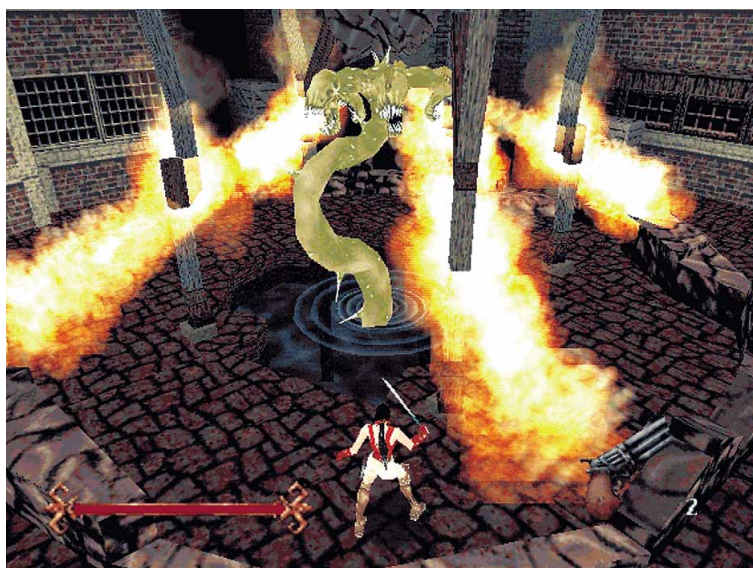
Die britische Hauptstadt hält immer wieder als Schauplatz für gruselige Geschichten her: Jack the Ripper, Dr. Jekyll und Maggie

Hose, und plötzlich bevölkern Höllenhunde, Riesenspinnen und Harpyien die englische Metropole. Es liegt nun an Ihnen, dem durchge-

genüberstehen. Wie bei **Resident Evil** wählen Sie zu Beginn einen der beiden Helden; ein Wechsel zwischen den Protagonisten ist nicht

möglich. Bruder Ignatius ist ein Meister des Kampfstabes, den er mit beiden Händen einsetzt und seinen Gegnern schwingvoll um die Ohren haut – sofern die überhaupt welche haben. Nadja trägt nicht nur ein munter wippendes Lara-Croft-Zöpfchen, sondern auch ein Schwert. Derart bewaffnet, kämpfen Sie sich durch die Londoner Kanalisation, den Zoo oder die Bank von Eng-

trittfest: Auf Kommando kicken sie ihrem Gegenüber kraftvoll in die Weich- und sonstigen Körperteile. Mit Sprüngen überwinden Sie zudem kleinere Hindernisse oder weichen Angriffen aus. Auch Special-moves mit blitzschnellen Kombinationen aus Sprüngen, Schlägen und Tritten sind möglich. Insgesamt gibt's rund 30 solcher Attacken – das Handbuch nennt zwölf der Kombinationen; im Spielverlauf ver-



Hier muß Nadja die Holzpfosten wegschlagen, um die feuerspeiende **Hydra** zu töten.

Thatcher trieben hier ihr Unwesen. Auch **Nightmare Creatures** spielt im neblig-düsteren London, das 1834 von dem bösen Adam Crowley heimgesucht wird. Der verrückte Wissenschaftler träumt wie einst Frankenstein von künstlichen Menschen. Doch seine Experimente gehen gründlich in die

knallten Crowley endgültig das Handwerk zu legen.

Kampfmönch oder Schwertmädel?

In der Haut des Mönchs Ignatius oder der Studentin Nadja prügeln Sie sich durch 16 Levels zum jeweiligen Ausgang, bis Sie endlich dem unheimlichen Forscher ge-

land. Drei der Levels bestehen nur aus einem Schauplatz, in dem ein besonders dicker Gegner lauert. Beispielsweise bewirft Sie in einer Kirche ein Schneeriese mit Eisblöcken. Beide Protagonisten sind sehr



Explodierende **Pulverfässer** geben den Weg frei.



Bruder Ignatius prügelt sich mit zwei **Werwölfen**.

Im **nächtlichen Zoo** greifen uns eine Harpyie und ein dreiköpfiges Monster an.

rät man Ihnen aber in fast jedem Level einen weiteren Special-move. Action steht bei **Nightmare Creatures** klar im Vordergrund, nur ab und zu sind versteckte Schalter umzulegen oder Fässer umzuwerfen. Kleinere Schika-



Schöne Aussichten: Nicht nur der **Riesenkrake** ist umwerfend.

nen wie hin- und herschwingende Balken stellen auch kein großes Problem dar.

Explosive Extras

Sie beginnen das Spiel mit drei Leben. Health-Symbole heilen Verwundungen ganz oder teilweise, zudem verlängern Extra-Leben das Hel-



Nadja flieht vor einem biestigen **Docker**.

rendasein. Viele Power-ups sind in Kisten versteckt, andere erhalten Sie nur durch Töten von Gegnern. An manchen Stellen müssen Sie

sich gegenseitig. Studentin Nadja findet außerdem einmal ein Sägezahn-Schwert und Bruder Ignatius einen verbesserten Kampfstab.

Vorsicht Kamera!

Die Perspektive ist ähnlich wie bei **Resident Evil** oder **Tomb Raider 2**: Sie blicken grundsätzlich von hinten auf Ihren Charakter, erst bei Kämpfen schwenkt die Kamera automatisch um die Streiter herum oder zeigt die Kontrahenten von der Seite – wie in **Virtua Fighter 2**. Die Ansicht wird meistens geschickt gewählt, nur manchmal verdecken Angreifer oder Mauern kurz Ihren Helden. Eine einfache zoombare Karte hilft Ihnen, in den großen Levels die Orientierung zu behalten. **MD**

Martin Deppe



Gruselig gute Prügelorgie

Huch! Nichts Böses ahnend biege ich um die Ecke, da stürzt mir

ein Werwolf entgegen. Nach einer kurzen westfälischen Schrecksekunde kann ich endlich meine neueste Schlag-Tritt-Hüpf-Schlag-Kombination austesten. Wenig später liegt das Pelzknäuel röchelnd auf dem Londoner Kopfsteinpflaster. Kalisto ist es gelungen, die Prügeleien aus **Virtua Fighter 2**, das gruselige **Resident Evil** und eine Heldin im **Lara-Croft-Look** geschickt zu verquicken. Die Gänsehaut-Atmosphäre im alten London erinnert mich an Lovecrafts unheimliche Cthulhu-Romane.

Dynamit-resistente Füße

Einige Ungereimtheiten stoßen mir jedoch sauer auf: Monster lassen oft von mir ab, wenn die »Kamera« sie nicht mehr erfasst. Direkt vor meinen Füßen explodierendes Dynamit schädigt zwar die Bestien, aber nicht mich. Speichern darf ich nur am Level-Ende. Ab und zu schwenkt die Perspektive so ungeschickt, daß ich meinen Angreifer nicht mehr sehe – das war bei **Resident Evil** allerdings viel nerviger, weil dort die Zimmer und Flure wenig Raum für Ausweichmanöver ließen. Immerhin locken die abwechslungsreichen Levels und die Special-moves in **Nightmare Creatures** zum Weiterspielen. Wer gute Prügelspiele und Horror-Effekte mag, sollte zuschlagen – im wahrsten Sinne des Wortes.

Nightmare Creatures

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark

Spieler: Einer

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

Hersteller: Kalisto
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 20 MByte

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

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Guter Mix zwischen 3D-Action und Prügelspiel.



Sim Destruction Derby Streets of Sim City



Diese drei Wagen kämpfen, bis nur noch einer übrigbleibt.



In der Werkstatt rüsten Sie Ihr Auto auf.

Kein Genre ohne Sim-Spiel:
Rasen Sie wild ballernd
durch Ihre eigene Stadt.

Beim neuesten Sim-Spiel **Streets of Sim City** machen Sie mit Auto und MG die Straßen Ihrer Metropole unsicher. Sie kämpfen sich durch diverse vorgegebene Szenari-

en und stecken das verdiente Geld in Verbesserungen am Fahrzeug. Neben losen Einzelmissionen können Sie vier Szenarios mit durchgehender Storyline absolvieren.

Autos aufrüsten

Sie fahren mit einem von fünf Fahrzeugen. Die Vehikel stehen nicht zur freien Auswahl, sondern werden je nach Szenario vorgegeben. Bevor es auf die Straße geht, wird der Wagen ausgerüstet.

Neben Standard-Upgrades wie leistungsfähigeren Motoren oder robusteren Reifen stehen auch diverse Waffen zur Wahl. Darunter sind Minen, Raketenwerfer oder Maschinengewehre.

Krieg auf den Straßen

In den Missionen leisten Sie Kurierdienste, schalten Feinde aus oder müssen einfach am Leben bleiben. Hierzu können Sie sich Ihrer Waffen oder der Durchschlagskraft Ihres Vehikels selbst bedienen. Kollisionen hinterlassen sichtbare Schäden, und Verformungen am Auto wirken sich tatsächlich störend aus. Die Steuerung ist manchmal schwammig, vor allem, wenn andere Wagen ins Bild kommen. Sollte Ihr Blechknecht in den letzten Zügen liegen, lassen Sie ihn in einer Werkstatt wieder zusammenflicken.

Städte Marke Eigenbau

Natürlich dürfen Sie Ihre eigenen Lieblingsstädte befahren. Falls Sie **Sim City 2000** nicht in Ihrer Sammlung haben, zimmern Sie sich mit dem eingebauten Editor einen As-

phaltdschungel. Die von uns getestete amerikanische Verkaufsversion ist noch mit einigen Bugs behaftet. Beispielsweise weigert sich der Mauszeiger in manchen Menüs, aufzutauken, während etliche Schalter auf falsche Menüpunkte verweisen. **HH**



Hindernisse wie diese Felsbrocken durchfahren Sie einfach.

Heiko Häusler



Keine Freude am Fahren

Die diversen Kampfeinsätze von Streets of Sim City machen

nicht so richtig Laune. Die Grafik stellt unverschämte Anforderungen an die Hardware – sogar auf einem Pentium 200 mit 3Dfx-Karte ruckelt es, sobald andere Fahrzeuge zu sehen sind. Außerdem gibt es dank der Vorlage von Sim City 2000 in der ganzen Stadt nur Kurven mit 90- oder 45-Grad-Winkeln, was auf die Dauer absolut langweilig wirkt.

Die Idee, durch selbstgebaute Städte zu brettern, ist wirklich nett, zumal die vorgefertigten Missionen einigermaßen motivierend gestaltet sind. Trotzdem verliere ich nach einiger Zeit das Interesse daran. Das gesamte Leben in den Städten besteht aus etwa fünf Autos, einem Zug und zehn völlig identisch aussehenden Menschen. Gäh!

Streets of Sim City

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Maxis
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 45 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Enttäuschende Autoschlachten in Sim-Städten.



Blaster

Bomben-Sitter gegen Bösewicht.

Ein garstiger Imperator bedroht die Welt. Sie wurden auserwählt, dem Miesepeter heimzuleuchten. Dazu fliegen und tauchen Sie in einem Raumjäger durch 20 horizontal scrollende Levels der Festung des Diktators entgegen. Zur Vernichtung

derselben hat man Sie mit einer gewaltigen Bombe ausgestattet, die unbeirrbar auf das Ziel zuhält. Ihre Aufgabe ist es, für die ungehinderte Zustellung des Pakets zu sorgen. Dazu räumen Sie alles aus dem Weg, was die Bombe stoppen will. **RS**

Rüdiger

Müdes Ballerspiel

Die nette Grafik und das Geleitschutz-Ambiente gefielen mir nur kurze Zeit. Das Spiel wird schnell langweilig, denn Blaster bietet nur Ballerkost der untersten Kategorie: Es fehlt ein vernünftiges Extrawaffen-System, die Endgegner sind, bis auf den finalen Obermottz, schlicht zum Gähnen und die Levels nur wenig abwechslungsreich. Nicht einmal zum Taschengeldpreis ist dieses Machwerk eine Empfehlung wert.



Blaster bietet spektakuläre Explosionen, aber immer dieselben.

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Topware
System: MS-DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 44 MByte

486 DX4/100
8 MByte, 2fach CD

Pentium 100
16 MByte, 4fach CD
Gamepad

Pentium 133
32 MByte, 6fach CD
Gamepad

Grafik: Ausreichend
 Sound: Ausreichend
 Bedienung: Ausreichend
 Spieltiefe: Mangelhaft
 Multiplayer: Nicht vorhanden



Langweiliges Ballerspiel trotz guter Idee.

Kult-Frosch im 3D-Gewand

Frogger

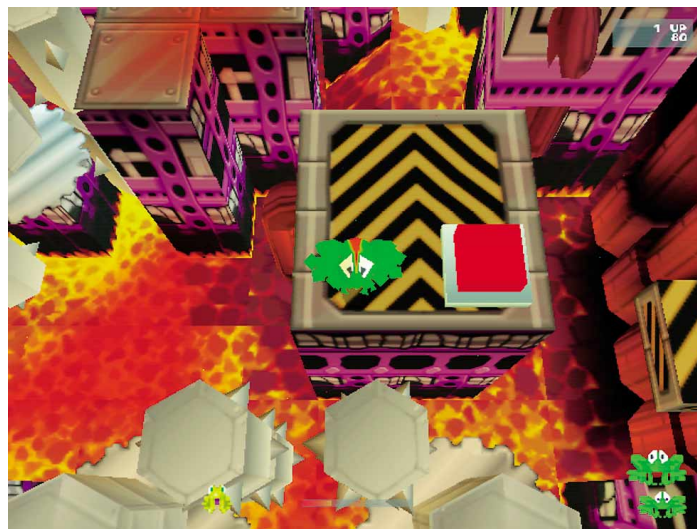
Die Retro-Welle rollt: Ein Grünhäuter erforscht die dritte Dimension und ihre Gefahren.

Es gehört zu den letzten ungeklärten Geheimnissen in der Computerspiele-Welt: Warum kann der **Frogger**-Frosch eigentlich nicht schwimmen? Gerade hat sich die Hauptfigur im gleichnamigen Actionspiel mit viel Geschick über die erschreckend dichtbefahrene Straße gerettet, da säuft der grünhäutige Protagonist im feuchten Naß

der oberen Bildschirmhälfte ab. **Frogger** ist einer der ganz großen Klassiker der bunten Bits & Bytes. Jetzt erstrahlt der Spiele-Opa breit grinsend im 3D-Gewand mit generalüberholter Grafik und neuen Ideen.

Haut in Gefahr

Die vertraute Frogger-Straße und den altbekannten Fluß überqueren Sie nur in den ersten Levels. Dann bangt der Springer in allerlei neuen Umgebungen um seine schleimige Haut. Mal erkunden Sie dunkle Höhlenlabyrinth oder verwinkelte Maschinenräume, ein anderes Mal durchwandern Sie herbstliche Waldlandschaften mit stechwütigen Bienen-schwärmen. Obwohl die 35 Levels allmählich immer größer und komplexer werden, bleibt das Ziel stets gleich: Der giftgrüne Quaker soll jeweils fünf verlorengegangene Zöglinge aufstöbern und in Sicherheit bringen. Sobald eine Kaulquappe mit einem beherzten Sprung auf den Rücken gerettet ist, befindet sich der stolze Frosch-Papa wieder am selben Levelanfang und macht sich erneut auf den gefährlichen Weg. Neben schweren Lastwagen und Wasserwegen bedrohen umherwuselnde Spinnen und anderes Getier sein Leben – lediglich Mücken dienen als Bonus und helfen mit Extrafröschen, zusätzlicher



Ein Grünhäuter sieht rot: Knöpfe ermöglichen neue Wege.



Der klassische Frogger-Bildschirm im neuzeitlichen 3D-Gewand.

Sprungkraft oder Lampen für dunkle Gegenden.

Frosch im Rudel

Hüpfwütige Froschmänner treten in Internet oder Netzwerk gegen bis zu vier menschliche Mitstreiter an.

Auch am selben Bildschirm sind Mehrspieler-Sessions per Split-Screen möglich. Wer eine 3D-Beschleunigerkarte im Rechner stecken hat, freut sich über deutlich schönere Grafiken mit transparenten Wasseroberflächen. **PS**

Peter Steinlechner



Nicht nur für Nostalgiker

Die giftgrüne Versuchung ist wieder da. Auch im generalüber-

holten Frogger steckt eine gehörige Dosis Suchtpotential, zumal der forsche Frosch diesmal im animierten 3D-Gewand durch die Welt hopst. Leider haben sich mit dem leicht renovierten Spielprinzip auch ein paar Ärgernisse eingeschlichen. In umfangreicheren Levels geht es mir auf die Nerven, nach jeder erfolgreichen Rettungsaktion den ganzen Weg erneut abklappern zu müssen – wenn ich ein Teilziel schaffe, möchte ich doch nicht bestraft werden!

Wiedersehen im Frosch-Himmel

Die Kollisionsabfrage bei Baumstämmen oder sonstigen Transportmitteln ist zu streng ausgefallen. Selbst wenn ich scheinbar sicher auf dem Holz lande, finde ich mich regelmäßig im Frosch-Himmel wieder. Die Levels selbst sind etwas zu unterschiedlich gestaltet, ihr Spaßfaktor schwankt zwischen fröschlichem Grün und Laichschwarz. Schade, daß es nur so wenige im klassischen Stil gibt.

Frogger

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet, Split-Screen)		
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 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD
	Direct 3D	3Dfx-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Insgesamt gelungene Re-Animation.

