

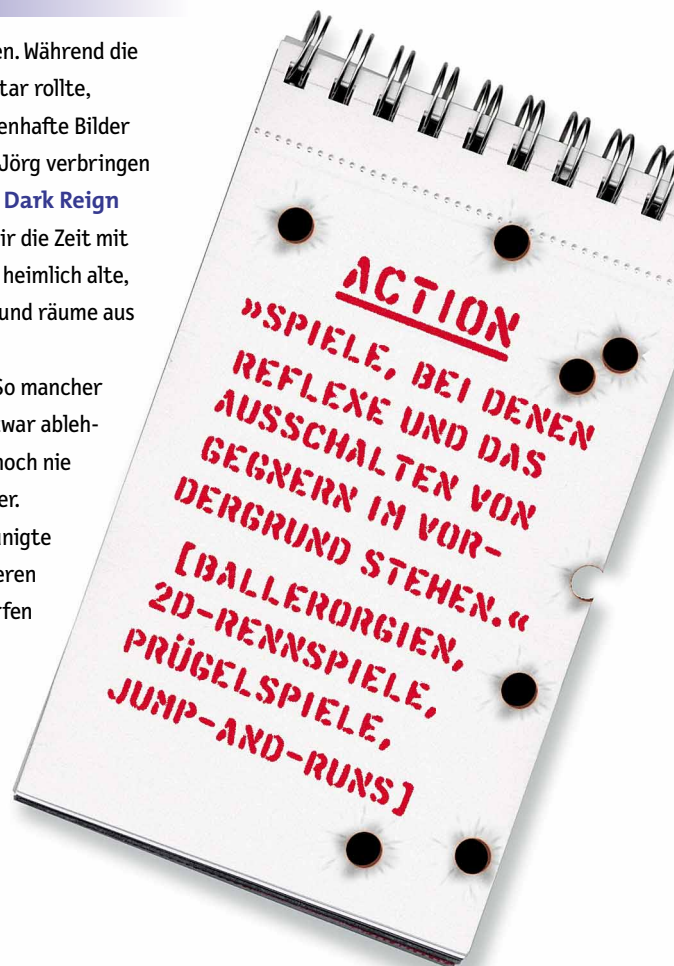
Action

Peter Steinlechner



Diesen Monat war mit dem Schlimmsten zu rechnen. Während die Echtzeit-Strategie-Welle fröhlich Richtung GameStar rollte, schienen Action-Fans in die Röhre zu gucken. Grauenhafte Bilder erschienen vor meinem inneren Auge: Martin und Jörg verbringen den ganzen Tag versunken in **Total Annihilation**, **Dark Reign** oder **Incubation**. Währenddessen vertreibe ich mir die Zeit mit Mittelmäßigkeiten wie **Agent Armstrong**, krame heimlich alte, aber gute Testmuster aus dem Redaktions-Archiv und räume aus lauter Verzweiflung gar den Schreibtisch auf.

Daß es glücklicherweise anders kam, verdanken wir indirekt Sega und Nintendo. So mancher PC-Purist steht dem scheinbar aus einer fremden Welt stammenden Spielseffekt zwar ablehnend gegenüber, aber: Derart viele hochkarätige Konsolen-Umsetzungen gab es noch nie auf einen Schlag. Mit **Virtua Fighter 2** kriegen Fans einen neuen Referenz-Prügler. Gleich zwei Titel der Vorzeige-Daddelkiste N64 fanden ihren Weg auf 3D-beschleunigte PCs. Sowohl **Turok** als auch **Shadows of the Empire** überzeugen mit noch besseren Grafiken sowie perfekt umgesetzter Spielbarkeit. Beim Krieg-der-Sterne-Titeln dürfen sich Nachwuchs-Jedis sogar über neue, atemberaubende Zwischenszenen freuen.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
3	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
4	Tomb Raider	3D-Action	-	84%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	NEU	84%
6	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
7	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
8	Virtua Fighter	Prügelspiel	NEU	81%
9	Descent 2	3D-Action	-	81%
10	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
11	MDK	Actionspiel	-	80%
12	Shadows of the Empire	Actionspiel	NEU	79%
13	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
14	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
15	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76%
16	Sonic-Collection	Jump-and-run	-	76%
17	Death Rally	Actionspiel	-	75%
18	Pitfall 2	Actionspiel	-	75%
19	Mass Destruction	Actionspiel	10/97	73%
20	Time Commando	Actionspiel	-	73%
Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Shadows of the Empire	80
Turok	84
Virtua Fighter 2	88
Agent Armstrong	90
Take no Prisoners	91

Allein gegen das Imperium

Shadows of the Empire

Luke Skywalker ist in höchster Gefahr,
und nur Sie können ihn retten.
Bewaffnet mit Beschleunigerkarte
und schnellen Reflexen bringen Sie
Licht in die Schatten des Imperiums.



Beachten
Sie unseren
Jedi-Lehrgang
im Tips&Tricks-
Teil ab S. 173

Mit **Shadows of the Empire** führte George Lucas vor einiger Zeit eine weitere Handlungsebene zu seinem Megaklassiker **Krieg der Sterne** ein. Der gleichnamige Roman von Steve Perry war in den USA ein Riesenerfolg, Comics zum Buch folgten, und es entstand sogar eine eigene Reihe von Spielzeugfiguren. Fürs PC-Spiel setzen die Designer voll auf Präsentation. Schöne SVGA-Grafik ohne häßliche Pixeleffekte, blitzschnell

in allen drei Dimensionen, läßt sich am besten mit einer flotten Beschleunigerkarte in Szene setzen. Deshalb benötigen Sie unbedingt eine Karte mit 3Dfx, Rendition- oder

Permedia-2-Chipsatz samt DirectX 5, um sich der Rebellion gegen das Imperium anzuschließen – auf Wunsch auch mit Force-Feedback-Joystick von Microsoft.

Schurkische Prinzen und edle Jedis

Als Hauptschurke lauert Prinz Xizor (das spricht sich Schisor) in den Schatten den Imperiums. Als Widersacher des Edelschurken Darth Vader sägt er gerade an dessen Stuhl. Um den dunklen Ex-Jedi beim Imperator in Mißkredit zu bringen, plant er, Luke Skywalker umbringen zu lassen. Da die Handlung teilweise parallel zum zweiten Kinofilm angelegt ist, versucht Vader bekanntlich gerade noch, Luke auf die dunkle Seite der Macht einzuschwören. Mit dem Tod seines Sohnmannes wäre dieses Unternehmen gescheitert

und Herrscher Palpatine den Einflüsterungen Xizors sicherlich eher geneigt. Doch er hat die Rechnung ohne Dash Rendar gemacht. Dieser alte Kumpel von Luke-Spezi Han Solo bekommt Wind von der Sache und macht sich samt Robotgesellen Leebo in seinem Raumer Outrider auf den Weg, das üble Tun zu durchkreuzen.

10 schießlastige Levels bis zum Sieg

So weit die komplexe Hintergrundgeschichte. Doch keine Angst, das eigentliche Spiel gestaltet sich viel simpler. Denn die LucasArts-Designer haben sich für **Shadows** nicht auf Experimente eingelassen, sondern lieber auf bewährte Kost gesetzt. Wie schon in

Facts

- Star-Wars-Universum
- 10 Levels
- 7 Endgegner
- 87 Challenge Points
- 10 Intro- und Zwischensequenzen
- versteckte Specials
- Force-Feedback-Unterstützung



Sieht gut aus, hat spielerisch aber wenig zu bieten: Der **Mos-Eisley**-Level.

Fliegen und Feuern gleichzeitig verlangt ein sicheres Händchen am Joypad.



AT-STs greift man am besten nicht von vorne an.

Rebel Assault erwartet Sie auch hier ein Mix aus verschiedenen Actionspielen. In der Haut von Dash müssen Sie zehn schießlastige Levels bestreiten, um für Ordnung und Gerechtigkeit in der Galaxis zu sorgen – zumindest bis zum nächsten Film.

Ansturm der imperialen Walker

Alles beginnt mit dem Ansturm imperialer Streitkräfte gegen die berühmte Rebelenbasis auf dem Eisplaneten Hoth. Zur Unterstützung der Aufständischen schwingen auch Sie sich in einen Snowspeeder und durchfliegen das dreidimensionale, aber arg begrenzte Gelände im Kampf gegen Robotdronen. Die sind auch kaum ein Problem. Doch schon bald tauchen die zweibeinigen Scout-AT-STs auf, die nur konsequenter Beschuß aus Ihrer Laserkanone

vernichten kann. Noch während Sie zitternd den Schweiß vom Feuerknopf wischen, tauchen urplötzlich die legendären, vierbeinigen Riesen-Walker auf. Tja, und diese Jungs beeindruckt ihre kleine Strahlerwaffe nur wenig. Da ist Einfallsreichtum gefragt. Aber halt, hat nicht Luke die Biester im zweiten Film ins Stolpern gebracht? Wie praktisch, daß wir ein starkes Tau mit an Bord haben. Haben Sie sämtliche AT-ATs eingewickelt und zu Fall gebracht, ist der Level geschafft und die Hintergrundstory wird in einer Zwischensequenz weitergesponnen.

Aufrüstung ist angesagt

Nach diesem furiosen Auftakt geht es ein wenig biedere in 3D-Shooter-Perspektive durch eine Raumstation.

Zu Beginn müssen Sie sich auf Ihren Handlaser verlassen. Doch schon bald finden Sie Pulse-Waffen und Raketenwerfer, mit denen Sie Soldaten, herumstromernde Zottelmonster (die Wampas) und vollautomatische Geschütze aus dem Weg räumen. Damit allein ist es nicht getan, denn Plattformen und aufbrechende Bodenspalten erfordern geschickte Sprünge. Dabei sind die verschiedenen Blickwinkel (Ich-Perspektive, von vorne, hinten oder oben) extrem hilfreich, um die optimalen Absprungpunkte zu erwischen. Weiter geht es ab ins All, wo Sie Tie Fighter, Bomber und Asteroiden ins Fadenkreuz nehmen und einem Zerstörer ausweichen.



Oben auf dem Outrider ist ein Challenge Point versteckt.

Michael Schnelle



Rasante Action, aber kaum neue Ideen.

Ich kann mich noch genau daran erinnern, welche Faszination seinerzeit von Rebel Assault ausging. Shadows of the Empire sieht zwar um Klassen besser aus, kann mich aber dann doch nicht ganz so begeistern wie der Megaseller.

Die einzelnen Levels sind solide, aber ohne neue Ideen aufgebaut, die Fadenkreuzballerei und das Jetbiken spielen sich sogar extrem öde. Und die zwar hübsche und mit allem 3D-Schnickschnack versehene Grafik ruckelt schon mal, wenn viele komplexe Strukturen auf engem Raum zu finden sind. Trotzdem habe ich Stunde um Stunde mit Dash Rendar gezittert und manchmal (wenn z. B. nach dem ersten Endgegner unvermutet ein zweiter auftaucht) laut fluchend das Joypad in die Ecke gefeuert, nur um wenige Minuten später einen erneuten Versuch zu starten. Die Challenge-Point-Idee macht Lust, das bereits gelöste Spiel noch einmal zu bestreiten. Wenn Sie kein 25-Frames-Fetischist sind und eine Beschleunigerkarte besitzen, ist Shadows aber nicht nur für Star-Wars-Fans sein Geld wert.



In Zwischensequenzen treffen Sie auch **Luke Skywalker** wieder.



Dash Rendar sieht so aus, wie er heißt.

Düsenpack und Bikerjagd

Die gerade zuvor erworbenen Sprungkenntnisse müssen sie auf dem Ord-Mantell-Schrottplatz perfektionieren, wenn Sie auf einem fahrenden Zug von Waggon zu Waggon springen und dabei plötzlich auftauchenden Hin-

dernissen ausweichen, während Sie sich gleichzeitig per Handfeuerwaffe herumfliegender Gegner entledigen. Level 4 läßt Sie dann einen Raumhafen erkunden. Hier machen Sie auch erstmals vom Jetpack Gebrauch. Damit lassen sich Abgründe mühelos überwinden, allerdings hält der Energievorrat des Raketenrucksacks nicht ewig vor. Dafür lädt er sich nach der Landung vollautomatisch wieder auf. Völlig ohne Waffen rasen Sie auf Bikes durch Mos Eisley und die benachbarte Wüste, wobei Sie unterwegs eine üble Gang von der Straße drängen müssen. Von nun an geht es wiederum in der bekannten 3D-Perspektive durch Raumstationen, Kanalisationen und Prinz Xizors Palast, bis Sie in Level 10 die abschließende Raumschlacht bestreiten und durch einen getimten Bombenabwurf Xizors fliegende Festung Skyhook in den Himmel blasen.

Mit Köpfchen und geheimen Cheats

Fast jeder Spielabschnitt wird von einem besonders dicken Endgegner bewacht. Egal, ob es das AT-ST in Level 2, ein verrückt gewordener Roboter auf Mantell Yard, Boba Fett oder die aggressive Kampfmaschine in Level neun ist, stets erscheint der Levelboss beim ersten Mal unbesiegbar. Doch mit ein wenig Übung und vor allem Beobachtung lassen sich immer Taktiken entwickeln, die Sie unbeschadet an dem Fiesling vorbeibringen. Das ist auch bitter nötig, denn gespeichert wird erst, wenn ein Level beendet ist. Dann wird verrechnet, wieviele sogenannte Challenge-Points Sie eingesammelt haben. Auf den ersten Blick



Die paar **Stormtrooper** sollten kein größeres Problem darstellen.

scheinen diese Extras überhaupt keine Vorteile zu bringen. Das ändert sich, sobald Sie das Spiel einmal gelöst und alle Punkte eingesammelt haben.

Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad stehen Ihnen verschiedene Goodies zu Auswahl. Mal dürfen Sie mit einem X-Wing um Skyhook kämpfen, ein anderes Mal stehen Ihnen die vormals feindlichen Wampas hilfreich gegen die Schatten des Imperiums zur Seite. Es gibt unendliche Munition und Unsichtbarkeit zu finden, oder Sie können eine (sehr praktische) geheime Karte mit sämtlichen Geheimräumen aufrufen.



Den **Walker** wickeln wir geschickt ein und ergattern so noch einen Challenge-Point.

Peter Steinlechner



Die kunterbunte Seite der Macht

Shadows of the Empire ist die Pizza Vier Jahreszeiten unter den

Star-Wars-Spielen: Für jeden ist etwas dabei, aber um die leckeren Teile zu genießen, muß man sich auch durch wenige schmackhafte Stücke beißen.

Im Klartext: Einige Levels wie die 3D-Ballermisssionen machen richtig Spaß. Andere, etwa die Flug-Action auf Hoth, begeistern mich bei aller Grafikpracht nicht so recht, weil trotz der frei beweglichen Raumgleiter kein echtes 3D-Gefühl aufkommt. Auch LucasArts jüngstes Werk gehört in die Spielesammlung jedes echten Sternenkriegers. Verglichen mit älteren Titeln oder dem aller Voraussicht nach genialen Jedi Knight kann es für meinen Geschmack nicht mithalten.

Shadows of the Empire

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 99 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: LucasArts
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 47 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD
3Dfx, Rendition oder Permedia-2	3Dfx, Rendition oder Permedia-2	3Dfx, Rendition oder Permedia-2

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Flotter Genremix mit schicker Grafik.



Rasante 3D-Dinojagd

Turok: Dinosaur

Kämpfen Sie als Hightech-Indianer gegen angriffslustige Riesendinos:

Nie zuvor durften PC-Spieler schöner animierte Monster jagen.

Facts

- 25 Gegnertypen
- 4 Endgegner
- 14 Waffen
- 8 riesige Levels
- Geheimmissionen
- perfekte Animationen

Friedlich tirilieren Vögel in den Bäumen, ein Äffchen flitzt über die Grasfläche und erklettert behende einen mächtigen Baum. Farne wuchern still in der Sonne, ein

Rehkitz springt fröhlich umher, und ein wildgewordener Velociraptor greift an. Hoppla, wildgewordene Velos – wo gibt's denn so was? In **Turok: Dinosaur Hunter**.

Mit rund 2 Millionen verkauften Einheiten ist das 3D-Ballerspiel einer der Top-Titel auf Nintendos 64-Bit-Hightech-Konsole. Jetzt ist die Dinojagd auch auf dem PC eröffnet. In der Rolle des verwegenen Indianers Turok suchen Sie aus der Ich-Perspektive nach den Einzelteilen der Nuklearwaffe Chronoscepter. Die Hintergrundgeschichte um den Hauptgegner Campaigner, der Dinos und Aliens auf die Erde schickt und



Turok kriegt gleich Feuer unter den Hintern: Ein **Hohepriester** greift mit Flammensalven an.

den Chronoscepter in seine Macht bekommen möchte, können Sie nach dem eher überflüssigen Studium des Handbuchs sofort wieder vergessen: **Turok** bietet reinrassige Action ohne überflüssige Schnörkel. Abgesehen vom sehr kurzen Vorspann und gelegentlichen Zwischensequenzen spielt die Story im Spiel selbst keine größere Rolle.

Open-Air-Action

Sobald Sie sich durch eine kurze Trainingsmission sowie den ersten regulären Level gekämpft haben, finden Sie sich in

einer großen Ebene mit Dimensionstoren. Mit Hilfe dieser Portale erreicht Turok die Level zwei bis acht. Um die Tore zu öffnen, müssen Sie für jedes drei Schlüssel finden. Die liegen verstreut

in den Leveln in kleinen, teilweise sehr gut versteckten Altären. Falls Sie einen der Schlüssel im ersten Anlauf nicht finden, können Sie bereits besuchte Levels jederzeit wieder betreten. Anders als



Turok findet einen der **Zugangsschlüssel** in diesem Altar.



Da kriegt sogar Spielberg weiche Knie: Ein **wütender Velo** attackiert.

Hunter



Ein **Dimensionsportal** wabert blau in der Zentralebene.



Der Longhunter schickt seine **Kampfjeeps** in die Arena.



Scharfe Klingen eines gefährlichen **Voodoo-Kriegers**.

gewöhnliche 3D-Shooter spielt **Turok** größtenteils unter freiem Himmel. Die Landschaft erinnert an südamerikanische Hochebenen. Von Feuchtigkeit geschwängerte Luft behindert zugunsten der Grafikgeschwindigkeit die Fernsicht, die nächste Schlucht ist nur einen Fehltritt entfernt und stellt eine der größeren Gefahren dar. Viermal bekommen Sie es mit Obergegnern zu tun. So treffen Sie nach dem dritten Level in einer geräumigen Kampfarena auf den Longhunter, der nicht nur selbst zur Strahlen-Flinte greift, sondern zusätzlich zwei Jeeps gegen Sie auffahren läßt. Später kämpfen Sie gegen ein gigantisches Rieseninsekt, bekriegen einen laserbewehrten Cyber-T-Rex und schließlich den garstigen Campaigner höchstpersönlich.

Schwindelerregend

Im Design der einzelnen Missionen unterscheidet sich **Turok** deutlich von anderen 3D-Shootern. Zwar bietet das Programm nur acht Hauptlevels, aber die sind riesig – selbst fortgeschrittene Spieler werden für jeden

Level mehrere Stunden benötigen. Sie kämpfen sich durch alte Inkastädte voller Voodoo-Krieger, erklimmen Berge, klettern steile Felswände empor, waten durch Flusslandschaften und hüpfen in schwindelerregender Höhe über gigantische Pfeiler.

Geheimlevels

Zusätzlich gelangen Sie immer wieder durch blau wabernde Dimensionsnebel in Geheimlevels und finden dort neue Waffen, Extramunition oder Gesundheitspunkte. Der Missionsaufbau ist weniger linear als in vergleichbaren Titeln, der Spieler wird nur grob von einer Station zur nächsten geführt.



Röchelnd ins Jenseits

Auf der Jagd nach dem Chronosceptr bekämpfen Sie rund 25 Gegner, die Palette reicht von Cyborgs über verschiedene Dinosaurier bis zu Buschkriegern und Außerirdischen. Die Schergen des Campaigners bestehen aus detaillierten und mit lebensechten Texturen überzogenen Polygonmodellen, deren flüssige Animationen ab sofort als neue Referenz auf dem PC gelten müssen: Gegen einen riesigen Alien, der mit weit aufgerissenen Armen auf

Sie zustapft, gegen realistisch schwimmende Echsen oder gegen einen stachelbewehrten Dimetrodon-Saurier wirken die Figuren der meisten vergleichbaren Programme wie gichtgeplagte Hampelmänner. Besonders makaber sind die Animationen ausgefallen, mit denen der Gegner ins Jenseits entfleucht: Verletzte Voodoo-Krieger greifen sich erstaunt an ihre Wunde, kippen laut röchelnd nach hinten, zappeln noch kurz am Boden und liegen dann erst still. Bei Explosionen fliegen sie

Peter Steinlechner



Auf in die große Saurierschlacht!

Trotz der tollen Grafik offenbart **Turok: Dinosaur Hunter** seine eigentlichen Stärken nicht auf den ersten Blick. Wer als erfahrener PC-Ballerveteran das Programm nur mal kurz anspielt, freut sich über prächtig animierte Polygonsaurier und legt es wenig später enttäuscht wieder zur Seite. Um zu merken, daß in **Turok** auch jede Menge Spielspaß steckt, ist viel Ausdauer nötig, und die wird erst ab dem dritten Level wirklich belohnt.

Action mit Atmosphäre

Dann entpuppt sich das Programm als atmosphärisch dichtes Abenteuer der ersten Güteklasse. Besonderen Anteil daran haben vor allem die clever designten Level, die mit vielen Überraschungen aufwarten und beängstigend echt wirken. Ich finde es äußerst erfrischend, mal eine riesige Oberwelt auf eigene Faust zu erkunden und meinen Weg selbst finden zu müssen.

Neben einer gescheiten Speicherfunktion fehlen mir aber gelegentlich Details in der Landschaft, die man sich auch beim schnellen Vorbeigehen merken kann. Stellenweise sind die Texturen so gleichförmig, daß ich mich trotz der Automap regelmäßig verlaufen habe. Außerdem sind einige der Zugangsschlüssel besser versteckt als Ostereier bei sparsamen Großfamilien – wenn Sie einen benötigten Schlüssel nicht finden, stecken Sie hier gleich dauerhaft fest. Trotz dieser Einschränkungen: Computerspieler mit Durchhaltevermögen kommen nicht an dieser spannungsgeladenen Dinosaurier-Jagd vorbei.



Ein **Dimetrodon** wird auf die Erde **gebeamt** und gleich von uns mit Granaten beharkt.



Mit einem kräftigen Faustschlag löst der Alien **Boden-Schockwellen** aus.

auch mal kurzerhand aus dem Sichtfeld. Dinos greifen gelegentlich andere Monster an, fauchen ihnen feindselig ins Antlitz, ducken sich flink vor Angriffen, hauen rasiermesserscharfe Zähne in das Fleisch und brechen tödlich getroffen zusammen.

Turoks Kriegsbeil

Als Turok sammeln Sie im Spielverlauf 14 verschiedene Waffen ein. Die Grundausrüstung des kampflustigen Apa-

chen bildet anfangs nur ein einfaches Messer, doch bald findet er auch Kampfbogen, Pistole, mehrere Arten von Gewehren und MPs sowie einen Granatwerfer. Besiegten Zwischengegnern nimmt Turok außerirdisches Kriegsgerät wie die durchschlagkräftige Fusionskanone oder den Partikelbeschleuniger ab. Bevor Sie den Campaigner aufs Korn nehmen, suchen Sie die über alle Level verstreuten Einzelteile des Chronoscepter zusammen. Mit diesem praktischen Nuklearsprengsatz für die Hosentasche können Sie (ohne Cheat-Codes) allerdings nur drei Schüsse abgeben. Natürlich gilt wieder einmal das alte 3D-Ballermotto »je stärker die Wumme, desto mehr kaputt«, allerdings reagieren manche Gegner, wie etwa die Höhlen-Leaper, auf einfache Waffen wesentlich empfindlicher als auf fortgeschrittenes Kriegsgerät.

Gelbes Diamantenfieber

Turok: Dinosaur Hunter hat Eigenheiten, die im 3D-Actiongenre bislang eher ungewöhnlich sind. So dürfen Sie lediglich an wenigen, spärlich in den Levels verteil-

ten Schreinen Ihren Spielstand dauerhaft auf der Festplatte sichern. Stirbt Turok, kämpfen Sie am zuletzt erreichten Checkpoint weiter – das sind kleine Stationen, die den Fortschritt im Level markieren. Vom Start weg haben Sie drei Leben, sobald 100 der überall herumliegenden, gelben Diamanten eingesackt sind, bekommen Sie jeweils einen Extra-Turok dazu.

Ungewöhnlich ist auch das Cheat-Menü, in dem Sie Geheimcodes für Unverwundbarkeit oder Unsichtbarkeit eingeben. Das Programm merkt sich die Codes und stellt sie später wieder zur Verfügung. An die Cheats kommen Sie auf die altbewährte Art – aus unserem Tips&Tricks-Teil – oder Sie erfüllen bestimmte Aufgaben im Spiel, etwa alle gelben Diamanten in einem Level zu finden.

Nur mit 3D-Karte

Entgegen früheren Ankündigungen von Acclaim läuft das fertige PC-Turok nur auf Rechnern mit 3D-Beschleunigerkarte. Kein Wunder, werden gegenüber der N64-Version rund viermal so viele Pixel berechnet und zum Monitor geschickt. Das Programm unterstützt speziell den Voodoo-Chip von 3Dfx und sieht

Jörg Langer



Die reinste Augenweide

Alle Achtung – seit unserer Preview in der letzten Ausgabe hat sich bei Turok nochmal einiges getan. Die Dino-hatz sieht immer noch genial aus, doch jetzt sind auch die Monster ausgewogen und der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern. Obwohl sich acht Levels nicht nach sonderlich viel anhört, dauert es Tage, sie zu durchforsten – von den Geheimlevels ganz zu schweigen. Wer als PC-Ballerfan allerdings komplexe Shooter mit Schaltern, Knöpfen, Überwachungsmonitoren und sonstigem Krimschrams gewohnt ist, muß sich umstellen: Turok verzichtet auf solches Beiwerk und bietet stattdessen Extras-Suchen und Action pur.



Jeder Schuß hinterläßt kleine Wellen auf der **transparenten Wasseroberfläche**.



Nur selten gibt es **Massenkeilereien** wie hier.

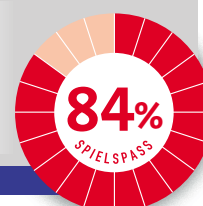
Turok: Dinosaur Hunter

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	23 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM 2fach CD 3D-Karte	Pentium 120 16 MByte RAM 2fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 150 16 MByte RAM 2fach CD 3Dfx-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Grafisch beeindruckende 3D-Ballerei.



Da klappern die Knochen

Virtua Fighter 2

Prügeleien können durchaus elegant sein – gegen die Anmut von Segas virtuellen Kämpfern wirkt jeder Boxer wie ein afrikanischer Elefant.



Die schönsten Special Moves zu Virtua Fighter 2 im Tips & Tricks-Teil ab Seite 173

Gute Prügelspiele gibt es auf dem PC kaum, erfolgreiche noch weniger. Eines davon war Segas **Virtua Fighter**, das vor gut einem Jahr die PC-Präsenz der Japaner einläutete. Lob gab es damals hauptsächlich für das – dank erstmals verwendeter 3D-Grafik – sehr real wirkende Kampfgeschehen und die flüs-

sigen Animationen. **Virtua Fighter 2** baut auf den Tugenden des Vorgängers auf; eine gewisse Ähnlichkeit ist denn auch nicht zu übersehen.

Neue Prügelstars: Lion und Shun

Ein Kampfspiel steht und fällt mit seinen Charakteren und deren Fähigkeiten. In **VF2** können Sie unter zehn Figuren auswählen, darunter zwei zierliche Mädels. Acht Protagonisten sind Kennern des ersten Teils bereits bekannt. Neu sind Lion, ein wendiger und dennoch starker Student, sowie Trunkenbold Shun, der nicht ohne seinen mit Wein gefüllten Lederbeutel in den Ring steigt. Nach gelungenen

nem extra Bildschirm erfahren Sie zu jedem einzelnen Trivia über Beruf, Hobbies und andere Personalien.

keit der Bewegungen; das »Virtua« im Titel kommt nicht von ungefähr. Der Erstling war aber hinsichtlich der



Die Bonus-Stage: Endgegner Dural wirkt irgendwie unvollendet.



Au Backe! Wolf setzt zu einem seiner gefürchteten **Wrestler-Griffe** an.

Schlägen kippt er sich dann gern einen Schluck hinter die Binde. Diese starke Personifizierung der Kämpfer ist typisch für **Virtua Fighter**; in ei-

Faustakrobaten

Berühmtheit erlangte Segas Prügelreihe durch die Geschmeidigkeit und Natürlich-

Anzahl der Special Moves noch etwas schwach auf der Brust. Diese Scharte ist nun gründlich ausgewetzt: Jeder Charakter beherrscht nun über 30 Manöver, die sich zudem kombinieren lassen. Auf ellenlange Spezialtechniken wurde zum Glück verzichtet; mehr als vier Steuerkreuz-Knopf-Bewegungen sind in der Regel nicht nötig. Während die moderne Konkurrenz auf höchst aufwendige Effekte und übertriebene Brutalität setzt, ist bei **Virtua Fighter 2** alles noch reine Handarbeit. Kein Tropfen Blut gefährdet zartbesaitete Jugendseelen, und nach Blitzen, Riesenschwertern, Mini-

Michael Galuschka



Bei Virtua Fighter dürfen Sie zuschlagen

Eigentlich gehört Virtua Fighter 2 ja in die Schublade »Simulation«, so ausgefeilt sind die Schlagtechniken. Etwas Ausdauer ist natürlich schon gefragt; mehrere Dutzend Special Moves pro Charakter sind kaum in einer halben Stunde erlernt. Ohne die sieht es schlecht aus. Mit dem schmalen Angebot an Standardritten kommt man nicht sehr weit, einfältiges Herumhämmern auf den Feuerknöpfen hilft noch weniger. Einsteiger mit wenig Erfahrung in solchen Kampfkünsten hängen das Gamepad nach ein paar verlorenen Fights frustriert an den Nagel.

Könnern bekommen jedoch nach den ersten Butt Bombs und Tornado Kicks glänzende Augen. Genüßliche Höhepunkte vermittelt die Hau-drauf-Orgie, wenn zwei in etwa gleichstarke menschliche Kontrahenten gegeneinander antreten. Wer von der Schöpfung mit Adleraugen und flinken Fingern ausgestattet wurde, kann sogar bevorstehende Combos erkennen, abwehren und zum Gegenangriff übergehen.

Raketen und ähnlichem Krimskrums halten Sie vergebens Ausschau.

Kampfmodi satt

Sehr abwechslungsreich sind die verschiedenen Kampfmodi. Im VS-Modus fechten Sie ein Einzelmatch aus, im klassischen Arcade-Mode stehen Sie nacheinander jedem der zehn Charaktere gegenüber. Sind alle Abschnitte geschafft (dank unendlicher Continues eher eine Ausdauerfrage), wartet eine originelle Bonus-Stage, die auf dem Meeresbo-



Der Statistik-Screen im Ranking-Mode.

Einen Versuch wert sind auch noch Team-Battle und Ranking-Mode. In ersterem stellen Sie ein Team aus drei bis fünf Fightern zusammen; in diversen Einzelmatches gegen eine andere Equipe wird der Sieger ermittelt.



Befördern Sie den Gegner aus der Arena, ist der Kampf gewonnen.

den spielt. Der Witz dabei sind die deutlich verlangsamten Bewegungen und Reaktionen der Streiter; der Unterwassereffekt kommt dadurch hervorragend rüber.

Aufgrund Ihrer Leistungen in verschiedenen Kategorien ordnet Sie der Rechenknecht im Ranking-Mode in eine Rangliste ein und gibt noch hilfreiche Tips, wie die Performance zu steigern wäre. Wie der Name schon andeutet, ist der Expert-Mode für wahre Könnern. Der Computergegner merkt sich nämlich sämtliche von Ihnen bereits mit der gleichen Figur ausgeführten Manöver und »lernt« sie zu kontern. Das Vordringen zu Endgegner Dural ist hier wirklich eine Kunst.

Spielhallen-Technik

Leider hat sich Sega wieder nicht überwinden können, das Saturn-Original tiefgreifend zu renovieren. Die Menüs sind trotzdem halb-

wegs bedienbar; auffällig ist die lieblose Konvertierung bei Grafik und Präsentation. Zwar liegt der PC-Fighter bei einigen Details sogar näher am Spielhallen-Original als der Saturn-Kollege, doch Hintergründe, Kampfarenen und das optische

Drumherum entsprechen einfach nicht mehr ganz dem momentanen Standard. Für absolut flüssige Animationen und damit beste Spielbarkeit sollte schon ein Pentium 166 MMX im Haus stehen. Bei allem darunter muß die eh biedere Optik noch mehr leiden. 3D-Kartenunterstützung bietet Virtua Fighter 2 nicht. Ein entsprechender Patch dürfte aber nur eine Frage der Zeit sein. **MG**

Michael Schnelle



Eine absolute Top-Prügelei.

Lassen Sie sich ja nicht von der biederer Hintergrundgrafik

abschrecken, sonst könnte Ihnen eine absolute Top-Prügelei entgehen. Virtua Fighter 2 hat mit seinen toll animierten Kämpfern auch auf dem PC nichts von der Spielhallen-Faszination eingebüßt.

Die fast schon genial präzise Steuerung erlaubt gezieltes Attackieren und Kontern. Tonnenweise Special Moves fordern dabei selbst erfahrene Martial-Arts-Profis. Ohne entsprechendes Training und ein gutes Joypad geht dabei allerdings gar nichts. Als Belohnung erhalten Sie monatelangen Spielspaß – mehr kann man wirklich nicht erwarten.



College-Studentin Sarah ist sehr wendig und schnell.



Im Portrait-Mode können Sie Privatfotos jedes Kämpfers bewundern.

Virtua Fighter 2

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	45 bis 370 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX	Gamepad	Sidewinder-Pad

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

Eindeutig das beste PC-Prügelspiel.



Hüpfen und Ballern für die Freiheit

Agent Armstrong

In einem actionreichen Jump-and-run kämpft ein Top-Agent gegen garstige Gangster.

Amerika, 1930: Ein global operierendes Mafia-syndikat will die Weltmacht an sich reißen. Nur **Agent Armstrong** kann den Big Boss der Gangster noch stoppen. Und Sie dürfen dem

Für **dramatische Lichteffekte** sorgt ein gegnerischer Flammenwerfer.



Armstrong kämpft in alten **Hafenanlagen**.



Top-Spion im gleichnamigen Jump-and-run von Virgin hilfreich beistehen. Insgesamt erobern Sie 25 Levels und verfolgen das Geschehen dabei aus der Seitenansicht. Zwischendurch sorgen längere, aufwendig gerenderte Zwischensequenzen für Auflockerung.

Schutt und Asche

Die Verbrecherjagd führt Sie durch glühende Lavahöhlen, dunkle Dschungellandschaften sowie Hafenanlagen und Unterwasserwelten. Im Dienste des Guten sollen Sie bei jeder Mission mehrere Aufgaben erfüllen. Über die Primärziele klärt Sie ein kurzes Briefing auf. Mal gilt es, geheime Unterlagen des Syndikats zu stehlen, andere Agenten zu befreien oder ganze Stützpunkte in Schutt und Asche zu legen. Die optionalen Sekundärziele müssen Sie selbst herausfinden. Meist sind einfach sämtliche Extras im Level einzusammeln. Erst wenn das Primärziel erfüllt ist, dürfen Sie den Level verlassen. Auf seinem Weg findet Armstrong Extras, mit denen er seine Gesundheit wieder herstellt, sowie Granaten, Bomben und Spezialgeschosse für seine Standard-MP.

In Deckung!

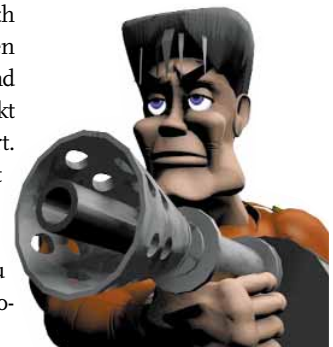
Den Hagel feindlicher Kugeln und Granaten überlebt unser Agent nicht nur mit



Ein leuchtendes **Skelett** zeigt unmißverständlich: Armstrong hat getroffen.

scharfem Gegenfeuer und fixen Sprüngen. Die wohl wichtigste Bewegung ist die nach unten, wenn Armstrong sich auf den Boden wirft und seine Gegner liegend beschießt. Figuren können sich auf den breiten Plattformen auch in der Tiefe bewegen und werden perspektivisch korrekt vergrößert und verkleinert. Das klappt allerdings nicht ganz perfekt, selten ist klar erkennbar, wo Agent Armstrong denn nun genau steht. Allerdings ist das Pro-

gramm gnädig: Verpassen Sie einen Absprung und hüpfen ins Wasser, können Sie trotzdem sofort und ohne Blessuren an der gleichen Stelle weiterkämpfen. **PS**



Peter Steinlechner



Der Spion, der mich kaltläßt

Sollten Sie Wert auf anständige Grafiken legen, lassen Sie von

Agent Armstrong lieber gleich die Finger – hier pixelt es an allen Ecken und Enden ziemlich grob. Wer jedoch schon lange kein simples Ballerspiel mehr auf der Festplatte hatte, wird einigermaßen gut bedient. Vor allem die unterschiedlichen Primär- und Sekundärziele haben mich längerfristig motiviert. Allerdings nervt die zu ungenaue Kollisionsabfrage von Armstrong ganz gehörig. Der angebliche Top-Spion stolpert ständig über kleinste Hindernisse oder plumpst versehentlich von Plattformen.

Agent Armstrong

Genre: Jump-and-run
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Virgin
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 24 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 150 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Ausreichend	
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Nur für echte Jump-and-run-Fans.

Take No Prisoners

Isometrie-Action in düsterer Endzeit.

Bei **Take No Prisoners** lenken Sie den Söldner Slade in isometrischer Perspektive durch 20 actiongeladene Levels. Die Städte und Fabriken sind aus 3D-Objekten aufgebaut. Sie springen Aufzugsschächte hinunter, erkunden ein Hochhaus oder marschieren unter gigantischen Heizma-



Kampf mit dem **Laser-Säbel** in der Faust.

schinen hindurch; sichtbehindernde Decken stellt das Programm transparent dar. Regelmäßig passieren Sie Computerterminals, aus denen Sie Daten für die Level-Karte ziehen.

Im Inventar schleppen Sie bis zu 21 Waffen mit, darunter vor allem Laser- und Energieknarren. Spezialobjekte machen Sie auf Knopfdruck hin unsichtbar oder unverwundbar. Das Programm unterstützt vom unansehnlichen VGA bis zu schicken 16-Bit-Farben bei Direct-3D-Beschleunigung unterschiedliche Grafikauflösungen. **PS**

Peter Steinlechner

Auf den ersten Blick hat mich Take No Prisoners zwar an den Testmodus mancher 3D-Leveleditoren erinnert, aber spätestens auf den zweiten offenbart sich Ravens Ballerorgie als gelungenes Actionspiel mit knalligen Spezialeffekten und solidem Leveldesign.

Wer Isometrie-Shooter mag, bekommt ein packendes Programm mit viel Atmosphäre, das die stellenweise völlig übertriebenen Splatter-Szenen übrigens nicht nötig hätte.

Take No Prisoners

Genre: Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

Hersteller: Raven Software
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 180 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 2fach CD 3D-Karte	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte

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



Passables Actionspiel für schnelle Rechner.