

# Action

Peter Steinlechner



Eigentlich sollte es uns egal sein, welches Grafikengine-Herz in Computerspielen pumpt – was zählt, ist schließlich der Spaß beim Daddeln. Trotzdem ist das Thema »Hersteller X setzt auf Engine Y« derzeit schwer angesagt. So manche hippe Action-firma preist kaum das eigentliche Spiel, sondern vor allem das lizenzierte Software-Grundgerüst an.

»Engine Wars« nennen viele Entwickler den Wettstreit der Grafikengines von **Quake 2** und **Unreal**. Obwohl die meisten Experten (meiner Meinung nach zurecht) letztere vorne lie-

gen sehen, gibt's auch Verfechter der id-Technik. Auslöser der Debatten war der Wechsel von 3D Realms, die **Duke Nukem Forever** jetzt auf der **Unreal**-Engine fertigstellen. Derzeit wird übrigens gemunkelt, daß noch weitere Firmen umsteigen wollen. Wie auch immer – mein Herz schlägt nur schneller, wenn vor lauter Technik das Spiel nicht vergessen wird.



## Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«  
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

## Action-Charts

| Platz | Spiel                   | Genre        | Test in | Wertung |
|-------|-------------------------|--------------|---------|---------|
| 1     | 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

|                     |    |
|---------------------|----|
| Klingon Honor Guard | 80 |
| Theatre of Pain     | 84 |
| Tellurian Defence   | 84 |
| Ashes to Ashes      | 85 |

## Star Trek für Vollblutkrieger

# Klingon Honor Guard

Mit Disruptor und Bat'leth decken Sie als jugendlicher Elitesoldat eine interklingonische Verschwörung auf.



Sobald den Magnetstiefeln der Strom ausgeht, schweben Sie schwerelos durch das All und sehen die Raumstation langsam kleiner werden.



Im Raumflughafen treffen Sie ganze Hundertschaften von Klingonen.

Unter Klingonen herrschen rauhe, aber herzliche Sitten. Das Kriegervolk schmettert mit Hingabe kampflustige Opern-Arien, kippt sich literweise Blutwein hinter die stahlharte Binde und stößt bei gemeinsamen Verlustierungen gerne mit selbiger aneinander an. So stark sich die Kämpferrasse auch gibt: Hinter den Kulissen spinnen die »Söhne von Kahless«, wie jedes andere Volk, Intrigen und zetteln fleißig Verschwörungen an. Einem solchen Komplott fällt auch Kanzler Gowron beinahe zum Opfer. Im 3D-Action-spiel **Klingon Honor Guard** sollen Sie als junger Nachwuchskrieger die Attentäter finden – tot oder lebendig. Die Ehrengarde ('avwI'-batlh auf gut Klingonisch) vereinigt die besten Kämpfer des Imperiums, um als eine Art Secret Service die höchsten Würdenträger und Regierungsmitglieder zu beschützen. Das Programm basiert auf der **Unreal**-Grafik-engine und bietet neben 3D-Action auch zahlreiche, aber kurze Zwischensequenzen.

## Trek-Bestiarium

Gowron war fast perfekt abgeschirmt. Nur ein hochrangiger Blutsbruder hatte überhaupt die Möglichkeit, nahe genug an ihn heranzukommen – die Attentäter müssen Mitglieder der eigenen Rasse sein. Also kämpfen auch Sie vorwiegend gegen Artgenossen. Vom einfachen Wald- und Wiesen-Krieger bis zum ausgebildeten Elitesoldaten in schmucker Gardeuniform treffen Sie auf rund ein halbes Dutzend unterschiedlicher Klingonen. Außer zwei Obergegnern begegnen Sie auch den aus der Serie bekannten Duras-Schwestern. Die zweite Hauptrolle fällt den Andorianern zu. Die

blauhäutigen Antennenträger fungieren als undurchsichtige Gehilfen der Attentäter. Ansonsten begegnen Sie nur nebensächlichen Randrasen aus **Star Trek** – andere bekannte Völker oder gar Sternenflotten-Offiziere kommen Ihnen nicht vor die Flinte.

Die Gegner »denken« mit der gleichen KI wie **Unreal**-Außerirdische. Die **Star Trek**-Fieslinge gehen geschickt in



So sieht es im Innern eines weitläufigen andorianischen Maschinenraums aus.



Mit schönen Lichteffekten beamt sich ein Gegner direkt vor Ihre Nase.

Deckung oder verfolgen Sie über mehrere Etagen, ganz wie die Kollegen aus der Action-Referenz. Teilweise hat Microprose deren Animationen einfach übernommen. So krabbeln die skorpionartigen Tar Chop mit denselben Bewegungen wie Skaarj-Larven. Ein großes Schneemonster schleudert Eisbrocken und läßt mit gewaltigen Faustschlägen die Erde beben – schöne Grüße vom Titanen aus **Unreal**. Klingonen weichen Schüssen gelegentlich mit der berühmt-berüchtigten Skaarj-Seitwärtsrolle aus, was ihren TV-Vorbildern auf diese Art bislang nicht in den Sinn kam.



Eine der wenigen originellen Örtlichkeiten ist ein alter **Klingonen-Tempel** zwischen hohen Eiswänden.

## Völlig schwerelos

Als einer der Höhepunkte in **Klingon Honor Guard** können Sie eine Raumstation und einen Bird of Prey verlassen und in Astronautenanzug und Magnetschuhen auf den Außenhüllen kämpfen; geht den Tretern der Strom aus, müssen Sie sich frei schwebend per Waffenrückstoß zur rettenden Schleuse katapultieren. In den restlichen Einsätzen haben Sie immer festen Boden unter den Füßen. Unter anderem

kämpfen Sie sich durch Raumschiffe, glitschige Eishöhlen und einen gewaltigen Klingonen-Knast. Die 20 Missionen sind deutlich kleiner als in **Unreal** und ähnlich wie bei **Jedi Knight** in Einzellevels unterteilt. Vor Einsatzbeginn erklärt Ihnen ein Vorgesetzter in kurzen Videos, was Sie als nächstes zu tun haben. Gelegentlich zeigen weitere Zwischensequenzen, wie Sie von Raumschiffen durch den Beta-Quadranten zum nächsten Einsatzort transportiert werden.

## Worfs Liebling

Prunkstück Ihrer klingonischen Waffensammlung ist das Bat'leth. Der traditionelle Multifunktions-Säbel entfaltet seine ganze Kraft erst im Nahkampf. Wahlweise können Sie ihn auch schleudern, dann bleibt er sogar in Wänden stecken. Insgesamt finden Sie zehn unterschiedliche Kriegsgeräte, jedes verfügt dann noch einmal über zwei Feuermodi. Die Palette reicht



Die **Duras-Schwester** aus der TV-Serie sind bis zum Dekolleté perfekt.

## Peter Steinlechner



## Gut, aber nicht genial

Immerhin: Gegenüber dem inoffiziellen Vorgänger Generations

hat sich viel getan. Klingon Honor Guard ist problemlos zugänglich und spielt sich ohne Macken. Trotzdem ist der Trekker in mir enttäuscht. Vor allem in der ersten Hälfte dümpelt das Leveldesign auf dem Niveau einer der langweiligeren Trek-Folgen vor sich hin. Ständig muß ich durch braun-beige Gänge marschieren, eine angebliche Festung wirkt eher wie ein klingonisches Zeltlager – und genauso »aufregend«. Die Möglichkeiten der Unreal-Engine werden, bis auf die Lichteffekte, nicht wirklich genutzt.

## Vertane Chance

Wieso muß ich mich eigentlich dauernd mit den lächerlichen Andorianern prügeln, wenn es so interessante Rassen wie Ferengi, Romulaner oder Cardassianer gibt? Der Verzicht auf NPCs leuchtet mir ebenfalls nicht ein. Ich wäre zu gerne mal durch eine bevölkerte Trek-Stadt gebummelt. Klingon Honor Guard ist ein solides 3D-Actionspiel, das aber kaum Highlights bietet.

vom Zeremonien-Dolch D'k Tahg über Disruptorpistole und -gewehr bis zu erfundenen Waffen mit aufwendigen Spezialeffekten.

PS

→ <http://www.startrek.com>

## Klingon Honor Guard

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

| Minimum                | Standard                   | Optimum                              |
|------------------------|----------------------------|--------------------------------------|
| Pentium 166            | P166, 32 MB, 4x CD, 3Dfx   | Pentium II 233                       |
| 16 MByte RAM, 4fach CD | oder<br>P233, 32 MB, 4x CD | 64 MByte RAM, 8fach CD<br>3Dfx-Karte |

|             |                 |          |
|-------------|-----------------|----------|
| Grafik      | Befriedigend    | Sehr gut |
| Sound       | Gut             |          |
| Bedienung   | Befriedigend    |          |
| Spieltiefe  | Nicht bewertbar |          |
| Multiplayer | Nicht bewertbar |          |



3D-Action für Hardcore-Trekker.

# Tellurian Defence

Flug-Action mit Steuerproblemen.



Die **schöne Grafik** bringt wegen des chaotischen Flugverhaltens wenig.

**A**liens greifen wieder mal die Menschheit an. Eilends bilden die bedrohten Humanoiden eine schlagkräftige

Geheimarmee, in der Sie an vorderster Front um den blauen Planeten kämpfen. Im 3D-Actionspiel **Tellurian Defence** bekriegen Sie die Ausserirdischen direkt über der Erdoberfläche; gelegentlich setzen sich die Kämpfe auch unter dem Meeresspiegel fort. Ihren wendigen Flitzer beladen Sie vor jedem Einsatz individuell mit Raketen und Geschützen. Um im Spielverlauf an bessere Waffen zu gelangen, müssen Sie in der Forschungsabteilung die richtigen Entscheidungen treffen. Die detaillierte Grafik bietet farbenprächtige Detonationen sowie aufwendige Städte zwischen Bergmassiven. **PS**

**Peter Steinlechner**

## Gurkige Fliegerei

Durch Tellurian Defence gewinnt das Wörtchen Steuerberater für mich ganz neue Anziehungskraft. Ein derart verunglücktes Flugverhalten ist mir nämlich schon lange nicht mehr unter den Joystick gekommen. Statt elegant durch die Luft zu flitzen, torkle ich wie ein Papagei in der Wäschetrommel den tumben Aliens entgegen.

Wirklich schade, denn die überdurchschnittlich spannende Story und ordentliche Grafik hätten Besseres verdient.

## Tellurian Defence

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

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD  
 Pentium 166 32 MB, 4fach CD 3D-Karte  
 Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

|             |              |     |
|-------------|--------------|-----|
| Grafik      |              | Gut |
| Sound       |              | Gut |
| Bedienung   | Mangelhaft   |     |
| Spieltiefe  | Ausreichend  |     |
| Multiplayer | Befriedigend |     |

3D-Ballerorgien mit mieser Steuerung.



# Theatre of Pain

Müder Schlagabtausch im Ring.



Neben sieben Krieger gibt's auch eine kampflustige **Amazonen**.

**D**as Prügelspiel **Theatre of Pain** läßt Sie als einen von acht stolzen Recken in virtuellen Kampfarenen antreten. Beispielsweise vermöbeln Sie Ihre Gegner als muskelbepackte Kriegerin im Lederkostüm, als glatzköpfiger Herkules oder als wiesel-flinker Blechkamerad. Jede Figur trägt unterschiedliche Waffen in den Fäusten, die Palette reicht vom Schwert bis zum Dreizack. Neben den üblichen Schlagkombinationen beherrscht jeder Kämpfer eine besondere Bewegung. Sobald Sie eine bestimmte Menge an Treffern eingesteckt haben, gibt's außerdem einen weiteren

Extra-Hieb; einer der Krieger schraubt sich etwa als fliegender Rammbock durch seine Gegner. **PS**

**Peter Steinlechner**

## Laue Prügelorgie

Und wenn es mit der Auswahl an PC-Prüglern noch so düster aussieht: Bei Theatre of Pain steige ich ziemlich schnell wieder aus dem Ring. Im Solo-Modus raubt mir das viel zu berechenbare Verhalten der Opponenten nach kurzer Zeit die rechte Motivation. Und gegen menschliche Mitstreiter fehlen mir ein paar mehr Specialmoves. Wer schneller aufs Knöpfchen drückt, gewinnt – von Kampfkunst keine Spur.

## Theatre of Pain

**Genre:** Prügelspiel  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer bis zwei (an einem Rechner)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 60 16 MByte RAM, 4fach CD  
 Pentium 120 16 MB, 4fach CD  
 Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

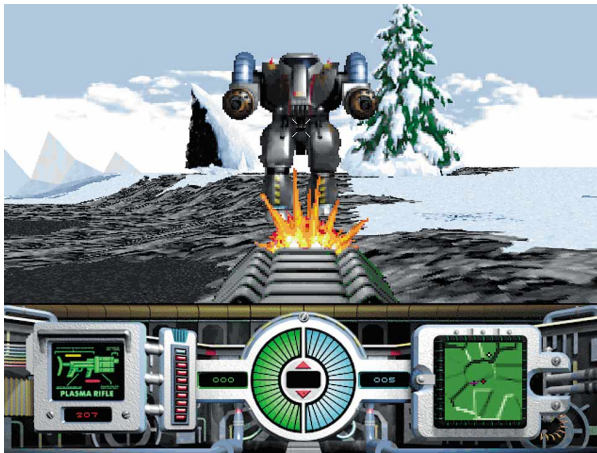
|             |  |              |
|-------------|--|--------------|
| Grafik      |  | Befriedigend |
| Sound       |  | Ausreichend  |
| Bedienung   |  | Befriedigend |
| Spieltiefe  |  | Ausreichend  |
| Multiplayer |  | Ausreichend  |

Geradliniges Prügelspiel ohne jeden Pfiff.



# Ashes to Ashes

3D-Action in leergefegten Arenen.



Wild ruckelnd greift ein kümmerlicher **Mech** im Arktis-Level an.

**A**uf die Erde des 22. Jahrhunderts verschlägt es Sie im 3D-Actionspiel **Ashes to Ashes**. Aus undurchsichti-

gen Gründen verlangt das Schicksal von Ihnen, in gewaltigen Arenen feindliche Soldaten zu bekämpfen. Unter die normalen Krieger mischen sich jeweils auch ein paar besondere Bösewichte. Erst wenn diese ausgeschaltet sind, geht es weiter in den nächsten von 50 Levels. Hügelige Außenwelten wechseln sich mit einer Alien-Stadt ab. Damit Sie flott durch Berg und Tal gelangen, können Sie nicht nur springen, sondern gelegentlich auch Fahrzeuge oder Mini-Gleiter kapern. **Ashes to Ashes** kennt nur flache und kümmerlich animierte Bitmap-Gegner. **PS**

**Peter Steinlechner**

## Spielspaß zu Staub

Heiße Kämpfe suchte ich in **Ashes to Ashes** trotz des martialischen Titels vergeblich. Einen Großteil der Zeit verbringt man nämlich damit, in viel zu großen und leeren Levels nach Gegnern zu suchen. Hab' ich dann endlich einen gefunden, ist er wegen der peinlich schlechten KI nach wenigen Augenblicken weggeputzt. Zudem ist das Programm optisch hoffnungslos veraltet.

## Ashes to Ashes

**Genre:** 3D-Action  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 50 Mark  
**Spieler:** Einer  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

**Hersteller:** Ari Games  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ca. 30 MByte

Pentium 60  
8 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 100  
16 MB, 4fach CD

Pentium 166  
16 MByte RAM, 4fach CD

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

Billig-Schießerei übelster Machart.

