

Action auf großem Fuß

Giants

In der Massenspielhaltungs-Ära routinierter Sequels ist Interplays **Giants** die große Spielwitz-Hoffnung. Das gigantisch gut aussehende neue Actionspiel der MDK-Erfinder nimmt eindrucksvoll Gestalt an.

Theoretisch lechzt jeder Spieler nach dem Ungewöhnlichen, völliger Freiheit in einer fiktiven Welt und dem Schlagwort »nicht-linear«. In der Praxis sind aber Heulen und Zähneklappern groß, wenn nicht straffe Spielbarkeit gewährleistet ist.

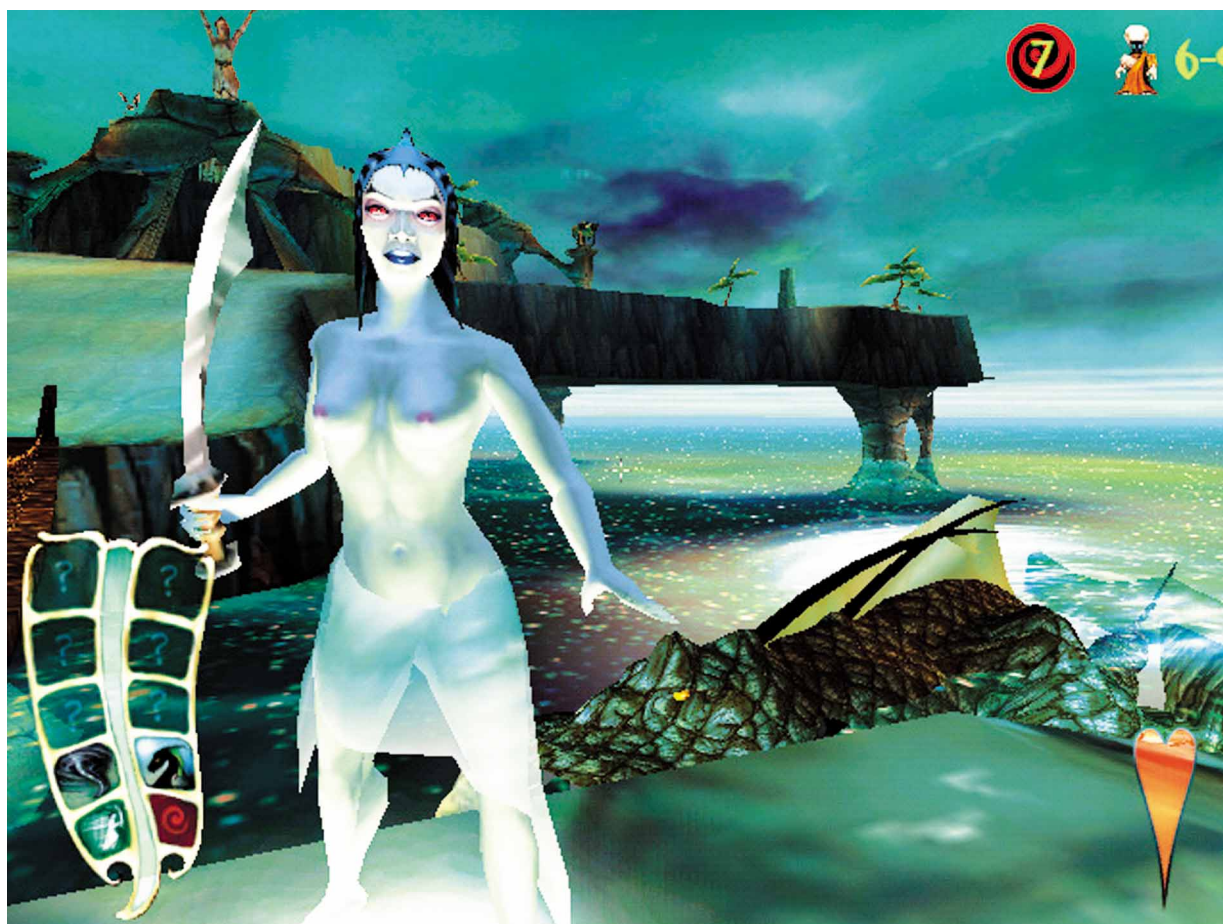
Diese Erkenntnis beschlich in den letzten Monaten Planet Moon, das Entwicklerteam von **Giants**. Nachdem das psychedelisch-bunte 3D-Bizarrrspiel zunächst als ominöse Verbindung aus Strategie- und Action-Elementen gehandelt wurde,

haben die Designer nun kräftig ausgemottet. **Giants** entwickelt sich zum Actionspiel mit abwechslungsreichen Missionszielen, kleinen Puzzles und einer Vorliebe für abgedrehte Ideen. Schließlich sind hier Programmierer am Werk, die schon Shiny

Entertainments **MDK** auf dem Kerbholz haben.

Fressen und zertrampelt werden

Giants handelt von den kulturellen Differenzen, die zwischen vier Parteien auf einer im All schwebenden Schei-



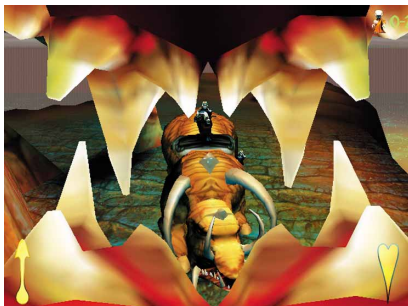
Links unten werden die Zaubersprüche angezeigt, die **Delphi** bisher gelernt hat. Im Hintergrund paddelt ein beschworenes Seeungeheuer durchs Wasser.

benwelt eskalieren. Die grimmigen Sea-Reaper-Damen sind die eigentlichen Herrscherinnen, mußten sich aber in Unterwassergefilde zurückziehen. Grund dafür ist ihr künstlicher Bodyguard, der Riese Kabuto. Der ungehorsame Dicke machte sich als eigene Partei selbständig und droht nun alles aufzufressen, was sich an Land traut. Den untersten Rang in der planetaren Nahrungspyramide nehmen die Smarties ein, drollig-schwache Wuselmännchen mit »Watsch' mich«-Charme.

Pyromanen auf Majorca

Richtig interessant werden nun die nachbarschaftlichen Beziehungen durch das Auftauchen der Meccaryns. Diese fünf waffenstarrenden Pyromanen sind eigentlich auf einem bierseligen Betriebsausflug zum Vergnügungsplaneten Majorca unterwegs. Die Vatertags-Vorfreude wird für einen Zwischenstop unterbrochen, um Reparaturen am Schiff durchzuführen. Dabei landet das Quintett mitten im Konflikt zwischen Kabuto und den Sea Reapers. Mit den Meccaryns werden Sie das Spiel kennenlernen, denn in den ersten Missionen ist ausschließlich die Steuerung dieser martialischen Truppe angesagt.

Bei der jüngsten **Giants**-Version, die wir direkt bei



»Warum hast du so große Zähne?« – die Kamera im Inneren von Kabutos **Maul** verspricht Actionspielern einige delikate Aussichten.



den Designern anspielen konnten, hat das Programm eine klare Missionsstruktur. In rund 30 Einsätzen steuern Sie abwechselnd eine von drei Parteien: mal das Meccaryn-Kommando, mal die Sea-Reaper-Prinzessin Delphi, mal Riese Kabuto. Eine freie Wahl zwischen den höchst unterschiedlichen Parteien gibt es nicht; das hätte die Spielbalance völlig zum Erliegen gebracht.

Welt voller Wunder

Der lineare Storyverlauf strebt auf ein festes Ende zu, in dem die Schicksale aller Beteiligten verknubbelt werden. Dennoch soll es genug Freiraum für abenteuerlustige Spieler geben. Statt typische Innenlevels abzuklappen, laufen Sie durch eine ausladende Freiluftspielwelt, in der es viel zu entdecken gibt.

Ein wesentlicher Reiz besteht in den völlig unterschiedlichen Kampfstilen der einzelnen Partei-

en. Bei den Meccaryns steuern Sie jeweils eine Figur; das restliche Team sorgt, vom Computer kontrolliert, für Feuerschutz. Man kann den Kollegen auch Anweisungen Marke »Lauf hier hin, schieß' dort hin« erteilen und sie mit bestimmten Waffen ausrüsten. Im Spielverlauf gewinnt die Gruppe an Erfahrung und ballert nicht nur blind drauflos, sondern sucht auch mal geschickt Deckung. Die Meccaryns können sich allerlei Extras verdienen, indem sie Aufträge der Smarties erfüllen. Je mehr Smarties Sie aufsammeln und in Ihrer Basis deponieren, desto flotter und hochwertiger der Ausstoß an Geschenken.

So brauchen die wilden Soldaten beispielsweise eine Tarnung, um sich an einem Durchgang vorbeimogeln zu können. Kein Problem, als Belohnung für das Abliefern einiger frischer Steaks läßt ein Smartie einen Packen Tarnbüsche springen. Als unscheinbare Vegetation getarnt, tippeln die begrünten Meccaryns frech in die gegnerische Basis. Mit ihren Raketenrucksäcken sind die viel-

Im Tiefflug balierend greift das **Meccaryn-Team** an. Die Welt-raum-Rowdies verdienen sich zusätzliches Equipment bei ihren Smartie-Kumpels.



Der Riese Kabuto packt sich eine Ladung **Matsch** ...



... setzt sie auf einem heißen **Vulkanstein** ab ...



... und **backt** sich auf diese Weise einen willigen Untergebenen für den harten Überlebenskampf.



»Hm... zweites Frühstück!« – **Kabutos Größe** wird angesichts der Siedlung im Hintergrund und des hilflos zappelnden Smarties in seiner rechten Hand deutlich.

seitigen Rambos außerdem sehr mobil und können auch verwaiste Geschütztürme besetzen, um weit entfernte Ziele gründlich zu verwüsten.

Tödliche Schönheit

Die Sea-Reaper-Repräsentantin Delphi bevorzugt subtile Kampftechniken. Feinde werden aus der Distanz mit Pfeil und Bogen ausgeschaltet; wenn sie sich an einen Gegner anschleicht, kommt ihr Lieblingssäbel zum Ein-



Dieses Reittier verschießt **Killerkringel** und löst durch Aufstampfen kleinere Erdbeben aus.

satz. Delphis stärkste Waffe ist jedoch die Magie; bis zu zehn Zaubersprüche stehen ihr zur Wahl. Beschworene Seeungeheuer und Wirbelstürme Marke Twister können jede Gegnerhorde dezimieren. Mit ihrem Boot überwindet sie Gewässer schneller als die anderen Parteien

und zeichnet sich ansonsten durch ihre leichtfüßige Bekleidung aus. Meccaryn-Rauhbein Baz hat jedenfalls unser vollstes Verständnis dafür, daß ihm im Spielverlauf angesichts Delphis blaßblauer Brüste die Hormongäule durchgehen.

King Kong Kabuto

Auf romantische Momente muß man in der Rolle des Riesenmonsters Kabuto verzichten. Geselligkeit kennt der entfernte Verwandte von King Kong allenfalls in der Gestalt seiner Helfershelfer, die er sich flugs aus Schlamm-packungen backen kann. Kein Wunder, daß das in einem solch problematischen Milieu dar-bende 30-Meter-

Monster in seiner Freizeit am liebsten Smartie-Siedlungen plättet. Damit das Gebädezermalmen voll zur Geltung kommt, schaltet die »Kabuto-Cam« kurz auf eine spektakuläre Außenansicht, wenn der Lulatsch mit seinem Allerwertesten eine Reihen-haussiedlung unter sich be-

gräbt. Kabuto ist zudem ein Lekkermäulchen und kann seine Weg-zehrung zum späteren Verzehr auf Hörner spie-ßen. Denn Sätze wie »Hör auf, mit deinem Essen zu spielen!« hat er nie gehört. Verschiedene spektakuläre Mampf-animationen und eine »In-Maul«-Kamera zeugen von dem kranken Humor des Entwick-lerteams.

Psychedelisch bunt

Die Grafik von **Giants** ist atemberaubend und bricht stilistisch mit allen herrschenden Konventionen. Das psychedelisch bunte 3D-Terrain wird »dynamisch« sein; Explosionen können also Krater hinterlassen und auf-stampfende Monster Erdbe-

ben auslösen. Derzeit steckt Entwicklerteam Planet Moon viel Zeit in das Design der Multiplayer-Modi. In Netzwerk- und Internet-Schlachten werden Sie mit Ihrer Lieblingsfigur erbarmungslos gegen menschliche Gegner antreten können.

Das Ideen-Feuerwerk, das Planet Moon mit **MDK** abgebrannt hat, ist wohl nur ein kleiner Vorgeschmack auf die bizarre Vielfalt von **Giants**. Das neue Programm könnte ein schönes Beispiel dafür werden, welche ungewöhnlichen Computerspiele auch heutzutage noch möglich sind, wenn man den Entwicklern eine ausreichend lange Leine läßt. Um Planet Moons Kreativdirektor Tim Williams zu zitieren: »Wir machen im Prinzip genau die Art von Spiel, die wir selber spielen wollen; gespickt mit 30-Meter-Riesen, schönen barbusigen Frauen und einem Astronauten-Team« – so einfach ist das. **HL**



Delphi macht viel Wind: Von ihrem magischen **Tornado** erfaßte Kreaturen werden mehrere hundert Meter durch die Luft geschleudert.

Giants: Citizen Kabuto

Genre: Actionspiel

Hersteller: Interplay

Termin: 4. Quartal '99

Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Styling und Szenerie schreien laut »spiel' mich!«, Betonung der Action und Abschwächung der Taktik haben das Spiel deutlich gestrafft. Um den hohen Erwartungen zu entsprechen, müssen Gagdichte und Spannungskurve aber dauerhaft durchhalten.«