

Action

Peter Steinlechner



Sommer '99: Schön und schlau

3D-Actionspiele sollen bei einigen Zeitgenossen ja im Ruf stehen, vor allem dank opulentem Grafik-Schnickschnack Spaß zu machen. Klar, die Optik ist wichtig. Aber dann das: Mitten im Sommer '99 erscheinen immer mehr Programme, bei denen das eigentlich Spannende die KI ist, die künstliche Intelligenz der vom Computer gesteuerten Figuren.

Ob das phantastische **Unreal Tournament** oder das – mit Einschränkungen – ebenfalls empfehlenswerte **Hidden & Dangerous**: Beide Spiele wären ohne die in den letzten Jahren immer raffinierter gewordenen KI-Routinen schlicht

nicht möglich. Da zeigt sich mal wieder, wie stark das Spieldesign von der verfügbaren Technik abhängt. Ich bin gespannt, wie das weitergeht. Wenn die virtuellen Figuren weiter in dem Tempo zulernen, können wir uns in einiger Zeit über ganz neue, innovative Spielideen freuen – und die Grafik wird bis dahin sowieso noch schöner.



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	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	NEU	88%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Aliens versus Predator	3D-Action	NEU	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	5/99	80%
16	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
22	Hidden & Dangerous	3D-Action	NEU	78%
23	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
24	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

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

Inhalt

Tests

Unreal Tournament	78
Unreal Tournament Technik-Check	82
Aliens versus Predator ...	83
Hidden & Dangerous	84
Kingpin	88

Das Multiplayer-Komplettpaket



Unreal Tournament

Mit ausgefeilten Mehrspieler-Modi, erstklassiger Bot-KI und wunderschönen Kampfarenen setzt Epics Solo- und Online-Shooter neue Maßstäbe.



Auf CD:
Video-Special

Facts

- 4 Spielmodi
- 53 Levels
- 13 Waffen
- Level-Editor

Als **Unreal** Mitte '98 erschien, hatte die 3D-Actionwelt endlich eine Alternative zu den Ego-Shootern von id Software. Grafisch stellte **Unreal** vom Start weg die neue Referenz, aber es gab ein Problem: Das Spiel war im Internet zu langsam. So langsam, daß man mit etwas Geschick die

eigenen Gewehrkugeln überwinden konnte und selbst in den unauffälligsten Gängen mit Aussetzern rechnen mußte. Mit **Unreal Tournament** sieht die Sache anders aus. Das Programm hat alle bisherigen Updates eingebaut, durch die auch **Unreal** im Netz inzwischen so flott läuft wie die Spiele von id. Und so können sich Internet-Helden jetzt in vier Dutzend Multiplayer-Levels austoben. Einzelkrieger legen sich ohne Netzwerk im »Tournament«-Turnier in einer Kampagne mit computergesteuerten Gegnern an, oder simulieren Online-Spiele mit KI-Mitstreitern. Vier Spielmodi – vom klassischen Death-match bis zu



Fein aufgelöste Texturen im ägyptisch angehauchten **Domination**-Level.

vergleichsweise ausgeklügelten Assault-Missionen – bieten Action für jeden Geschmack. **Unreal Tournament** spielt auf der Erde, wo die mächtige Ex-Minengesellschaft Liandri hochdotierte Kämpfe für martialisch herausgeputzte Teams veranstaltet. Besonders wichtig ist das im Programm selbst aber nicht – lediglich ein stimmungsvolles Intro und ein paar Biografie-Infos zu den Bots tauchen im Spiel auf.

Kluge Kämpfer

Sie müssen nicht unbedingt gegen menschliche Mitstreiter im Internet oder in Netzwerken kämpfen, sondern

dürfen unverbunden gegen computergesteuerte Opponenten antreten. Oder Sie werfen beide zusammen in einen Level: Sie können Online-Matches mit einer festen Teilnehmerzahl starten, und der Computer ersetzt fehlende Menschen unbemerkt durch Byte-Gesellen. Nicht nur als Gegner, auch als Kollegen stehen Ihnen die Bots



Im **Sprung** attackiert diese gruffige Gegnerin.





Ein Bot-Kollege flitzt gut bewacht mit der Flagge durch den grafisch imposanten Weltall-Level.

in allen gruppenorientierten Spielmodi mit Kimme und Korn zur Seite.

Gegenüber **Unreal** hat die **Tournament-KI** kräftig zugelegt. Die künstlichen Krieger nehmen jetzt noch geschickter Deckung und holen sich konsequenter Extras wie Medipacks. Den Computer-Kumpeln weisen Sie vor Matchbeginn eine von acht Fähigkeitsstufen zu, von »Novice« bis »Godlike«. Je höher die ist, desto schneller reagieren die Bots auf Beschuss und desto zielsicherer treffen sie. In Spielmodi wie Capture-the-Flag können Sie Teammitgliedern außerdem

einfache Befehle wie »Greift euch die Flagge« oder »Basis verteidigen« erteilen. Allerdings ist den virtuellen Genossen jede Art von kreativer Spielweise unbekannt. Besonders macht sich das in den taktisch angehauchten Assault-Szenarios bemerkbar. Sobald Sie wissen, wo der feindliche Verteidiger steht und welchen Weg der Angreifer nimmt, können Sie die Partie kaum noch verlieren. Fortschrittliche Kampfaktiken beherrschen die Bots ebenfalls kaum: Sie katapultieren sich nicht per Raketen-Rückstoß auf Plattformen, laufen und schießen

nur selten gleichzeitig, und die wirklich guten Extras oder Waffen sammeln sie eher zufällig als gezielt ein.

Prächtige Levels

Futuristisch, antik oder unauffällig schlicht: Die gut 50 Levels von **Unreal Tournament** zeigen die ganze Bandbreite moderner 3D-Baukunst. Die Spieler kämpfen in grellbunten Raumschiffen, prächtig geschmückten Tempelanlagen oder auf Plattformen im All. Es gibt enge Tunnelsysteme und riesige Höhlen, offene Flächen und sogar eine Burg auf der Spitze einer Felsnadel. Einige der Örtlichkeiten sind auffällig gestaltet, etwa ein altes Holzschiff, in dessen unterem Deck Wasser schwappt. Andere sind stattdessen bewußt einfach gehalten: Ein paar Mauern, dezente Texturen, übersichtlich angelegte Gänge – da lenkt nichts ab.

Mehr als Ballern

Deathmatch ist in **Unreal Tournament** nicht alles. Der Schwerpunkt liegt zwar auf dem »Schieße auf jeden«-



In der Ruhmeshalle dürfen Sie nach erfolgreichem Tournament Ihre Pokale bewundern.



Die blonde Teamgefährtin schießt zielgenau.

Modus, aber Sie treten auch in Domination (Punkte sammeln) und Assault (Mini-Missionen) an – Details siehe

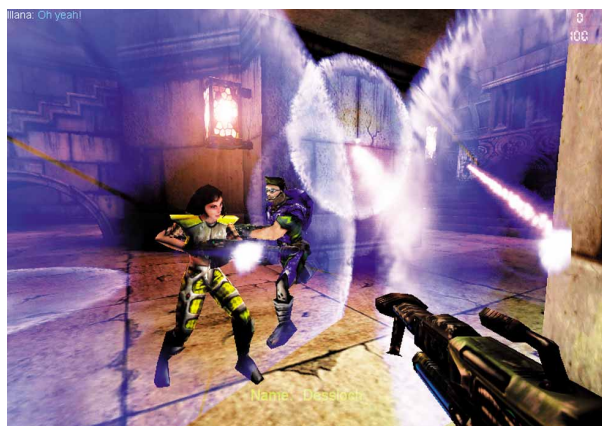
Jörg Langer



Die fiesesten Bots ever

Am Anfang schwelgte ich im Solo-Modus in Triumphgefühlen:

Nimm dies, dummer Bot, und das, du Silicium-Loser. Doch wer gegen die höheren Levels antritt, wird mit tödlicher Treffsicherheit und beinahe menschlichem Verhalten konfrontiert – ideal zum Trainieren oder für das Pixel-Shootout zwischendurch. Mit menschlichen Gegnern geht dann so richtig die Post ab: Da verteidige ich Rüdi (Triggerhappy) auf seinen letzten Metern zur eigenen Flagge, während ihm Peter (Stone) eine Rakete nach der anderen hinterherballert. Oder ich halte mit Martin (Sir Sigg) den ersten Vorposten einer Assault-Karte, als plötzlich die Gegner auf anderem Weg ins Gebäude eindringen. Also schnell zurück und retten, was zu retten ist! Wer simulierte Multiplayer-Partien erleben will, ist mit Tournament zwar gut bedient. Doch die wirkliche Heimat des Spiels sind lauschige Netzwerke und die endlosen Frag-Schlachtfelder des Internets.



Die Waffeneffekte wurden gegenüber Unreal kräftig aufgeböhrt.

Dank hochdetailierter **Texturen** sehen die Gegner fast fotorealistisch aus.



Die Superrakete **Redeemer** steuern Sie manuell bis zum Gegner und freuen sich dann über die gewaltige Explosion.

Peter Steinlechner



Multi-Kult

Alles drin, alles dran: Unreal Tournament legt die Meßlatte für kommende 3D-Online-Spiele ganz schön hoch. Klar, Multiplay-

er-Kämpfe an sich erfindet Epic nicht neu – wer schon ein Lieblingsprogramm hat, wird wohl nicht sofort freiwillig wechseln. Aber angesichts der praktisch unbegrenzten Möglichkeiten, sich in erstklassig designten und größtenteils wunderschönen Levels auszutoben, kann ich zumindest gelegentliches Fremdgehen nur empfehlen. Die Umsetzung ist von vorne bis hinten gelungen. Ganz besonders die KI der Bots: Es ist einfach unglaublich, wie zielsicher die computergesteuerten Kumpäne durch mehrgeschossige 3D-Levels flitzen.

Perfekter Online-Einstieg

Eine Alternative zu 3D-Actionspielen mit echtem Solomodus ist Unreal Tournament freilich nicht. Mir machen die Matches gegen Bots einen Riesenspaß, aber nur als kurzes Vergnügen für zwischendurch. Durchwachte Nächte beschert das Programm eingefleischten Einzelkämpfern wohl kaum. Aber wenn Sie in aller Ruhe am heimischen PC üben möchten, bevor es im Netz gegen menschliche Kontrahenten geht, lege ich Ihnen diese Wundertüte voller 3D-Action wärmstens ans Spielerherz.

Kasten. Die Spielmodi lassen sich weiter modifizieren. Beispielsweise, indem alle Teilnehmer mit der gleichen Waffe antreten, Sie die Schwerkraft senken, Medipacks und Schilde verbieten, oder jeder Mitstreiter unsichtbar antritt. Bereits fertig konfiguriert sind die Deathmatch-Abwandlungen »InstaGib« und »Last man standing«. Bei letzterer reduziert sich das Teilnehmerfeld allmählich bis auf den Sieger, bei ersterer gibt's nur eine Waffe, deren Treffer aber immer tödlich wirkt. Richtig spannend und ungewöhnlich ist Assault. In diesen Mini-Missionen werden Sie beispielsweise mit Ihrem Team auf einen dahinflitzenden Zug versetzt. Unter Zeitdruck – eine Computerstimme gibt gelegentlich die restliche Dauer durch – sollen Sie sich vom letzten Waggon bis zur Spitze kämpfen, dort die Fahrerkabine öffnen und eindringen. Das gegnerische Team muß das verhindern, anschließend werden die Rollen getauscht. Andere Assault-Levels versetzen Sie zum Beispiel in eine Tiefseestation oder eine alte Burg.

Ausschließlich Einzelspieler vorbehalten ist das eigentliche Tournament. Darin kämpfen Sie sich in allen vier grundlegenden Spielmodi durch je eine Reihe von Deathmatch-, Capture-the-Flag-, Domination- und Assault-Missionen. Für jede Serie gibt's in einer 3D-Ruhmshalle einen virtuellen Pokal.

Wer sich mit den unterschiedlichen Spielweisen nicht auskennt, für den steht jeweils ein kurzes Tutorial bereit, das interaktiv und per Sprachausgabe alles Grundsätzliche erklärt.

Neue Schießprügel

Ein Großteil der Kampfgeräte stammt in leicht veränderter Form aus **Unreal**. Neu ist ein Bolzenschußgerät, das aber nur im Nahkampf funktioniert. Pistolen können Sie künftig im Doppelpack a la »John Woo« abfeuern, was das einst vernachlässigbare Kriegsgerät zum Allzweck-Schießisen aufmotzt und nebenbei schick aussieht. Das schwächere der beiden Maschinengewehre wurde gegen eine Energiewaffe ausgetauscht – gleiche Funkti-



Assault: Mit den Teamkollegen stürmen Sie das gegnerische Hauptquartier.

Die grundlegenden Spielmodi von Unreal Tournament

Deathmatch

Mitgelieferte Levels: 24

Der weltweit populärste Spielmodus ist auch der einfachste: Erledigen Sie möglichst schnell möglichst viele Opponenten. Wer die meisten »Kills« hat, ist Sieger. Wahlweise treten mehrere Teams gegeneinander an.



Solo: Deathmatch funktioniert gegen die computergesteuerten Bots ohne Probleme. Auf höherem Schwierigkeitsgrad sind die KI-Kämpfer sogar wahre Meisterschützen.

Online: Besonders praktisch ist, daß sich für jeden Level die optimale Mitspieler-Anzahl festschreiben läßt. Wenn menschliche Teilnehmer fehlen, springen auf Wunsch automatisch Bots in die Bresche.

Domination

Mitgelieferte Levels: 11

Gespielt wird in bis zu drei Teams. Jedes muß möglichst häufig die bis zu drei Marker mit der Teamfarbe einfärben; pro fünf Sekunden gibt's einen Punkt. Gewinner ist, wer zuerst die Höchstpunktzahl erreicht.



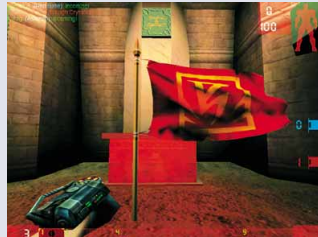
Solo: Die Bots kommen mit Domination ausgesprochen gut zurecht. Die Marker dienen als feste Anlaufadresse für heiße Ballereien, ohne daß feste Wege vorgeschrieben sind.

Online: In Netzwerken spielt sich Domination fast wie gegen KI-Kämpfer, lediglich das Spieltempo ist gegen menschliche Gegner höher – genauso wie meist auch die gegenseitige Abschußquote.

Capture the Flag

Mitgelieferte Levels: 10

Zwei Teams kämpfen um die gegnerische Fahne. Die muß aus dem jeweils feindlichen Lager ins eigene gebracht werden. Fies: Hat der Gegner die eigene Flagge, kann man mit der von ihm geklauten nicht punkten.



Solo: Bots haben mit dem Flaggenklauen ziemliche Probleme. Verteidiger stehen immer am gleichen Fleck, und die Angreifer nehmen fast immer dieselbe Route.

Online: Im Internet gehört Capture the Flag zu den Klassikern. Die Variante in Unreal Tournament bietet keine auffälligen Extras – aber Flaggenfangen pur in gut auf den Modus abgestimmten, originellen Levels.

Assault

Mitgelieferte Levels: 8

Unter Zeitdruck muß eines von zwei Teams in die gegnerische Basis eindringen und dort bestimmte Aufgaben erledigen – etwa Schalter drücken. Nach der Partie gibt's ein »Rückspiel« mit vertauschten Rollen.



Solo: Auch im Assault-Modus agieren die Bots relativ vorhersehbar. Wenn Sie die Levels kennen und wissen, was zu tun ist, schaffen Sie die Aufgaben meist ohne Probleme.

Online: Die Levels sind zwar schön gestaltet, aber nicht ganz ausbalanciert. Das verteidigende Team hat es fast immer leichter als die Angreifer – trotzdem sorgt Assault für viel Atmosphäre und Spannung.



Schilde zeigt das Programm als grell flimmern den Energiestrom um die Figuren an.

onsweise, aber grellgrüne Geschosse. Wirklich neu ist der Redeemer. Das ist eine riesige Rakete, die eher gemütlich durch die Luft segelt, aber dann mit einem Mega-Knall detoniert. Wahlweise lenken Sie den Torpedo im Flug mit Blick aus einer Sprengkopf-Kamera. Der Translocator ist zwar keine Waffe, wird aber genauso in der virtuellen Hand gehalten. Beim ersten »Schuß« ploppt ein kleiner Empfänger aus dem Gerät, abermaliges

Abdrücken befördert Sie zum ersten. Das funktioniert nicht nur quer durch den Level, sondern auch auf sonst unerreichbare Vorsprünge. Die restlichen Kampfgeräte haben einen neuen Look

verpaßt bekommen. Dieses Grafik-Update soll es übrigens auch für **Unreal** als kostenlosen Patch geben.

Scharfe Statistik

Nach den Partien können Sie ein mitgeliefertes Extraprogramm starten, das die bei jedem Spiel angelegten Log-Dateien auswertet und zu einem HTML-Dokument zusammenfaßt; dazu muß allerdings ein Web-Browser installiert sein. So erfahren Sie punktgenau und getrennt

nach Internet- und Offlinepartien, wie oft Sie die Laserkanone erfolgreich benutzt, wie viele Medipacks Sie eingesammelt oder wie oft Sie sich mit dem Raketenwerfer versehentlich gekillt haben.

Hierzulande erscheint das Programm in der gleichen Version wie in den USA, eine

Übersetzung ist nicht geplant. Obwohl man in Unreal Tournament ausschließlich gegen menschlich aussehende Gegner antritt, wirkt es weit weniger brutal als vergleichbare Titel. Es gibt drei Gewalt-Stufen, auf der niedrigsten verschwinden besiegte Feinde einfach.

PS

Unreal Tournament

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic Games
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 500 MByte
Spieler:	Einer, bis 32 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3Dfx-Karte

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

Mehrspieler-Matches für Einsteiger und Profis.



Technik-Check Unreal Tournament

Die wichtigsten Fakten
zu Grafik-Engine und
Online-Performance.

Grafik-Check:

- ① Software, 512 mal 384, 16 Bit
- ② Glide, 640 mal 480, 16 Bit
- ③ Glide, 800 mal 600, 16 Bit
- ④ Direct 3D, 1024 mal 768, 32 Bit (TNT-2-Karte)



Im Software-Modus und mit 3Dfx-Karten lief Tournament ohne Probleme. Nach dem Einbau einer TNT-2-Karte ruckelte es zwar leicht, dafür wirken die Farben im 32-Bit-Modus deutlich besser.

Das neue **Unreal Tournament** basiert auf der leicht optimierten 3D-Engine von **Unreal**. Daß **Tournament** schöner wirkt, hat einen Grund: Die Entwickler nutzen feinere Texturen und haben den Figuren mehr Polygone spendiert.

Während **Unreal** nur im Software-Modus oder mit 3Dfx-Karten laufen wollte, sieht die Sache jetzt anders aus. Neben der Glide-Schnittstelle liefert Epic Games auch Treiber für OpenGL und für Direct 3D mit. Im Test machten die allerdings keinen überzeugenden Eindruck: Der für OpenGL lief zwar, produzierte aber Falschfarben – unbrauchbar. Etwas besser funktionierte Direct 3D. Auf den meisten 3D-Karten lief das Programm damit, allerdings recht langsam. Fazit: Bei den OpenGL- und Direct-3D-Treibern muß der Hersteller noch nachbessern. Perfekt läuft **Unreal Tournament** nur mit 3Dfx-Chips. **PS**

Die Performance-Tabelle

- Legende
- gut spielbar
 - mit Einschränkungen spielbar
 - unspielbar
 - langsam
 - nicht möglich
 - nur im SLI-Modus möglich

		Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1
P200 MMX, AMD K6/300	512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300 AMD K6-2/300	512x384	●	●	●	●	●	●	●	●
	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/450	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●
PIII/500	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
	1280x1024	●	●	●	●	●	●	●	●

Unreal Tournament in Netz und Internet

Mit dem verbuggten Netzwerk-Code von Unreal hat Tournament nichts mehr gemein. Inzwischen läuft das Programm auch bei schlechterer Verbindung ins Internet so flüssig wie etwa Quake 2.

TIP 1: Im Internet oder bei LAN-Partien zählt nur die Geschwindigkeit. Setzen Sie die Grafikauflösung – auch wenn es nur wenig ruckelt – deshalb unbedingt auf eine der niedrigeren Stufen.

TIP 2: Wenn Sie gegen Bots und menschliche Spieler antreten, sollten Sie einen PC als »Dedicated Server« einrichten, der sich nur um die Verwaltung des Spiels kümmert. Der Hauptprozessor wird mit der Steuerung der Bots ordentlich belastet, so daß sonst leicht zuwenig Rechnerkraft für den Netzwerkverkehr und die flüssige Grafikdarstellung übrig bleibt.

Verbindungsarten

LAN	sehr flüssig
ISDN	sehr flüssig
Direktverbindung	sehr flüssig
Modem 28k	sehr langsam
Modem 33k	spielbar
Modem 56k	sehr flüssig

ACHTUNG: Die angegebenen Einstufungen sind Richtwerte. Die Spielgeschwindigkeit hängt auch entscheidend vom Internet-Provider ab.

Aliens versus Predator

Nachtest: neue Speicher-Option.



Auf Bonus-CD:
Save-Patch



Solche Alien-Angriffe überleben Sie jetzt dank **Speicher-Update**.

Peter Steinlechner

Spannung sichern

Na also, es geht doch! Mir hat Aliens versus Predator ohnehin schon Spaß gemacht, mit dem Patch verbarrikadiere ich mich damit erst richtig gerne in dunklen Räumlichkeiten. Actionfans, die auch nur das geringste Interesse für die Filme haben, sollten jetzt beherzt zugreifen. Ich persönlich empfinde es zwar als Bevormundung, daß ich mein wertvolles Spielerleben nicht so oft sichern kann, wie ich das eigentlich will – aber die Spielspaß-Aufwertung ist trotzdem verdient.

Säuremonster, Alienjäger und Soldat: in diesen Rollen treten Sie im Actionspiel **Aliens versus Predator** an (Test in 5/99). Ein tolles Spiel, aber der Spielstand ließ sich nervigerweise in den Missionen nicht sichern. Jetzt gibt's einen Save-Patch. Allerdings dürfen Sie nicht beliebig oft absichern: Im Schwierigkeitsgrad »Training« geht das achtmal, bei »Realistic« viermal und im »Director's Cut« nur zweimal – jeweils pro Level. Game Star erhöht die Spielspaß-Wertung dennoch um fünf Punkte. **PS**

Aliens versus Predator

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Fox Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 280 MByte

Pentium 166
32 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Pentium 233
32 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte

Pentium II/300
64 MByte RAM, 16fach 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>	Gut
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>	Sehr gut
Multiplayer	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Gut

Dank neuer Speicherfunktion aufgewertet.



Himmelfahrtskommando

Hidden & Dangerous

3D-Action mit einem Hauch Strategie: Als Kommandant eines Sabotagetrupps heizen Sie den Nazis im Zweiten Weltkrieg kräftig ein.

Die Filmbranche hat sie jüngst wiederentdeckt, und auch auf dem PC kommt Soldaten-Action im Zweiten Weltkrieg immer mehr in Mode. **Hidden & Dangerous** macht Sie zum Leiter eines

Mick Schnelle



Spannend trotz Nerven

Die ersten paar Einsätze von Hidden & Dangerous haben mich

schlichtweg begeistert. Als leckere Mischung bekannter Filmklassiker wie »Das dreckige Dutzend« und »Agenten sterben einsam« trieben sie mich mit Hochspannung von Mission zu Mission. Die passende Musikedition und die hübsche Grafik trugen das ihre dazu bei. Leider sind eine Handvoll der späteren Missionen eher von durchwachsender Qualität. So soll ich beispielsweise ein Boot punktgenau am Steg platzieren, während ich gleichzeitig eine Horde Feinde vom Kaliber Superschütze in Schach halten muß. Ich weiß gar nicht mehr, wie oft ich diesen Einsatz gespielt habe, bis ich ihn endlich mit nur einem Mann Verlust gewinnen konnte.

Innenraum-Macken

Außerdem hat mich die schlappe KI in Gebäuden fast in den Wahnsinn getrieben. Solche Macken wiederholen sich immer mal wieder, abgewechselt von wirklich toll zu spielenden Missionen. Wenn Sie die Geduld aufbringen, sich über die wenigen Nerv-Einsätze hinwegzuspielen (oder den im Tips&Tricks-Teil beschriebenen Cheatmodus nutzen), werden Sie mit einem abwechslungsreichen 3D-Shooter inklusive Strategie belohnt.

Spezialkommandos, das auf Seiten der Alliierten Sabotageakte hinter feindlichen Linien durchführt. Anders als beim Echtzeitstrategie-Spektakel **Commandos** greifen Sie hier selbst zur Waffe. Bewaffnet mit Fadenkreuz und Maus sprengen Sie Schleusentore, entführen Nazi-Generäle und jagen U-Boot-Bunker in die Luft.

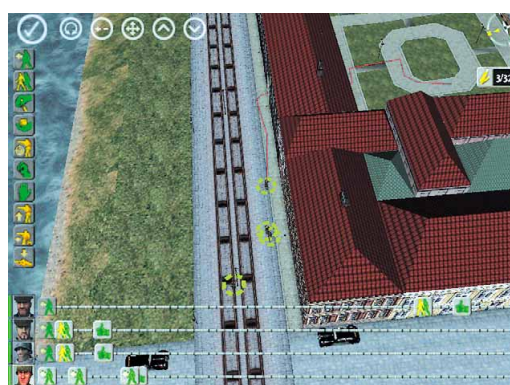
Helden mit Charakter

Als Kommandeur einer 40-köpfigen, alliierten Special-Forces-Truppe erwarten Sie acht Feldzüge mit Missionen, denen die regulären Truppen nicht gewachsen sind. Vor jeder Kampagne stellen Sie ei-

ne achtköpfige Gruppe zusammen, aus der Ihnen in jedem Einsatz vier Männer zur Verfügung stehen. Jeder verfügt über vier Charakterwerte, die Reaktionsgeschwindigkeit, Tarnvermögen, Kondition und schließlich Stärke repräsentieren.

Konzertierte Action

Vor dem Einsatz statten Sie Ihre Recken mit dem passenden Equipment aus. Dabei stehen vom Allzweckmesser



Auf der **Karte** planen Sie das Vorgehen Ihrer Männer. Die Leiste am unteren Bildschirmrand zeigt über Icons an, wann welches Mitglied welche Aktion durchführen wird.

über Scharfschützengewehre und Handgranaten bis hin zu Sprengsätzen und Bazookas so ziemlich alle erdenklichen Infanterie-Waffen zur



Mündungfeuer und **Leuchtschpuren** zeigen deutlich an, von wo auf Sie und Ihre Mannen geschossen wird.

Verfügung, die es im Zweiten Weltkrieg gab.

Damit Sie nicht den Rest des Teams mit dem »Folgt mir«-Befehl in den sicheren Tod führen, lohnt sich ein Blick auf die Kommandokarte. Dieses hilfreiche Tool hält die Zeit an, so daß Sie in Ruhe Befehle geben können. Per Mausklick sagen Sie ihren Kämpen, wohin sie sich bewegen, welche Blickrichtung sie dabei einhalten sollen und ob sie aufrecht als Kugelfang dienen oder geduckt am Leben bleiben. Das Ganze läßt sich sogar über einen Zeitbalken koordinieren: Ein Teammitglied rückt vor, während ihm das zweite Feuerschutz gibt. Nummer drei robbt in der Zeit in Deckung, und der vierte setzt sich erst dann in Bewegung, wenn der erste sicher an seinem Zielpunkt angekommen ist.

Selbst ist der Kommandeur

Außenmissionen lassen sich auf die oben beschriebene Art und Weise recht gut lösen. Nur wenn zu viele Hindernisse im Weg stehen, greifen Sie selbst zur Maus. Auch das gezielte Ausschalten von Wachposten per Zoom mit dem Scharfschützengewehr sollten Sie übernehmen. Sowohl beim flinken Vorrücken als auch bei



Der hintere Panzer rollt gerade auf eine Mine, die wir gerade ausgelegt haben. Angeschlagen hat er dem MG-Feuer nichts mehr entgegenzusetzen.

weiträumigen Feuergefechten schlagen sich die KI-Kollegen sehr gut. Größere Probleme entstehen auf engem Raum in Gebäuden. Sobald Sie ein Haus betreten, dirigieren Sie jeden Soldaten besser persönlich an seine Position. Ansonsten kann es passieren, daß er aus Versehen im Keller statt unter dem Dach landet. Das Gleiche gilt für die unterschiedlichen Vehikel. Egal ob hinter dem Lenkrad eines alten Opels, am Steuer eines Patrouillenbootes oder im Schützenpanzer, Sie selbst sind Ihr bester Fahrer. Praktischerweise können Sie da-

bei gleichzeitig Waffen wie schwere MGs abfeuern.

Ein wenig Erleichterung im Sabotage-Alltag verschafft Ihnen die freundliche Speicherfunktion, die allerdings nur einen Platz pro Mission zuläßt. Hilfreich sind auch unterwegs gefundene Zivilkleidung oder deutsche Uniformen. Derart kostümiert bleiben Sie länger uner-

kannt. Allerdings fliegt diese Tarnung auf, wenn Sie einem der gegnerischen Soldaten zu nahe kommen. **MIC**



Im Innern von Gebäuden kommt die Kamera-den-KI schon mal durcheinander. Verluste sind dann so gut wie unvermeidlich.



Tote verwandeln sich in der deutschen Version in Rucksäcke.

Hidden & Dangerous

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Take 2
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 200 bis 500 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Actiongeladene Sabotageeinsätze.

Anstelle eines Testberichts

Kingpin

Jörg Langer



Gewalt-exzeß tötet Spielspaß

Ich kann verstehen, wenn Kingpin seine Fans findet: Das Böse-

Buben-Szenario, die Hub-Levels mit Exkursionen in die Umgebung, Elemente wie Waffenkauf und Gespräche sorgen für Abwechslung. Doch die völlig übertriebene Gewaltdarstellung hat den einzigen Zweck, das Spiel umstritten und damit interessanter zu machen. Motto »Wir von Interplay trauen uns was, und die bösen Zensurleute wollen euch das Spiel wegnehmen.« Blödsinn! Kingpin würde auch mit einem deutlich geringeren Gewaltanteil funktionieren. Pikanterweise ist der entschärfte Modus mit seinen ständigen Piepgeräuschen so nervtötend, daß er keinen Spaß machen kann – wohl kein Zufall.

Inhaltliche Mängel

Die Ladezeiten sind das Letzte: Vom Hochhauslevel zurück in die Mainstreets – eine Minute Pause. Von dort in die Bar – Pause. Dort in den Pawn-o-Matic-Laden – nochmal Pause. Die Pfandläden bringen wenig: Bessere Waffen und Munition nimmt man sowieso den Gegnern ab, meist kauft man sich nur Lebensenergie. Daß man im Spiel nicht nur ballern muß, ist falsch: Außerhalb der Bars gibt's überwiegend Feinde. Und auch stupides Dauerballern führt zum Ziel. Das Programm ist zu schnell durchgespielt, die letzten Levels wirken überhastet zusammengestrickt.

Ob Kingpin für Sie noch tragbar ist, müssen Sie selbst entscheiden. Ich für meinen Teil empfinde keinen Spaß, wenn ich verstümmelte Leichen sehe oder Gegner in lebende Fackeln verwandle. Und deshalb kann ich die gute Technik und die Levels nicht genießen. Gleich nach dem Test habe ich Kingpin von der Platte gekickt. Und wieder Unreal Tournament gespielt.

Wir haben das 3D-Actionspiel Kingpin mehrere Tage lang gespielt, um es Ihnen in einem Testbericht vorzustellen. Doch aufgrund seiner brutalen Darstellung wird das Spiel wohl indiziert werden. Aus rechtlichen Gründen können wir nicht den ganzen Test, sondern nur die Meinungskästen der beiden Tester abdrucken. Wir bitten um Ihr Verständnis.



Grau, braun und düster – ähnlich **farbarm** präsentiert sich der Großteil des Spiels. Kingpin spielt in einer dreckigen Gangster-Metropole.



Zivilisten bleiben friedlich, solange Sie Ihre Schießprügel in der Tasche lassen. Abzuschießende Feinde gibt's aber deutlich mehr.

Peter Steinlechner



Vertane Chance

Kingpin ist alles andere als eine vergnügliche Gaunerklammer, sondern ein

knallhartes und ziemlich düsteres Spiel, das viel zu oft die Grenze zur Geschmacklosigkeit überschreitet. Angesichts der sonst üblichen Aliens und Monster hätte ich es erfri-schend gefunden, in dieses vollkommen andere Szenario einzutauchen. Ohne die Brutaloeffekte könnte das Programm mich überzeugen: Spannend designte Levels, ein für meinen Geschmack genau richtiges Verhältnis von Action zu Rätseln und viel Atmosphäre. Besonders angetan haben es mir die Figuren. Egal ob Passant oder Gangsterbraut: Derart schaurig-schöne Persönlichkeiten, übersät mit Tätowierungen und gekleidet in abgefahrene Klamotten, sind mir auf dem PC-Bildschirm noch nicht begegnet.

Übertrieben brutal

Spielerisch haben die Entwickler die Schwierigkeitsgrade vergeigt; auch Profis müssen sich nicht schämen, hier auf »Einfach« zu stellen. Außerdem ist das Programm zu kurz, das Preis-Leistungs-Verhältnis entsprechend mau. Eines ist klar: Scharfe Schußwechsel gehören natürlich in jeden ordentlichen Ego-Shooter. Auf makabren Holzhammer-Splatter, etwa mit dem Flammenwerfer, kann ich aber gerne verzichten – zumal speziell dieser Horroreffekt auf mich so überflüssig wie abstoßend wirkt. Diese völlig überzogenen Brutalo-Elemente dienen nur der Profit-Maximierung und verderben mir den Spaß.

Jugendschutz contra Pressefreiheit

Maulkorb für GameStar

Auf der linken Seite hätte eigentlich ein zweieinhalbseitiger Test zu **Kingpin** beginnen sollen. Doch nun sind dort nur zwei Meinungskästen und Bilder zu sehen. Lesen Sie, wieso wir diese Entscheidung treffen mußten.

Alle wissen: Die Bundesrepublik Deutschland ist mit der Staatsform Demokratie und einem in vielen Punkten vorbildlichen Grundgesetz gesegnet. Sie kennt keine Zensur, Pressefreiheit wird großgeschrieben, Meinungsfreiheit auch. Doch das stimmt so nicht ganz. Denn die Presse kann mit dem Jugendschutz in Konflikt kommen. Und dann zieht bei Fachmagazinen die Pressefreiheit den kürzeren.

Testbericht ist Werbung

Konkretes Beispiel: Statt eines ausführlichen Testberichts zu **Kingpin** lesen Sie auf der linken Seite nur die Elemente, die laut unseren Anwälten nicht als Werbung für das Spiel interpretiert werden können. Denn **Kingpin** dürfte bei Erscheinen unseres Hefts indiziert sein – zu Recht übrigens. Indiziert heißt: Für oder mit dem Spiel darf keine Werbung gemacht werden, und Jugendlichen darf es nicht zugänglich gemacht werden – außer, die eigenen Eltern kaufen es für sie. Was das mit uns zu tun hat? Als Fachmagazin (mit teilweise jugendlicher Leserschaft) wird uns leider von den maßgeblichen Stellen gerne unterstellt, daß ein Testbericht automatisch mit Werbung gleichzusetzen ist.

Eigene Meinung unerwünscht

Dabei finden wir **Kingpin** gar nicht gut. Es ist uns zu brutal. Wir wollen keine Werbung dafür machen. Doch wir hätten sehr gerne Sie dabei unterstützt, sich

eine eigene Meinung zu bilden. Indem wir die Stärken und Schwächen des Spiels vorstellen und deutlich sagen, wie brutal es ist. Und daß es nicht in Kinderhände gehört. Doch solche Aussagen könnten ja genau andersrum verstanden werden. Als verstecktes Anpreisen. Das Perfide an der Situation: Niemand hat uns explizit verboten, den Testbericht zu bringen. Es gibt ja keine Zensur in Deutschland. Aber es gibt genügend Präzedenzfälle, in denen wildgewordene, schlecht informierte Staatsanwälte Hefte aufgrund ähnlicher Umstände haben beschlagnahmen lassen – entgegen dem gesunden Menschenverstand.

Allmächtige Staatsanwälte

Ein Test zu einem Spiel, das gerade indiziert wurde, kann einem Staatsanwalt auf dem Weltrettungs-Trip schon reichen. Da zählt dann nicht, daß dieses Spiel zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht indiziert war. Oder gar, daß wir unserer Informationspflicht nachkommen wollten. Ein Staatsanwalt hat die Macht, bundesweit Polizisten zu den Kiosken zu schicken, um dort alle unsere Hefte einzusammeln. Wie genau er sich vorher informiert, bleibt ihm überlassen. Unser Verlag kann zwar nachträglich Beschwerde einlegen. Im nachhinein Recht zu bekommen, bringt aber wenig: Ein vom Kiosk genommenes Heft bedeutet nicht nur, daß Sie auf eine GameStar-Ausgabe verzichten mußten. Es bedeutet auch den Ausfall fast aller Einnahmen. Zusätzlich würden die An-

zeigenkunden ihr Geld zurückfordern. Ein Schaden in Millionenhöhe für unseren Verlag – denn die Personal-, Herstellungs- und Vertriebskosten müßten natürlich trotzdem bezahlt werden. Der verantwortliche Staatsanwalt freilich müßte uns den Schaden nicht erstatten, auch wenn sich seine Maßnahme später als ungerechtfertigt erweist. Niemand würde uns den Schaden erstatten. Das hieße für Sie monatelang dünnere Hefte, weil wir die entstandenen Verluste wieder ausgleichen müßten.

Indirekte Zensur

Wohlgemerkt, wir sind für Jugendschutz. Wir sehen uns in der Verantwortung, ein Spiel wie **Kingpin** nicht einfach kritiklos hochzujubeln. Und wir halten die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, trotz einzelner Aussetzer, für eine sinnvolle Einrichtung. Doch das ausdrücklich nicht als Zensur konzipierte Indizierungsverfahren wirkt indirekt trotzdem zensierend: Zum einen für die potentiellen Käufer, weil die meisten Händler indizierte Spiele gar nicht führen. Zum anderen für Fachmagazine, weil sie aufgrund unberechenbarer Staatsakte Selbstzensur betreiben müssen, wenn sie nicht massive wirtschaftliche Schäden riskieren wollen. Deshalb haben wir auf den Abdruck des Tests verzichtet und bringen nur die Meinungskästen. Hoffentlich haben wir Sie damit hinreichend über ein Spiel informiert, das den ganzen Trubel gar nicht wert ist. **LA**