

## Krieg in der Kloake

# Kingpin

Sie sollten sich nicht daran gewöhnen: Technik und Spieldesign stehen in diesem 3D-Actionspiel vor allem im Dienste überflüssiger Gewalt.

Die Macher von 3D-Actionspielen können futuristische Universen bauen oder Fantasy-Welten, Geschichten erzählen oder Epen erschaffen. Oder sie können, wie bei **Kingpin**, auf all das pfeifen, ans große Geld denken und mit dem kalkulierten Einsatz programmierter Greueltaten für Aufmerksamkeit sorgen. In dem Spiel sollen Sie sich zum Gangsterkönig einer düsteren Slumgegend hochkämpfen. Anders als die eher unwirklichen Levels etwa eines **Quake 2** spielt **Kingpin** in Hinterhöfen, Bars und Bahnhöfen, die weitgehend glaubwürdig wirken. Und wo es bei **Unreal** ums reaktions-schnelle Ausschalten schlauer Gegner geht, zelebriert **Kingpin** die eigentlichen Tötungshandlungen.

## Hau drauf

**Kingpin** bietet dank verbesserter **Quake 2**-Engine technisch perfekte Animationen. Das Szenario bewegt sich irgendwo zwischen Artdeco, Mafiafilm, Rockerclub und

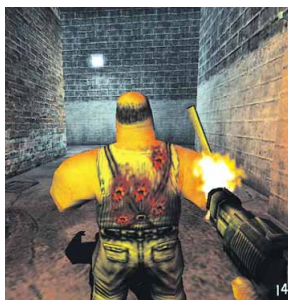


Sinnlos grausame Blutorgie: Ein angeheuerter Helfer vermöbelt für Sie eine Passantin.

Kloake. Aber: Ein Großteil des Fortschritts in Sachen Grafik und KI nutzt **Kingpin** dafür, dreidimensionale Gewalt möglichst glaubwürdig darzustellen. Beispiel KI: Gegner flüchten nicht unbedingt aus taktischen Gründen. Die künstlichen Verhaltensweisen sind so angelegt, daß viele Figuren schreiend vor Ihrer gezückten Waffe wegrennen und den Rücken zum finalen Kugelfang anbieten. Dem Spieler wird ganz bewußt die Rolle des übermächtigen Killers mit dicker Knarre zugeschoben. Beispiel Animation: Die mit sehr detaillierten Texturen beklebten Figuren be-

stehen aus bis zu elf unabhängig verwalteten Körperteilen. Spielerische Vorteile bringt das nicht, das aufwendige System dient vor allem dazu, Arme und Beine per Schrotgewehr vom Rumpf zu pusten; die entstellten Leichen lassen sich bis auf einen blutenden Stumpf reduzieren.

**Kingpin** ist eindeutig nur für Erwachsene geeignet und gehört nicht in Kinderhände. In Deutschland soll das Programm sowohl in der Originalversion wie in einer entschärften Fassung erscheinen, in der Sie den Gewaltpegel stufenweise runterregeln können sollen. **PS**



**Abschuß:** Flüchtende Gegner haben breite Rücken und effektvolle Schadens-texturen.

## Kingpin

Genre: 3D-Action  
Termin: Juli '99

Hersteller: Xatrix  
Ersteindruck: Für Fans

**Peter Steinlechner:** »Auf diesen Schwachsinn mit abgetrennten Körperteilen und sonstigem Splatter-Zeug kann ich gerne verzichten. Davon abgesehen hat Kingpin schon eine verdammt gute Technik – ich warte mit sehr gemischten Gefühlen auf die fertige Version.«