

Action

Peter Steinlechner



Noch einmal umblättern, dann finden Sie unseren Nachtest der deutschen Version des derzeitigen 3D-Champions **Unreal**. Gerade bei 3D-Actionspielen gibt's noch keinen richtigen Standard, wie die Programme an den deutschen Markt angepaßt werden. **Unreal** ist an sich schon weniger deftig als die Konkurrenten, deshalb waren auch nur minimale Änderungen nötig. Bei kommenden Spitzentiteln wie **Half-Life** oder **Sin** werden voraussichtlich viel weitgehendere Modifikationen nötig sein – ich bin gespannt...

Dem Nachzügler **Heart of Darkness** war Michael Galuschka anfangs noch freundlich zugehtan. Frischgemut machte er sich an die Arbeit, wenig später hallten dann aber verärgerte »Grrrs« (mit leicht bayrischem Akzent) aus dem Nebenzimmer – die vielen unfairen Stellen hinterließen nicht nur in seiner Tastatur, sondern auch in meinem Gehörgang Spuren.



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	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
5	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
6	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
7	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
10	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
11	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
12	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
13	Pandemonium	Jump-and-run	-	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
16	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
17	MDK	Actionspiel-	-	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
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

Unreal (deutsche Version)	84
Heart of Darkness	86
House of the Dead	87

3D-Action jugendfrei



Unreal

Deutsche Version

Epics Bombast-Shooter erobert gerade die Spielewelt. Nach dem US-Original testen wir die deutsche Version.

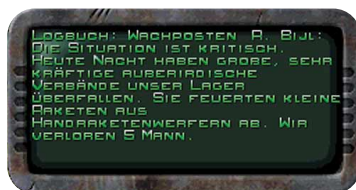


Der Krall greift immer gleich an - egal ob im englischen oder deutschen Unreal.

Der 3D-Actionknaller **Unreal** sorgt derzeit mit perfekter Grafik, intelligenten Gegnern und spannend aufgebauten Levels für Furore. Als einziger Überlebender einer Raumschiff-Katastrophe kämpfen Sie auf einer gigantischen Welt voller fieser

Aliens ums Überleben. Allerdings ist hierzulande nicht auf den ersten Blick ersichtlich, in welcher Schachtel welches **Unreal** steckt. Mittlerweile gibt es neben importierten US-Versionen auch offiziell eine englische Variante, eine Fassung mit deutschem Handbuch und englischem Spiel sowie eine komplett übersetzte Version.

Umgestaltetes Raumschiff



Alle **Bildschirmtexte** wurden übersetzt.

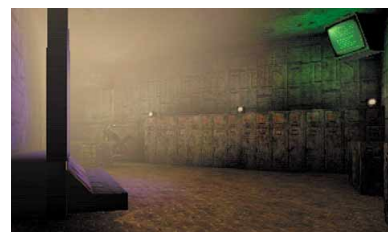
Das vollständig deutsche **Unreal** wurde aus

Jugendschutz-Gründen entschärft. Die Änderungen am Leveldesign betreffen nur den Anfang. Das Gefangenschiff Vortex Rikers strotzt im amerikanischen Original vor ehemaligen Knastbrüdern und Besatzungsmitgliedern. Alle wurden auf teils makabre Weise von Aliens getötet oder von herabstürzenden Trümmern erschlagen. In der deutschen Fassung hat Epic deren Polygon-Überreste weggeräumt. Die meisten Änderungen finden sich allerdings in einer Szene, die hinter einem geschlossenen Tor spielt: Im Original hören Sie die lauten Schreie eines Besatzungsmitglieds, erst anschließend öff-

net sich das Portal. Ein flüchtender Skaarj-Alien hat dahinter gerade ein schauriges Massaker angerichtet. Jetzt hören Sie bedrohliches Knurren, das Tor öffnet sich etwas früher, der Skaarj rennt weg, aber Sie finden keinerlei Blut mehr. Davon abgesehen, können Sie in der deutschen Fassung weder mit der Razor-Jack-Waffe Gegner köpfen, noch bereits erledigte Feinde in Einzelteile zerlegen.

Im Netz mit Amis

Die deutsche Variante ist in Netzwerk-Spielen kompatibel zur US-Fassung. Wie es mit künftigen Patches aussieht, muß sich noch herausstellen. Dringend erwartet werden



Die größte Änderung: Oben die **US-Variante**, unten die »entschärfte« **deutsche Fassung**.

zur Zeit Verbesserungen für Internet-Partien bei schlechtem Datendurchsatz zwischen Server und Client. **PS**

Peter Steinlechner



Genauso erstklassig

Ich spiele Unreal jetzt den zweiten Monat und entdecke insbesondere in Sachen Gegner-KI

immer noch Details, die mir schier den Atem stocken lassen. Mit den paar Änderungen in der deutschen Version kann ich leben. Das Ding spielt sich so genial, daß man die minimalen Unterschiede zur Originalfassung spätestens im zweiten Level gar nicht mehr wahrnimmt.

Obwohl es schade ist, daß 3D-Actionspiele hierzulande nur mit derartigen Änderungen eine langfristige Chance haben: Ich rechne es Epic hoch an, daß das Programm überhaupt eingedeutscht erscheint.

Unreal

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic MegaGames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 oder 360 MByte
Spieler:	Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input checked="" type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

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

Grafik		Sehr gut
Sound		Cut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Sehr gut

Auch in der deutschen Version fast perfekt.



Knobel-Action mit Frustrfaktor zehn

Heart of Darkness

Ein kleiner Junge sucht seinen Hund
– und gerät unversehens in haar-
sträubend schwierige Abenteuer.

Ende 1995 wurde es um das fast fertige **Heart of Darkness** (damals noch im



Die **Zwischensequenzen** sind nicht nur schön anzusehen, sondern auch recht witzig.

Virgin-Stall) verdächtig still – bis das Projekt vor kurzem bei Infogrames wieder auf-

tauchte. Sie begleiten den kleinen Jungen Andy auf der Suche nach seinem Hund Whiskey, der von bösen Mächten von der Erde »gesaugt« worden ist. Zufälligerweise hat Andy in seinem Baumhaus ein selbstgebasteltes Raumschiff samt Laserwumme versteckt, womit er seinen besten Freund zurückholen will.

Abenteuer scheibchenweise

Heart of Darkness erinnert auf Anhieb sehr an **Oddworld**: In klassischer 2D-Seitenansicht blicken Sie auf die Levels, die nicht scrollen, sondern Bildschirm für Bildschirm umklappen. Knapp 200 Screens gilt es bis zum finalen Showdown zu durchheilen, aufgeteilt in acht Gebiete unterschiedlichster Thematik. Vom dichten Dschungel bis hin zu düsteren Unterwelten ist alles dabei; die Grafik gibt sich entsprechend abwechslungsreich.

Mit List und Laser

Die ersten Levels sind noch relativ einfach. Sie werden erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht, lassen aber ab und an auch schon den Laser gegen gefräßige Schattenwesen sprechen. Im Verlauf des Spiels



Während Andy über der **Lava** hängt, will ihm ein übelgelautes Vieh an den Kragen.

zieht der Schwierigkeitsgrad dann steil an. Klassische Jump-and-run-Kost wechselt sich mit Actioneinlagen ab; mitunter haben Sie auch ein paar halbwegs gelungene Knoteleien zu bewältigen. Die erstrecken sich aber nur selten über mehrere Bildschirme und sind leider eindeutig in der Unterzahl. Insgesamt fällt Andys Abenteuer actionorientierter aus als das des Mudokaner-Kollegen Abe, was dem Spiel einen Großteil seines Reizes nimmt.

Toller Film

Das hohe Alter merkt man **Heart of Darkness** in Sachen Spielgrafik deutlich an: Die Auflösung kommt über pixelige VGA-Darstellung mit 256 Farben nicht hinaus. Von erstklassiger Qualität sind dagegen der orchestrale Soundtrack und die oscarreifen Zwischensequenzen, die mit mehr als einer halben Stunde Länge die Geschichte zwischen den Abschnitten weitererzählen. **MC**

Michael Galuschka



Das Spiel der 1.000 Tode

Ja, **Heart of Darkness** ist durchaus mit Abe's **Odyssey** vergleichbar.

Nein, an dessen Qualität kommt es leider nicht mal annähernd heran. Woran's liegt, zeigen die vielen Bißspuren in meiner Tastatur. Oft ist in den einzelnen Abschnitten kaum etwas zu tun, und wenn doch, wird's meistens gleich frustrierend schwer.

Hat Held Andy den happigen Bildschirm A im fünften Versuch endlich geschafft, stirbt er garantiert ohne Vorwarnung in Screen B, nur um sich wieder mit Bildschirm A herumschlagen zu müssen. Erst in den letzten drei der insgesamt kurzen acht Szenarios geht es einigermaßen ausgewogen und dennoch anspruchsvoll zu.

Heart of Darkness

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 100 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden

Zuwenig Abenteuer, zuviel nerve Action.



House of the Dead

Zombies und Fadenkreuz-Schießereien – beide sollten längst tot sein.



Wer zu langsam schießt, wird von den fiesen **Zombies** getötet.

Christian Schmidt

Spartanisch

House of the Dead kann seine Spielhallenherkunft nicht verleugnen. Die Grafik ist im Vergleich zu aktuellen 3D-Spielen bescheiden und strotzt nur so von Clipping-Fehlern. Ein Alibi-Spielmodus bietet mehrere Charaktere, unterscheidet sich ansonsten aber nicht vom Standardspiel. Vor allem aber ist die simple Ballerei in Windeseile durchgezockt; ich stand schon nach zwei Stunden vor dem Endgegner. Für diese kurze Zeit ist House of the Dead sogar einigermaßen erträglich, aber keine 100 Mark wert.

Durch ein monsterverseuchtes Anwesen sollen Sie sich in Segas Automatenumsetzung einen Weg schießen. Dabei bewegen Sie sich auf festen Bahnen durch die 3D-Grafik. An allen Ecken und Enden tauchen Untote auf, die Sie mit einigen gezielten Schüssen endgültig ins Jenseits befördern. Die monströsen Gegner scheiden dabei auf brutale Weise aus dem (Nicht-)Leben – da hilft auch die Umfärbefunktion »aus Rot mach' Blau« nicht viel. Ist die Waffe leergeballert, lädt ein Rechtsklick das Magazin wieder auf. **CS**

The House of the Dead

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Sega
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 75 MByte

Pentium 90
 16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133
 24 MByte RAM, 6fach CD

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

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Mangelhaft



Extrem kurze Simpel-Ballerei.