

Action

Peter Steinlechner



In der GameStar-Redaktion stand diesen Monat das Duell der Grafik-Giganten **Forsaken** und **Incoming** an. Aus allen Räumen drang dumpfes Hallen von Laser-Feuer und der helle Schein explodierender Roboter-Drohnen. Mit den lieben Kollegen konnte man sich tagelang nur über Flugtaktiken, Alien-Raumschiffe, Bildwiederholraten und 3D-Effekte unterhalten. Die Ergebnisse der durchwachten Nächte lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Action-Freunde schöpfen diesmal aus dem Vollen. Überraschung des Monats ist das kurzweilige **Die by the Sword**. In Sachen witzige Einfälle pro Minute halten nur wenige Titel mit diesem Fantasy-Ritterspektakel mit. Auch für Prügelspieler gäbe es mit **Fighting Force** ein richtig gutes Programm – wenn man nicht gerade mal ein paar Stunden brauchen würde, um es komplett durchzuspielen.



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	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	NEU	84%
7	Uprising	Actionspiel	01/98	83%
8	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
9	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82%
10	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82%
11	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
12	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
13	Descent 2	3D-Action	-	81%
14	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
15	Pandemonium 2	Jump-and-run	03/98	80%
16	Incoming	Actionspiel	NEU	80%
17	MDK	Actionspiel	-	80%
18	The Reap	Actionspiel	01/98	80%
19	Die by the Sword	Action-Adventure	NEU	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	03/98	77%
25	Grand Theft Auto	Actionspiel	01/97	75%

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

Inhalt

Tests

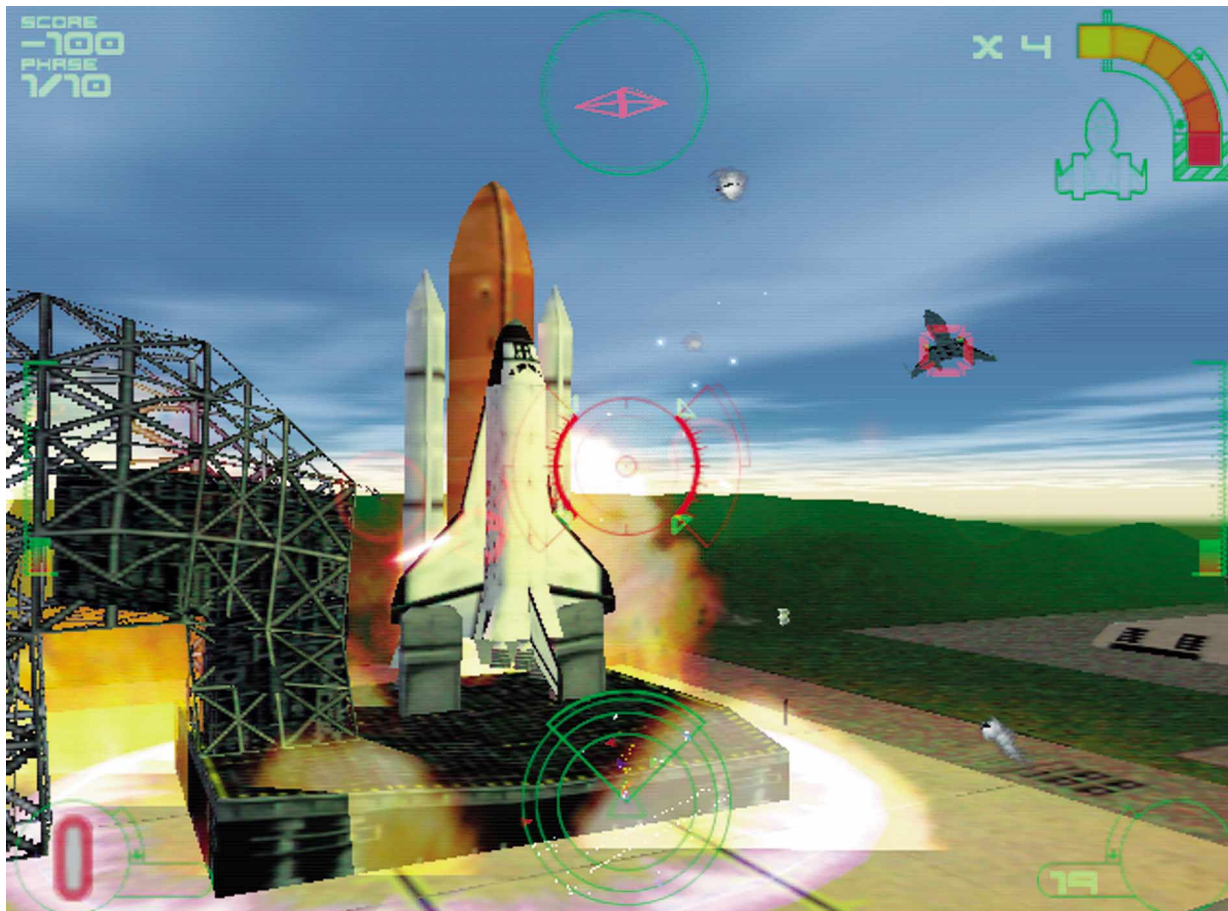
Incoming	68
Vergleich:	
Incoming vs. Forsaken ..	75
Forsaken	76
Die by the Sword	82
Fighting Force	84



Alienjagd als Grafikfeuerwerk

Incoming

Bombastische Explosionen, herrliche 3D-Grafik und satter Surround-Sound heben ein schlichtes Spielprinzip in den Action-Adelsstand.



Im Florida-Szenario müssen Sie die startbereiten Mondlande-Shuttles vor den heranstürzenden Aliengleitern verteidigen.

Es ist schon ein Kreuz mit den Aliens: Sie kommen mit ihren Untertassen immer genau dann zum Kaffeekränzchen auf die Erde, wenn man sie am wenigsten brauchen kann. Nicht anders sieht es bei **Incoming** aus: Als zum Jahrtausendwechsel angebliche UFO-Sichtungen schlagartig zunehmen, macht sich die NASA große

Sorgen. Sie nimmt die Raumschiff-Beobachtungen sehr ernst und pumpt deshalb eine Menge Geld in die Errichtung einer sogenannten MEÜA. Hinter dieser kryptischen Bezeichnung steckt die Matrix zur Überwachung und Erfassung von Anomalien, ein gewaltiger Anlagenkomplex in Afrika. Gerade als die ersten Testläu-

fe zur Messung außerirdischer Intelligenz anlaufen, schauen die Besucher aus dem All auch schon persönlich vorbei. Die haben nämlich wenig Lust, sich ausspionieren zu lassen und sind dementsprechend übel drauf.

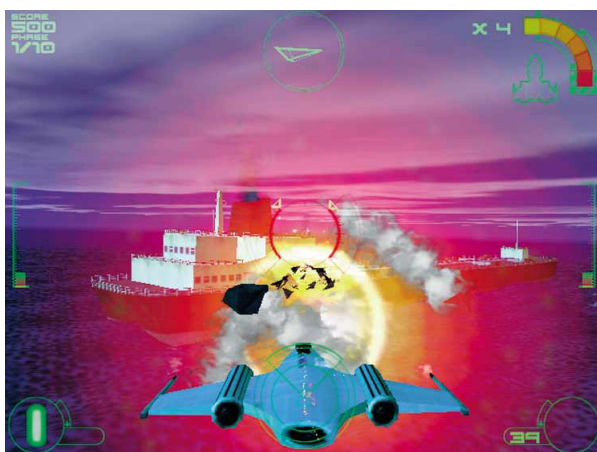
Viel Feind, viel Kriegsgerät

Die Hintergrundgeschichte dient einzig als Vorwand, um ein gewaltiges Actionspektakel zu entfachen. Als Kommandant der Erdlings-Truppen leiten Sie die Auseinandersetzung mit den anrückenden Alienscharen. Das läuft in über 60 Missionen auf das immer gleiche Grundprinzip »Eliminiere alles, was sich bewegt und nicht zu Dir gehört« hinaus, bietet aber innerhalb des vorgegebenen Schemas eine Menge Abwechslung. Die Kampfeinsätze beschränken

sich bei weitem nicht auf eine Waffengattung; im Verlauf des Feldzugs besteigen Sie den Sitz von über einem Dutzend verschiedener Untertassen. Das Spektrum reicht von stationären Flak- und Flarak-Geschützen über Kampfpanzer bis hin zu Cobra- und Comanche-Helikoptern. Bereits im Verlauf des Afrika-Einsatzes können Sie zudem einen flinken feindlichen Raumgleiter erbeuten, der Ihnen daraufhin – repariert und frisch gewaschen – für etliche Missionen zur Verfügung steht.

Facts

- 6 Szenarios
- ca. 120 Missionen
- 16 steuerbare Fahrzeuge
- 13 Waffentypen
- Pentium-II-optimiert



Farbenprächtig: Explosionen zeigen sich von Ihrer buntesten Seite.



Auf CD: Spielbare
Exklusiv-Demo

angepaßt. Im Hubschrauber haben Sie es demnach vorwiegend mit Luftzielen zu tun, während Sie in der Panzerluke hauptsächlich auf entsprechende AlienPendants treffen.

Grafik vom anderen Stern

Der heroische Einsatz zur Rettung der Menschheit lebt vor allem von der Bombastgrafik. Schon erste flüchtige Blicke auf die Screenshots

zeigen den immens hohen »Ich will auch noch die nächste Welt sehen«-Faktor. Gewaltige Explosionen bedecken oft den ganzen Bildschirm und tauchen die Szenerie in schillernde Farben. Landschaften, Gebäude und die meisten Vehikel (mit Ausnahme der Menschenpanzer) sind sehr detailliert gestaltet und halten mit enormen Polygonzahlen die zwingend erforderliche 3D-Karte auf Trab. Nicht nur die Augen, auch die Hörorgane vernennen Erfreuliches: Die Musik ist abwechslungsreich und fetzig, die Schuß- und Explosionsgeräusche versetzen mit einem baßstarken Subwoofer-System gleich den ganzen Raum in Wallung. Wer das dafür notwendige Equipment hat, kann der Geräuschkulisse sogar in Surround-Qualität lauschen. Fast schon obligatorisch ist inzwischen die Force-Feedback-Unterstützung. Dank der relativ starken Wirkkräfte und dem Dauergeballere ist mit dem Microsoft-Stick eine gut durchgeschüttelte Hand garantiert.

Krieg der Welten

Das Szenario Ihres Himmelfahrtskommandos bleibt nicht auf den schwarzen Kontinent beschränkt: Nachdem Sie die Außerirdischen mit viel Einsatz erstmal erfolgreich abgewehrt haben, entdeckt die NASA, daß sich die extraterrestrischen Eindringlinge bereits in der Arktis häuslich eingerichtet haben. Also werden Sie vom heißen Afrika ins ewige Eis beordert, um dort den Kampf fortzuführen. Doch auch nach der Vernichtung des Alienstützpunktes ist der Friede nur von kurzer Dauer, denn so schnell gibt der Feind nicht auf. Ein wahrhaft globaler Krieg entbrennt, der



Hier gilt es, in der Arktis den **Flugzeugpark** der Erdlinge zu vernichten.



Die optionalen **Strategieeinlagen** werden schnell langweilig.

Sie rund um die Erde, auf den Mond und schließlich sogar zum Heimatplanet der Aliens führt. Ist die Schlacht siegreich geschlagen, dürfen Sie die Rollen tauschen. Als böser Führer der Außerirdischen gilt es nun, sich in weiteren 60 Levels die Erde Untertan zu machen.

Lizenz zum Ballern

Jedes der insgesamt sechs optisch völlig unterschiedlichen Szenarien besteht aus zehn Phasen. Innerhalb einer bestimmten Phase haben Sie Aufträge zu erfüllen, die sich im Laufe des Spiels nicht großartig ändern. Neben rei-



Ein detailliert gestalteter **Alienpanzer** in Großaufnahme.

Michael Galuschka



Ein Fest für die Augen

Selten zuvor war unsere Redaktion so einträchtig um den Testrechner versammelt, um dem prächtigen Treiben auf dem Bildschirm mit aufgerissenen Augen und offenstehenden Mündern beizuwohnen. Incoming sieht in der Tat verdammt gut aus und begeistert mit den aufwendigsten Explosionseffekten, die ich bislang gesehen habe. Und davon gibt's genug, denn als Spielprinzip hat sich Rage Action der geradlinigen Art auf die Programmierfahne geschrieben. Das wurde manchen Kollegen nach einigen Minuten prompt zu langweilig. Während andere jetzt auf einen P II sparen, wandten sie sich enttäuscht ab, nachdem sie sich an den Spezialeffekte sattgesehen hatten.

Mehr Waffen, bitte!

Hat man erstmal selbst ein paar UFOs zu Klump geschossen, hält einen die Dauerballerei länger von anderer Tätigkeit ab, als man aufgrund des überschlichten Spielprinzips glauben mag. Das ewig gleiche Grundthema wird nämlich in den zahlreichen Missionen geschickt variiert. Die Vehikel und Waffensysteme steuern sich außerdem alle recht unterschiedlich, sind aber durchwegs einfach zu beherrschen. Schwach finde ich die Waffenbestückung: Gerade mal zwei Varianten pro Fahr- oder Flugzeug lassen nur wenig taktischen Spielraum beim Alienrösten zu. Völlig in die Hose ging der Strategieteil, den Rage besser ganz weggelassen hätte, zumal Incoming solche Gimmicks gar nicht nötig hat.

nen Angriffs- oder Verteidigungsmissionen müssen Sie ab und an auch Begleitschutz spielen, für Nachschub sorgen oder schwer beschädigte Einheiten retten. In einem Szenario ist zum Beispiel ein Quartett Shuttles zu verteidigen, mit deren Hilfe auf dem Mond ein Aliennest ausgehoben werden soll. Dabei werden Sie keine Sekunde in Ruhe gelassen. Auch bei Logistik- oder Bergungsaufträgen sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, sich die aufdringlichen Außerirdischen vom Leib zu halten beziehungsweise sie in die ewigen Jagdgründe zu befördern.

Hardware-Hunger

Incoming wird man auf Demorechnern von Hardware-Händlern besonders häufig zu sehen bekommen: Ein besseres Argument für den Kauf eines P-II-Systems dürfte nur schwer zu finden sein. Auf Rechnern der MMX-Klasse geht in komplexen Szenen die Framrate trotz 3Dfx-Karte teilweise ziemlich in die Knie. Immerhin lässt sich in einem Extra-Menü der Grafiklevel sehr detailliert einstellen. Unter anderem können Sie den Rechner dazu anweisen, die Geschwindigkeit der 3D-Grafik konstant zu halten. Im Zweifelsfall lässt der Prozessor dann



Eine **getroffene Untertasse** schmiert brennend ab. Wie der Architekturstil zeigt, haben die **Aliens** ein Faible für das alte Ägypten.

einfach einige Bilder weg, was zu teilweise sehr ruckartigen Bewegungsabläufen führt. Eher als Gag am Rande ist dagegen die getrennte Farbkalibrierung zu sehen, mit der Sie die Rot-, Grün- und Blau-Werte auf Ihren bevorzugten Geschmack abstimmen können.

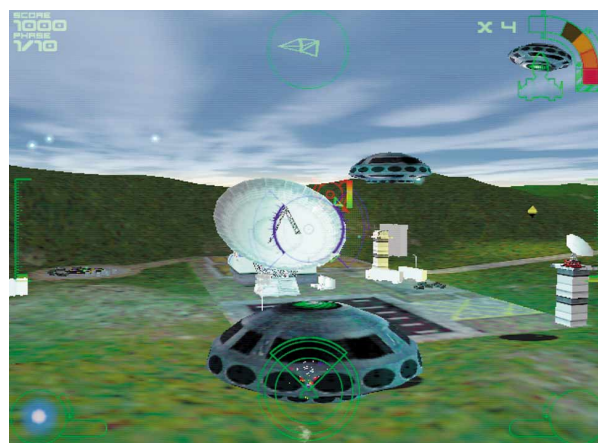
Pseudo-Strategie

In der normalen Variante geben Sie sich vom Pilotensitz ab und zu zurück in den Kommandostand. In bester Echtzeit-Manier steuern Sie dann Ihre Einheiten aus einer frei dreh- und zoombaren Vogelperspektive und

weisen Ihnen Angriffsziele oder Einrichtungen zu, die dann selbständig bekämpft oder verteidigt werden. Leider sind diese Parts nicht nur recht öde geworden, sondern leiden auch unter einem Bug. Wenn Sie eine halbe Stunde einfach nur zusehen, passiert Ihren alleingelassenen



Mit der **Sekundärwaffe** ist das Ziel meist nach einem Treffer vernichtet.



Ein **Rudel UFOs** greift im Sturzflug eine Radarbasis der Menschen an.



Die **Mondoberfläche** wird oft nur vom Licht der Explosionen erhellt.



Diese **Schlachtschiffe** sind von beeindruckender Größe.

Truppen dennoch fast nichts: Die Aliens drehen meist schon vor Erreichen der Schußweite wieder ab oder kurven einfach sinnlos in der Gegend herum.

Upgrades statt Missionen

Als dritte Spielart für Einzelkämpfer hält **Incoming** den reinen Actionmodus bereit,

der ohne Hintergrundstory, Missionsrahmen und Strategie-Intermezzo auskommt. Statt dessen feuern Sie bar eines bestimmten Auftrages auf riesige Feindesscharen, die aus allen Richtungen auf Sie heranstürmen. Im Gegensatz zur Kampagne können Sie hierbei vor Spielstart aus den verschiedenen Panzern, Helikoptern, UFOs und Hovercrafts Ihren Favoriten frei auswählen. Periodisch tauchen in der Landschaft zudem schimmernde Polygonrhomben auf, deren bunte Farben jeweils für ein bestimmtes Upgrade stehen. Die umfassen vom Auffüllen der Schildenergie über stärkere und schnellere Waffen bis hin zu Extraleben und zeitbegrenzter Unverwundbarkeit allerlei Nützliches.

tig Pflicht. Per Netzwerk oder Internet dürfen sich gar bis zu acht Alienjäger zusammenkoppeln. Ihnen bleibt es dabei überlassen, im Deathmatch übereinander herzufallen – hierbei machen den Kontrahenten auf Wunsch noch zusätzliche Computergegner das Leben schwer – oder Seite an Seite gegen den Feind anzukämpfen. Ähnlich dem Actionmodus tauchen Upgrades auf, und die Wahl des Kampfgerätes ist unter bestimmten Einschränkungen frei. So können Sie zum Beispiel auf dem Mond natürlich nur zu weltraumtauglichen Fahrzeugen greifen, und ein Hovercraft macht in der Sandwüste des Alienplaneten wenig Sinn. **MG**



Mit der **höchsten Grafikqualität** schreit Incoming nach einem starken Pentium II...



... während die **niedrigste Detailstufe** schon auf einem 166er Pentium flüssig läuft.

Peter Steinlechner



Fast schon kinoreif

Incoming ist sowas wie Independence Day (der Film!) unter den PC-Spielen: Schnell und grafisch beeindruckend – aber besonders tiefgründig geht es nicht zu. Dank der grandiosen Präsentation stört mich das allerdings nicht die Bohne. Ich lasse mich gerne auf eine »Hau in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Alien-Schiffe kaputt«-Orgie ein. In Sachen Grafik hätte ich mir lediglich gewünscht, daß die Landschaft außerhalb der Siedlungen ein bißchen mehr fürs Auge bietet.

Für mich ist Incoming kein wochenlanges Suchtmittel für durchwachte Nächte, sondern die Highend-Version der typischen Mittagspausen-Daddler – mal schnell ein halbes Stündchen lang die Menschheit vor Außerirdischen retten, dann reicht es auch wieder. Daß in dem Ding nicht besonders viel Abwechslung steckt, kann ich deshalb problemlos verschmerzen.

Comanche vs. UFO

Ein ausgefeilter Multiplayer-Modus ist für moderne High-End-Action inzwischen fast unverzichtbar. Rage will da nicht hintanstellen und bietet dem Spieler eine Fülle an Mehrspieler-Variationen. Zwei Kampfpiloten können sich nicht nur über Modem oder serielles Kabel zusammenschließen, sondern per Splitscreen auch an einem Rechner antreten – dann ist ein Pentium II aber endgültig

Incoming

Genre:	Action	Hersteller:	Rage
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166 MMX	Pentium II 266 MHz
16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik				Sehr gut
Sound				Cut
Bedienung				Cut
Spieltiefe			Befriedigend	
Multiplayer				Cut

Fulminant präsentierte, ballerlastige Action.



Im Vergleich: Forsaken und Incoming

Action-Gladiatoren

Forsaken wie Incoming basieren auf einer 3D-Grafik-Engine modernster Prägung – aber wer von beiden hat in welchen Punkten die Nase vorn?

Incoming		Forsaken
	Technik Die Freiluft-Szenarien von Incoming sind aus enorm vielen Polygonen aufgebaut. Dafür wird allerdings zwingend eine gute 3D-Karte benötigt, die für letzte Perfektion in einem Pentium-II-System stecken sollte. Forsakens superflüssige Indoor-Engine besteht aus wenig Polygonen und eher kleinen Räumen, macht aber auch auf schwächeren Systemen noch einiges her.	
	Missionen Neben reinen Verteidigungs- und Angriffsmissionen sind in Incoming immer wieder (ebenfalls sehr ballerlastige) Spezialaufträge wie das Bergen von Fahrzeugen eingestreut. Forsaken bietet klassische 3D-Actionkost, hauptsächlich kämpfen Sie gegen Horden von Roboter-Drohnen, gelegentlich lösen Sie mit der Laser-Wumme auch kleinere Schalter-Rätsel.	
	Gegner In Incoming treffen Sie vornehmlich auf außerirdische Panzer und UFOs. Die wurden zwar zumeist sehr aufwendig gestaltet, allerdings gibt es nicht allzu viele verschiedene. Unter einem ähnlichen Manko leidet auch Forsaken – die Blechkameraden bieten kaum Abwechslung. Ganz anders als in Incoming sind sie zudem recht schlicht und lieblos designt.	
	Waffen Der Schwachpunkt bei Incoming : Nur wenige Waffenarten ohne große Abwechslung, deren Einsatz pro Gefährt zudem auf zwei Typen beschränkt ist. Hier trumpft Forsaken auf: Die sechs Laser ballern nicht nur sehr farbenfroh in die Gegend, sondern verlangen wegen ihren unterschiedlichen Funktionsweisen neben präzisiertem Ballern auch taktisches Vorgehen.	
	Multiplayer Incoming bietet vom Splitscreen-Modus bis hin zur Internetverbindung ein breites Spektrum an Verbindungsmöglichkeiten. An Spielmodi stehen Deathmatch und Teamplay zur Auswahl. Forsaken läßt Sie in zehn exzellenten Mehrspieler-Karten gegen bis zu 16 Konkurrenten antreten – neben Deathmatch-Standardkost gibt's auch einen Teammodus und Capture-the-Flag.	
Fazit: Incoming ist der ideale Ballersnack für zwischendurch und fasziniert auf schnellen Rechnern mit beeindruckender 3D-Grafik. Die kann aber auch bei Forsaken überzeugen und ist schon auf Mittelklasse-Pentiums schön flüssig. Taktisch ist es zudem deutlich anspruchsvoller. MG		



Abheben in Descent-Manier

Forsaken

Prächtige Grafik und umwerfende Spezialeffekte – ein 3D-Actionspiel hebt ab und ergibt sich dem Rausch der Farben.



Auf CD:
Spielbare Demo

Drei Dimensionen gehören im Action-Genre schon längst zum guten Ton. Aber wieviele Titel nutzen wirklich aus, daß es nicht nur vorwärts und seitwärts, sondern auch in die Höhe geht?

In praktisch allen 3D-Programmen von **Hexen 2** bis **Jedi Knight** marschiert der Spieler stur über Plattformen und Schrägen. Ausnahme war bis-

lang das kultige **Descent**, durch dessen düstere Minen man sich in einem Miniatur-

Raumgleiter kämpfte. **Forsaken** schlägt genau in diese Kerbe: Mit fliegenden Hover-Bikes flitzen Sie durch gewaltige Höhlensysteme, Welt-

raumbasen und Kraftwerke, schwingen sich an die Decke von Räumen und stürzen sich todesverachtend in scheinbar endlos tiefe Schächte.

16 gewaltige Levels

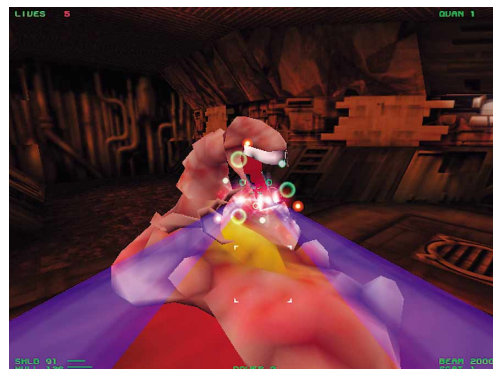
Nachdem Wissenschaftler leichtfertig mit Atomkernen experimentierten, wurde die

Facts

- 16 Solo-Levels
- 10 Multiplayer-Levels
- 16 Figuren
- 6 Laser
- 5 Raketen-Typen



Mit dem **Flammenwerfer** rösten Sie auch größere Feinde.



Hier sehen Sie das einzige **organische Monster** in Forsaken.

Erde aus ihrer Bahn geworfen und ist nur noch ein trauriges Trümmerfeld. Von einer galaxisweiten Machtzentrale ausgesandte Drohnen sollen die Reste der alten Zivilisation vor streunenden Grabräubern schützen. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser Haudegen und kämpfen sich auf der Suche nach Gold und wertvollen Kristallen durch 16 riesige Levels.

Strahlende Höhlensysteme

Schon die ersten Spielsekunden bieten Farben satt – ein alter Vulkan will ausgeplündert werden. Bedrohlich glüht Lava im engen Felsbett, Steinbrocken plumpsen krachend von der Decke. Später fliegen Sie durch eine dunkelblau schimmernde Raumstation, erforschen versunkene Schiffe und bewegen sich auch schwimmend fort. In einem Asteroiden kämpfen Sie zwischen blau glühenden Schutzschilden, in einer gewaltigen Halle, ferner in langen Stahlröhren sowie verschlungenen, moosbewachsenen Gängen. Im großen Finale schließlich ballern Sie sich durch einen gewaltigen Azteken-Tempel.

Laser löst Rätsel

Die meisten Levels orientieren sich zwar an echten Vorbildern wie dem Tempel, allerdings wirkt die Umgebung eher abgehoben denn real.



Feuer frei – in dem gewaltigen Lava-Maschinenraum greifen plötzlich Dutzende von Wach-Drohnen an.

Dafür sind die Einsätze clever konstruiert und nutzen die dritte Dimension voll aus. Gigantische Röhrensysteme

Wasser zu kämpfen. Gelegentlich müssen Sie kleinere Rätseleinlagen lösen. So sind die Schalter für bestimmte



Ein **Zwischengegner** verfolgt Sie mit dem Laser.

Türen in Wandmosaiken versteckt und geben den Weg erst frei, wenn Sie sie mit dem richtigen Laser beschießen. Schilde öffnen sich erst, wenn Sie vorsichtig einem langen Energie-Pfad folgen und sich nicht von Gegnern

mit riesigen Ventilatoren saugen Sie unvermutet in ihren Schlund, Teile des Levels sind verstrahlt. Dadurch werden Sie gezwungen, unter

abdrängen lassen. Insgesamt betont **Forsaken** aber trotz der Puzzles klar die Action – die größte Gefahr droht von den feindlichen Kampfroboten.

Peter Steinlechner



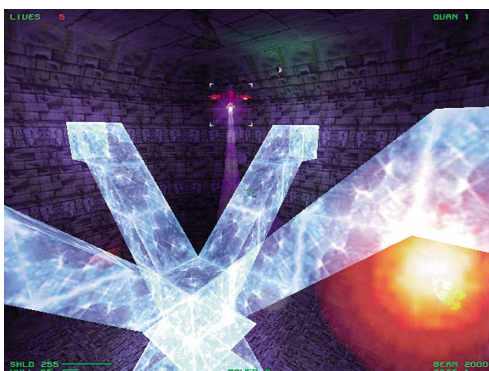
Ich fliege auf Forsaken

Mit Forsaken ist den Entwicklern ein technisches Meisterwerk

gelingen. Derzeit gibt es kein 3D-Actionspiel mit derart spektakulären Farb- und Lichteffekten und trotzdem absolut flüssiger Darstellung. Spielerisch hat der Descent-Killer mehr als nur Dauerfeuer auf dem Kasten. Zwar wirken die Levels für meinen Geschmack teilweise etwas zu steril, aber sie sind geradezu vollgestopft mit originellen Ideen. Die Waffen sehen nicht nur prächtig aus, sondern verlangen auch taktisch geschickten Einsatz. Besonders mit dem schicken Transpulse-Laser macht es einen Heidenspaß, die lästigen Stahl-Drohnen zu verschrotten.

Gegner zum Gähnen

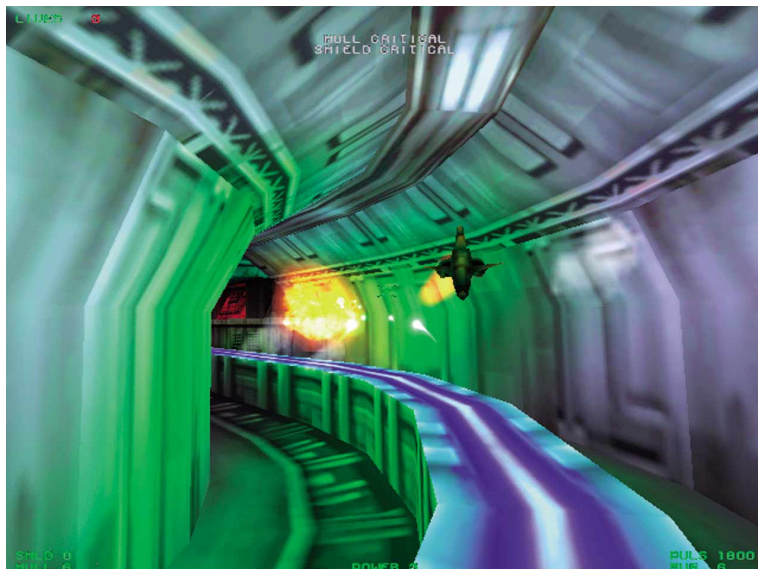
Diese Drohnen sind mein einziger echter Kritikpunkt: Der große Preis für die langweiligsten Gegner in einem Actionspiel geht leider an Forsaken. Insbesondere die feindlichen Flieger wirken auf Dauer öde. Da sorgt auch der skurrilste Obermotz nicht wirklich für Abwechslung, weil er in der schier Masse der Durchschnittsprügelknaben schlicht untergeht. Davon abgesehen, können Actionfans zuschlagen.



Transparente Stützpfeiler verschönern eine dunkle Höhle.



Die Gegner bestehen nur aus **wenigen Polygonen**.



Wer dem blauen **Energieband** bis zum Ende folgt, findet sich in einer Falle wieder.

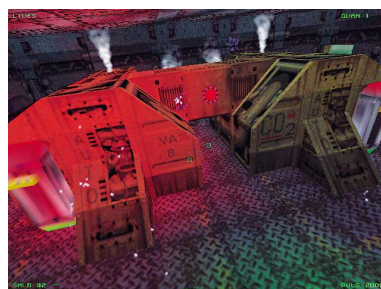
Monströse Metall-Kreaturen

Ganze Hundertschaften von Blechdrohnen ziehen durch die farbenfrohen Hallen und Gänge. Flache Flieger und schwere Stahlkrieger flitzen in Verbänden leise summend durch die Lüfte, auf dem Boden drehen Panzer-Wägelchen ihre Runden. An Wänden und Decken hängen schwere Kanonen und feuern

grell strahlende Energiekugeln ab, die sich unter schrillum Pfeifen unerbittlich an Ihre Fersen heften. In jedem Level finden Sie neben den reichlich vorhandenen Standard-Blechkriegern mindestens einen Obermotz. Gelegentlich sind das ebenfalls Hover fliegende Berufskollegen. Meist müssen Sie allerdings ein besonders kräftiges Metallmonster verkloppen, das fortgeschrittene Kampf-



Ein **Minenleger** verteilt seine tödliche Fracht.



Im Maschinenraum müssen Sie rechtzeitig die **Aggregate** ausschalten.

techniken einsetzt und Sie etwa mit speziellen Raketen an einer Position festnagelt.

Gefahr im Rücken

Die Designer bewiesen bei der Platzierung der Feinde einen gewissen Hang zur Niedertracht. Sobald Sie ein

wichtiges Objekt einsacken, teleportieren sich fast immer hinterrücks frische Blechkrieger herbei. In schwer einsehbaren Nischen können Sie grundsätzlich mit Gegnern rechnen. Meist kämpfen Sie gegen bis zu fünf Roboter gleichzeitig, in große-

Michael Galuschka



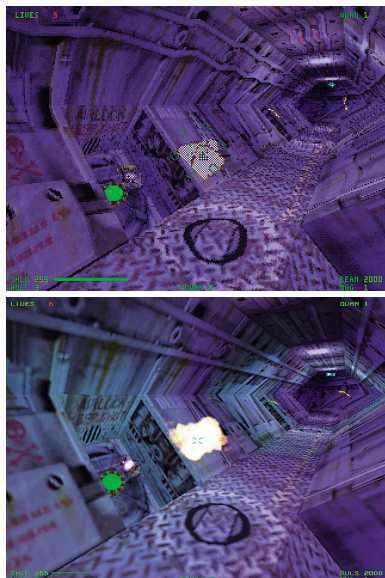
Super im Deathmatch

Alle verzweifelten Manöver nützen nichts mehr: Mit meinem einzigartigen Galuschka-Looping setze ich mich hinter Peter und pulverisiere ihn mit einem gezielten Trojax-Schuß. Im Deathmatch hat Forsaken echte Siegerqualitäten. Doch als ich dann alleine durch die Höhlensysteme streifte, machte sich doch etwas Enttäuschung breit.

Besonders Aufregendes hat Forsaken einfach nicht zu bieten. Zudem erscheint die 3D-Grafik durch die Farbspiele in sprichwörtlich falschem Licht: Die Texturen sind oft lieblos auf die Polygone gepflastert und die perspektivischen Verzerrungen lassen die Wände wie aus Gummi wirken.



Scharfe Gefechte im alten **Tempel der Azteken**; hinten sehen Sie transparente Lichtstrahlen.



Hält wacker mit: Oben die VGA-Version ohne Details, unten die 3Dfx-Variante.

ren Hallen beamt sich laufend frischer Nachschub vor Ihre Laserwummen.

Roboter rösten

Mit einer Palette aus sechs Geschützen kämpfen Sie sich durch **Forsaken**. Das mag nicht nach viel klingen, doch das halbe Dutzend ist in der Wirkungsweise sehr vielfältig. Standardwaffe ist zunächst der schwächliche grüne Pulsar, bald finden Sie allerdings die aufladbare und kräftige Trojax oder (besonders effektiv aus kurzer Distanz) einen handlichen Flammenwerfer. Erst im weiteren Spielverlauf bekommen Sie den Transpulse-Laser, dessen tiefrote Strahlen sich vorzüglich zum

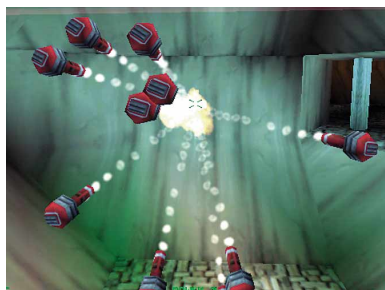


Die Transpulse-Waffe schießt »über Bande«.

Feuern über Bande eignen. Sie prallen an Wänden ab und suchen dann selbständig das nächstgelegene Ziel.

Riskante Raketen

Fünf Typen von Raketen sowie drei unterschiedliche Minen runden das Waffenarsenal ab. Neben Standard-Geschossen wie den stur geraden fliegenden Mugs oder hitzesuchenden Solaris gibt's auch Spezialitäten wie die Titan-Missile. Dieser Mehrfach-Sprengkopf prallt einmal mit Wucht an Wänden oder Feinden ab und verteilt seine explosiven neun Einzelprojekte anschließend im ganzen Raum. Hauptsächlich für Mehrspieler-Partien ist die Gravgon-Rakete gedacht, die als blau schimmernde Falle jeden festhält, der in ihren Wirkungskreis gerät. Fast noch gemeiner sind die Scatter-Projektile, die zwar nur leichten Schaden



Titan-Rakete: viele Sprengköpfe gleichzeitig.

verursachen, beim Einschlag aber sämtliches Kriegsgerät vom Gegner entfernen.

Automatische Bodenhaftung

In Sachen Steuerung haben die **Forsaken**-Entwickler aus den wenigen Schwächen von **Descent** gelernt: Beim Vorbild von Parallax hatten viele Spieler Schwierigkeiten, sich zum Boden auszurichten. In **Forsaken** hat jeder Raum eine Fläche, die programmintern als »unten« definiert ist und nach der sich die Flitzer

selbständig ausrichten. Teilweise nutzen die Designer diesen Effekt für halsbrecherische Fahrten durch spiralförmige Tunnel. Wer lieber völlig frei fliegt, kann dieses Auto-Leveling deaktivieren.

Fliegen im Netz

In die zehn Mehrspieler-Levels passen bis zu 16 menschliche Mitstreiter. Sobald einer der Teilnehmer das Programm gestartet hat, können die anderen nach Belieben ein- und aussteigen. Neben dem klassischen Deathmatch sowie einem Team-Modus bietet **Forsaken** vom Start weg auch Capture-the-Flag.

Flüssig ohne Hardware-Hunger

Forsaken glänzt mit Grafikeffekten, die manches Konkurrenz-Spiel erst ankündigt. Da schwappt Wasser bei Beschuss im Becken, und aus Druckventilen entweicht giftgrüner 3D-Rauch. Die spektakulären Effekte gibt's auch in der Software-Version – und zwar beeindruckend flüssig. Während **Forsaken** auf 3Dfx-Karten durchgehend mit etwa 50 Bildern/Sekunde läuft, schafft ein Pentium 166 ohne Beschleuniger immer noch butterweiche 30 Bilder/Sekunde. **PS**



Kampfstarke Duo – neben dem Panzer beschießt uns ein weiterer Schatzjäger.

Forsaken

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

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

Gelungene 3D-Action für Überflieger.



Geheimtip für Fantasy-Helden

Die by the Sword

Klirrende Schwerter und wütende Monster – ein tapferer Ritter

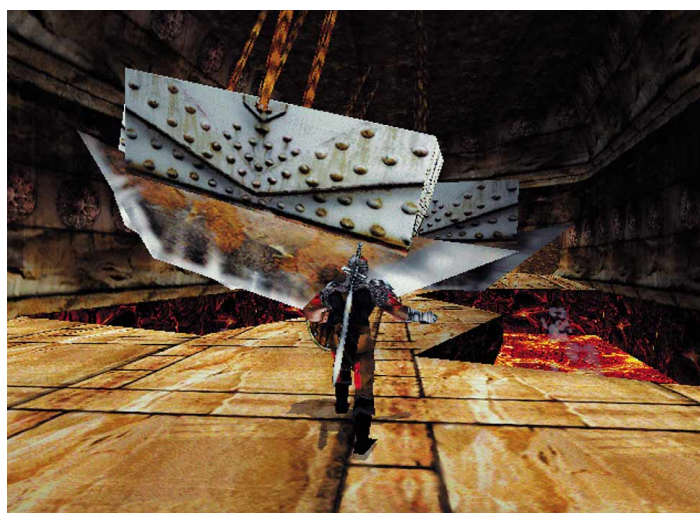
kämpft sich durch orkische Horden und düstere Dungeons.

Das hatte der wackere Rittersmann sich anders vorgestellt: Da verabredet er sich mit einer charmanten Rittersfrau zum romantischen Stelldichein am Lagerfeuer, und schon wird die Schönheit von wüsten Monstern entführt und als lebendes Götzenbild in unheimlichen Zauberritualen mißbraucht. Entsetzt sieht der tapfere Krieger sein Lebens-

glück für immer entschwinden. Also greift er beherzt zum Schwert und steigt den finsternen Gesellen in die Tiefen des örtlichen Dungeons nach. Im Action-Abenteuer **Die by the Sword** schlüpfen Sie in die Rolle des aufrechten Haudegens und kämpfen sich durch Horden prügeltätiger Golems, Riesenspinnen und Kobolde.

Fröhliches Monsterjagen

Mit Schwert und Schild in den kräftigen Heldenfäusten erforschen Sie die düsternen Felsgrotten und verkloppen allerlei Fantasy-Monster. Die Kämpfe fallen je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad sehr unterschiedlich aus. Auf dem einfachsten Level bekommen Sie einen simplen Actiontitel, in dem Sie sich fröhlich durch die Höhlen metzeln. Wenn Sie sich für einen der deftigeren entscheiden, erinnert das Programm eher an



Die rasiermesserscharfen Klingen überleben Sie nur durch **präzise Sprünge**.

ein fortgeschrittenes Prügelspiel mit ausgefeilten Spezialbewegungen und -schlägen.

Bestien aus der Grusel-Gruft

Die Monsterschaft von **Die by the Sword** scheint geradewegs einem gruftigen Schauerroman entsprungen. Unter anderem müssen Sie pferdeköpfige Orks und jaulende Kobol-

de verkloppen, gewaltige Golems bekriegen und sich mit klapprigen Skelettkriegern herumschlagen. In Lava-Umgebungen wollen Ihnen Felsmonster an den Heldenkragen, gelegentlich bekommen Sie es sogar mit unsichtbaren Gegnern zu tun – außer deren Klinge sehen Sie nichts.

Kopfüber kämpfen

Schwupps! Schon hängen Sie kopfüber in der Schlinge, während ein Scheusal sich mit wildem Geschrei auf Sie stürzt. Glücklicherweise halten Sie noch immer alle Waffen in den Faust, und mit ein paar kräftigen Schlägen ist der Unhold erledigt. Dies ist nur eine der Überraschungen, auf die Sie in **Die by the Sword** gefaßt sein müssen. Die Entwickler ließen sich viel einfallen, um zwischen den Standard-Kampfscenen für Abwechslung zu sorgen.

Peter Steinlechner



Da lacht mein Ritterherz

Erster Eindruck: Ui, das sieht ja nicht so toll aus. Zweiter Eindruck:

Naja, die Animationen sind gelungen. Dritter und bleibender Eindruck: Hey, da steckt ja unglaublich viel drin! Lassen Sie sich von den mißbratenen Wandtexturen in **Die by the Sword** nicht abschrecken, das Programm hat innere Werte. Vor allem die aberwitzigen und teils sehr makabren Überraschungen sind immer wieder für gesträubtes Nackenhaar oder Gelächter gut – kopfüber am Seil hängend habe ich Monster noch nie verprügelt.

Schwert gut im Griff

Interessante Ideen bietet auch die Steuerung – obwohl der Simulations-Modus noch nicht ganz ausgereift ist. Ich kenne nur wenige Programme, die sich je nach Schwierigkeitsgrad und Bedienung derart unterschiedlich spielen. Der große Erfolg wird **Die by the Sword** wohl verwehrt bleiben, weil es zu wenig fürs Auge bietet. Wer sich aber für Action der anderen Art begeistert, liegt goldrichtig.



Im Mehrspieler-Modus können Sie auch als **Amazone** spielen.

Kampf dem
Ork: In den
Monster-Baracken
geht es heiß her.

So verdreschen Sie auf einem treibenden Floß Froschmonster oder setzen sich in seltsamen Nestern gegen Killer-Insekten zur Wehr. Gelegentlich sorgen liebevolle Details für weitere Kurzweil. Ein Monster läuft erst zu seinem frisch abgemurksten Kumpan, um sich dann um so wütender auf Sie zu stürzen. In einer Sequenz marschieren Sie verkleidet als Schamane durch die Baracken der Orks – die Biester greifen ihr scheinbares Oberhaupt nicht an, sondern verneigen sich demütig. Schade, daß die Tarnung kurz darauf auffliegt...

Tentakel-Weitwurf

Um weiterzukommen, müssen Sie einige Rätsel einlagen lösen. Die meisten sind sehr einfach gehalten; normalerweise fehlt nur der Schlüssel für die nächste Tür. Der findet sich allerdings meist in den Resten eines erledigten Unholds. Gelegentlich werden auch schwerere Puzzle-Geschütze aufgefahren. Um etwa durch besonders enge Gänge zu kommen, müssen



Im Trainings-Level hauen Sie zur Übung **Strohpudden** die Rübe ab.



Auf dem **schwimmenden Floß** verknocken Sie den Froschmann und den Kobold.

Sie erst einen Schrumpf-Zaubertrank finden. Besonders originell sind einige 3D-Kno-beleien. So ist zwischen Ihnen und einem Höhlenausgang ein breiter Felsspalt mit böartigen Tentakeln – unüberwindbar selbst für den perfekten Spieler. Wer sich allerdings von den Fangarmen ergreifen und durch die Lüfte schleudern läßt, landet mit Glück an der richtigen Stelle.

Ritter unter Kontrolle

Ihren Protagonisten steuern Sie mit verschiedenen Kombinationen aus Tasta-

tur, Maus und Joystick. Die unterscheiden sich nicht nur durch die Art des Eingabegeräts, sondern auch durch ihren Realitätsgrad voneinander. Im Arcade-Modus macht der Ritter komplizierte Manöver auf Tastendruck weitgehend selbständig, im sogenannten VSIM-Modus haben Sie dagegen die volle Kontrolle über sämtliche Bewegungen.

Die by the Sword enthält ein Zusatz-Programm namens Move Editor, mit dem Sie komplexe Schlag-Makros bis ins Detail durchstylen und im Spiel dann per Tastendruck abrufen können.

Daß man ausschließlich mit nacktem Stahl kämpft, schlägt sich in den Animationen teils deutlich nieder – gelegentlich fliegen einzelne Gliedmaßen durch die Dungeons. Das Programm (englische Version) eignet sich deshalb nicht für Kinder. **PS**

Die by the Sword

Genre: Actionspiel	Hersteller: Interplay
Anspruch: Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: ca. 115 bis 480 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Spannendes Prügel-Abenteuer im Dungeon.

Massen-Schlägerei in 3D

Fighting Force

Der Prügelspaß aus der Tomb-Raider-Schmiede ist ebenso kurzweilig wie kurz.

Ein verrückter Wissenschaftler, der Untergang der Welt und einige unerschrockene Teufelskerle sind die Essenz vieler Computerspiele- und Filmstorys. Auch **Fighting Force** von Core macht da keine Ausnahme. In dem 3D-Prügelspiel tritt

einer von vier Helden gegen den durchgeknallten Dr. Zeng an, der mittels Biowaffen die gesamte Menschheit vernichten will.

Prügeln und Schießen

Jeder der vier Kämpfer hat seine Vor- und Nachteile. Ex-Häftling Smasher ist riesengroß, doof und langsam, verfügt dafür aber über den kräftigsten Schlag. Sein exaktes Gegenteil stellt Alana McKendrick, Zengs Adoptivtochter, dar. Sie ist gewandt und schnell, muß dafür aber einige Male öfter treffen, um einen Gegner zu Boden zu schicken. Alle Charaktere verfügen nur über ein geringes Schlag-Repertoire, was die Steuerung sehr einfach macht. Oft greifen die Gegner mit verschiedenen Waffen wie Revolvern oder Brechstangen an. Ihr Alter Ego darf solches Kriegsgerät ebenfalls einsetzen, aber auch schwere Gegenstände wie Kisten oder Fässer zum Angriff mißbrauchen.

Alles zerstören

Im Gegensatz zur Prügel-spiel-Konkurrenz treten Sie bei **Fighting Force** nicht in typischen Kampfarenen gegen immer einen Gegner an. Vielmehr hetzt der verrückte Doktor unzählige Schergen auf Sie. Zuerst stürmen Sie sein imposantes Hochhaus und bekommen es mit riesigen Security-Guards und bewaffneten Anzugträgern zu



Auf dem Militärflughafen setzen die Soldaten der Heldin Alana McKendrick zu.

Heiko Häusler



Kurz und knackig

Fighting Force ist ein extrem unkompliziertes Prügelvergnügen. Die Kämpfer beherrschen kaum Specialmoves: Sie hauen, treten, springen und rennen, viel mehr geht nicht. Aber was soll's, das Spiel macht trotzdem Spaß. Gegen viele Gegner statt immer nur gegen einen anzutreten ist wesentlich lustiger, das »ich hab' ihn umgehauen«-Erfolgserlebnis stellt sich dadurch im Minutentakt ein.

Toll finde ich auch, daß ich zu allerlei Waffen greifen kann, die das Kampfgeschehen wesentlich abwechslungsreicher machen. Das Hauptmanko stellt die Kürze des Spielvergnügens dar. Im einfachen Schwierigkeitsgrad nimmt die Schlägerei weniger als fünf Stunden in Anspruch.



Mit dem Revolver besiegt Hawk die Wachen schnell.

tun. Da sich der Bösewicht in letzter Sekunde aus dem Staub macht, führt der weitere Weg durch Einkaufszentren und U-Bahnschächte zu einem Militärflughafen und schließlich per Flugzeug in Zengs Geheimversteck. An einigen Stellen dürfen Sie selbst wählen, wo Sie weiterkämpfen wollen. Die stellen-

weise recht großen Schauplätze werden mit einer aufwendigen 3D-Engine dargestellt, die neben den Kämpfern auch große bewegte Objekte wie Lastwagen auf den Bildschirm bringt. Nahezu alle sichtbaren Gegenstände lassen sich zerstören, wobei bisweilen Waffen oder Medipacks rausspringen. **HH**

Fighting Force

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

Hersteller: Core Design
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Befriedigend	

Spaßiges Geprügel – leider viel zu kurz.

