AGA

Der zweite 3D-Dungeon der englischen Aliens soll angeblich der letzte sein, um so genauer nahm man es bei Team 17 hier mit dem Feinschliff. Für die Fans bedeutete das einerseits monatelange Verzögerungen der Veröffentlichung, andererseits nun aber auch einen weiteren Meilenstein des Actiongenres!

Um Spaßeshalber mal mit dem Fazit zu beginnen: Alien Breed 3D II ist nicht weniger als der wohl packendste Baller-Kerker am Amiga überhaupt, basta. Hier kumuliert das in letzter Zeit weidlich ausgereiste Konzept in einer nahezu perfekten Mixtur aus fesselnder Atmosphäre, phantastischer Spielbarkeit und bahnbrechender Technik! Kein Wunder, denn die Allianz aus Produzent Andy Clitheroe, den Codern bei Team 17 und dem Vertrieb Ocean hat das Flehen vieler Amigos erhört und ein Highend-Game geschaffen, das die Power eines A1200/4000 mit Turbo im Keller gnadenlos ausreist. Besitzer einer AGA-Maschine mit Speichererweiterung müssen dabei allenfalls ein etwas verringertes Tempo in Kauf nehmen, und für gänzlich ungetunte A1200er ist sogar eine Spezialversion inkludiert. Diese verzichtet zwar auf etwas Sound, eine Screenausfüllende Sicht der Dinge sowie einige Grafikdetails, ist dafür aber schön schnell und macht vor allem beim Gameplay keinerlei Kompromisse.

Kompromißlos dürftig dagegen die Hintergroundstory, will sie uns doch weismachen, daß der Held des Vorgängers nach getaner Arbeit in einer Rettungskapsel durch das All treibt und vom Rettungskreuzer "Indomitable" aufgelesen wird - nur um sich dort sofort wieder mit dem außerirdischen Gesocks herumbalgen zu müssen. Denn kaum ist der Schiffbrüchige an Bord, dockt auch schon ungefragt ein riesiges Schlachtschiff der Aliens an, nimmt die Besatzung gefangen und zwingt den mutterseelenallein zurückgebliebenen Heroen so erneut in die Rolle des Retters wider Willen. Unglaubwürdig? Schon, aber als solides Fundament für packende Action durchaus ausreichend. Und daß Euch die Aktion hier so richtig packen wird, das dürft Ihr uns nun wirklich glauben!

So Durchstreift der Spieler bzw. sein digitales Alter Ego 16 umfangreiche Labyrinthe, um die Geiselnehmer (darunter auch alte Bekannte wie z.B. die heulenden Hyänen oder die mit blauen Energiekugeln um sich feuernden Roboter) zu meucheln, wobei er sich oftmals mit völlig neuen Gefahren und Bestien konfrontiert sieht: Da lauern übel gelaunte Riesenhummeln, mit MPs bewaffnete Androiden, schwebende Einaugen, die nach Ableben die hinterbliebenen Klauen ins Gefecht schicken, und scheinbar stoische, aber mit gemeingefährlichen Strahlen ausgestattete Vogelscheuchen. Intelligenz und Eigeninitiative dieser Gegner sind bemerkenswert, doch das sind die zehn umschaltbaren Waffensysteme (inklusive automatischer Zielhilfe) des Jägers auch. Bereits als Standardausrüstung verfügt er über eine beachtliche Schnelladewumme, außerdem finden sich in den hiesigen Kerkers des Todes u.a. noch Mörser, Raketenwerfer, Plasmakanonen in zweifacher Ausführung sowie ein Flummilaser, der sich insbesondere beim Ausräuchern verwinkelter Abschnitte als ausgesprochen nützlich erweist. Sämtliche Waffen sind begrenzt munitioniert und Nachfüllpacks ebenso rar verteilt wie Erste-Hilfe-Rationen zum Auffüllen der rasch schwindenden Energiereserven. Strategische Planung wird damit zur ersten Heldenpflicht, zumal sich in den Hallen und Korridoren, auf Planetenoberflächen, Terrasendächern oder Wendeltreppen noch manch fiese Überraschung verbirgt. Schrecksekunden sind etwa dann garantiert, wenn wieder einmal ganze Alien-Heerscharen unvermutet aus einer Nische hervorbrechen oder Teleporter den arglosen Wanderer in das Zentrum eines brandgefährlichen Gebiets voller überbildgroßer Megabestien beamen. Keine Überraschung hingegen, daß man auch wieder auf ausgefeilte Mini-Knobeleien der Marke "Finde Schlüssel A zu Tor B", Aufzüge und prall gefüllte Waffenkammern stößt. Dazu kommen gelegentlich automatische Kamerafahrten, sobald via Schalter anderorts etwas in Gang gesetzt wurde. Bloß den versprochenen Leveleditor konnten wir ebensowenig entdecken wie ein Intro, dafür aber einen Teammodus für zwei per Nullmodem verkabelte Amigianer. Der vermeintliche Nachteil, daß die Steuerung weder Stick noch Pad unterstützt, erweist sich indessen bald als Vorteil: Nur via Tastatur läßt sich die Flut von Bewegungsmöglichkeiten (zur Seite schleichen, rennen, Blick nach oben, unten und hinten, schließen, ducken, hüpfen etc.) in den Griff bekommen. Das Gameplay ist also wie gesagt brillant, dazu gesellt sich beeindruckende Optik. Denn was die 3D-Kerker an Tempo vermissen lassen, das machen sie durch einstellbare Pixel- und Screengrößen, wundervolle Grafikdetails und viele bislang einzigartige Spezialeffekte wie Polygongegner, Beleuchtungstricks und animierte Texturen locker wieder wett. Zur enorm dichten Atmosphäre trägt aber auch die schlichtweg geniale Akustik ihren Teil bei: Je nach Untergrund hören sich Schrittgeräusche anders an, hinter Türen verborgene Feinde verraten sich durch Scharren und Heulen, und auf drohende Gefahren wird man durch die laufend wechselnde Geräuschkulisse im Hintergrund aufmerksam - auf Wunsch sogar in Acht-Kanal-Stereo, sofern genügend Rechenpower zum Mixen der vier Hardware-Soundkanale übrig bleibt. Richtige Musik ertönt erst nach Komplettierung eines Abschnitts, und selbst dort ist sie eigentlich überflüssig... Unter dem Strich bleibt somit ein Meisterwerk, wie wir es gerne (wieder) öfter am Amiga sehen würden: Alien Breed 3D II - Killing Grounds bietet fulminant spielbare, enorm spannende und dabei ziemlich unblutige Baller-Action und hat sich seinen Megahit mehr als redlich verdient! (rl) Amiga Joker, August 1996

DER NAVIGATOR

Eine in Amiga-Dungeons nicht alltägliche Einrichtung ist das Automapping: Beim Alienbraten wird die Karte automatisch mitgezeichnet, auf Wunsch in den Screen eingeblendet und beliebig gezoomt oder verschoben. Unter Verwendung der niedrigen Grafikauflösung franst sie allerdings aus.

LICHT & SCHATTEN

Ganz neu ist auch das in Echtzeit berechnete Miteinander von Lichtquellen und Objekten: Schüsse oder Explosionen leuchten hier dunkle Schächte aus, Nebelwände oder Wasserbecken scheinen von innen heraus zu glühen, bewegte Lampen zaubern ein sehenswertes Schattenspiel an Decken und

DIE POLYGONE

Ein Grafiknovum: Sowohl die Waffenhand als auch einige Gegner werden nicht mehr als platte Bitmaps auf den Screen geklatscht, sondern präsentieren sich als aufwendig texturierte und beleuchtete 3D-Polygone. Soviel Detailreichtum ist bislang einzigartig im Genre - nicht nur am Amiga!

KILLING GROUNDS
(TEAM 17/OCEAN)

BALLER - DUNGEONS
2 MB

86% "FULMINANT"

GRAFIK	82%
ANIMATION	86%
MUSIK	52%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4/JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

KILLING GROUNDS
(TEAM 17/OCEAN)

BALLER - DUNGEONS
4 MB

91% "FULMINANT"

GRAFIK	93%
ANIMATION	90%
MUSIK	52%
SOUND-FX	93%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	92%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	4 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4/JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

Diese Seite kommt von
Joker-Archiv.de:
http://jokerarchiv.spokbook.org

Die URL für diese Seite ist:
http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=71