

## Genetic Species

[Testberichte - Spiele](#) -> [Genetic Species](#)

#1/1 Posted: 06.04.2008 - 19:24 Post subject: Amiga Times Ausgabe 6

"Seit dem Anfang des 21. Jahrhunderts nahm die Macht Multi- und Transnationaler Firmen entscheidend zu. Am Ende des Jahrhunderts befanden sich die weltweite Sicherheit, Wirtschaft und Wissenschaft in den Händen einiger hundert Leute. Industriekomplexe und Forschungsstationen entstanden im All und auf dem Mond, wo die Forschung nicht durch Umwelt- oder ethische Aspekte behindert wurde. Durch den harten Wettbewerb und die Sicherheit der Forschung, wurden die Angestellten der Firmen durch weitreichende Kontrollmechanismen zu größter Loyalität gezwungen. Der freie Konkurrenzkampf führte zu Konflikten zwischen den Firmen, die als lokale Kriege überall im Sonnensystem, einschließlich der Erde, ausgetragen wurden. Das Resultat war, daß die restliche Menschheit eine Art Geisel darstellte. Mit Beginn des 22. Jahrhunderts bildete sich eine geheime Allianz zwischen den Ländern, welche die Macht der Firmen brechen wollten. Diese Allianz wurde unter dem Namen Counter Force Alliance (C.F.A.) bekannt. Ihre Stärke war aber gegenüber der Macht der Firmen natürlich unzulänglich, und es konnte nichts erreicht werden, solange diese starke Differenz bestand. Alles dies ereignete sich im Jahre 2208.

Kürzlich wurden die Nepentianischen Forschungslabors am Magnus Krater von einer unbekanntten Macht angegriffen. Untersuchungen deuten auf Bodengefechte in der Nähe der Basis hin, einbezogen sind mindestens drei Firmen. Nach zwei Tagen schienen die Gefechte abzuebben, aber noch ist nicht erkennbar, welche Firma als Sieger hervorgehen wird, falls überhaupt. Den Tag hindurch haben wir Militärschiffe mit Truppen und Ausrüstung von der verbliebenen Mondstation verfolgt, der Cantex Versorgungsstation. Von unseren Quellen wurden wir informiert, daß ihr Ziel der Atlas Bergbau-Asteroid auf der Mondumlaufbahn ist.

Seit einigen Jahren entwickelten die C.F.A. Prototypen des 'Körperwechslers'. Diese mobile Einheit ist in der Lage, Menschen, Cyborgs und Droide durch elektronische Implementation zu kontrollieren. Einen dieser Prototypen haben sie in der Versorgungsstation aktiviert, damit dieser die Lage dort klären kann.

Das Ziel:

Du bist der erste Körperwechsler, aktiviert in der Cantex Versorgungsstation. Als deine Kameras das verzerrte Bild klären, erschließt sich dir die Umgebung als 3D perspektivische Ansicht. Der Handlungsverlauf in Genetic Species ist Bilinear, das heißt, du mußt erst mehrere Missionen erfüllen, ehe du in höhere Level gelangst. Der Weg zur Bewältigung dieser Missionen liegt einzig bei dir. Halte dich an die Anweisungen und sei stets auf der Hut und verlasse dich auf nichts."

(gs manual)

Soviel zur Geschichte. Leider verzichtete man auf Sprachausgabe (somit ist es aber mit 16 Katalogen ausgestattet und ist somit nicht nur für deutsch oder englisch Sprachige User), so wird die Geschichte erst erzählt via Text und danach bekommt man das Intro zusehen. Das 200 MB große voll animierte Demo ist der Wahnsinn, sogar besser als bei Nema4. Gezeigt wird der Flug eines Transporters, welcher angegriffen wurde und sich dank einiger kleiner Jagdflieger retten kann. Also eine richtige schöne Weltraumschlacht a-la Wing Commander, welche mit dem Anflug und der Landung auf der Cantex Versorgungsstation endet. Ein toller Einklang in dieses 3d Baller Spiel.

Nach dem Intro kommt man ins Optionsmenu, indem man Screenshotgröße, Sounkanal, Steuerung und vieles mehr einstellen kann. Nach den getätigten Einstellungen kann es auch gleich losgehen. Der Screen ist ziemlich dunkel gehalten und man erkennt Gegner nicht so leicht, bessergesagt nicht so schnell. Mit einem Monitor hat man da leider keine Änderungsmöglichkeit, beim TV braucht man nur die Helligkeit verändern. Nicht lange und schon ist der erste Feind da und legt sich mit Dir an, ein paar gezielte Schüsse und er war einmal. Das ist aber nicht alles. Vulcan hat sich hier nämlich ein paar gute Sachen ausgedacht, so kann man nur in verschiedenen (speziellen) Körpern Türen öffnen und muss somit auch ab und zu die Gegner betäuben, als sie "sinnlos" ins Jenseits zubefördern. Insgesamt 13 verschiedene "Gegner" gibt es, z.B.: Soldaten, Strumtruppen, Wissenschaftler, Arbeiter oder aber auch Piloten.

Man bekommt es aber auch mit Druiden (vergleichbar mit dem Kampfroboter, den man in Nema4 übernimmt) zu tun, aber es gibt für alles die richtigen Waffen, das die Power ab und zu nicht ausreicht ist da leider traurig und so geht man nicht nur einmal kurz vorm neuen Level Tod.

Die musikalische Untermalungist Vulcan bzw. Marble Eyes sehr gut gelungen, neben den normalen klappernden Transporter und Schuß- Geräuschen gibt es 30 Minuten Audio Sound zu hören, den man sich teilweise auch ohne

Genetic Species (mit einem normalen CD Player) anhören kann. Der Trend zur Audio Musik bei Computerspielen setzt sich fort und meist mit Erfolg.

[siteimg=center:ee30b0652d]1856[/siteimg:ee30b0652d]

Die Grafik ist sehr gut, schnell und dem Genreentsprechend düster. Die Animationen der Gegner hätte zwar etwas ausgereifter sein können, aber man soll ja nicht nur immer meckern. Die Steuerung hapert nicht und mit den Waffen die man so hat, kann man einiges anfangen. Einschüsse sind leider nicht sichtbar, auch keine Explosionsreste. Zwar kann man Fenster zerschießen (belieben danach nur noch Fensterreste im Rahmen), aber wenn man einen Radioaktiven "Botich" zur Explosion bringt, sieht man an der Wand nichts, schade, wenn man so auf Details baut (Qualm nach jedem Einschuß, Flammenwellen nach Explosionen), kann ich nicht verstehen wieso man auf das nicht geachtet hat, denn wenn ich auf eine Wand schieße, müsste ja logischerweise danach auch was zu sehen sein! Auch negativ ist, daß die Gegner nach dem Todeschuß weder nach hinten gedrückt werden (wie bei dem indizierten PC Game \*\*\*\*), oder sonst irgendwie zucken, sondern einfach nur nach unten fallen, sieht nicht so toll aus.

Fazit:

Genetic Species ist seit langem ein sehr gutes 3d Game. Sicherlich sind die genannten Mackel nicht von der Hand zu weisen, aber wann gab es schonmal ein perfektes Spiel? Es ist auf jedenfall empfehlenswert. Da die CD noch mit anderen Demos und Slideshows bepackt ist, bekommt man auch noch einen kleinen Einblick in kommende Vulcan Spiele und die sehen nichtmal schlecht aus.

-Empfehlenswert-

coming soon:

in einer der nächsten Ausgaben gibt es alle Passwörter, sowie die Codes für unendlich Munition und Leben!  
see you later.... - coming soon!

Wertung:

Gameplay: 89 %

Grafik: 87 %

Sound: 93 %

Motivation: 91 %

Gesamt: 90 %

Features:

voll texturierte 3d levels  
viele Waffen zur totalen Zerstörung  
200 MB 3d gerendertes Intro  
30 Minuten Audio Sound

Voraussetzungen:

min.: aga, hd, 68020, 8 mb ram, 2x speed cd

max.: cybergfx oder picasso gfx boards, schnellerer cpu, mehr Speicher, schnelleres cd laufwerk

Preis: 90,- DM

-mn-

Quelle:

Vulcan Software Ltd.

Vulcan House

72 Queens Road, Buckland, Portsmouth

Hants PO027NA

England U.K.