



## GEWINNER UND VERLIERER

**Petra Schmitz**  
petra@gamestar.de

**NEUE HITLISTE** Weil Sie sicher schon unsere Relaunch-Seiten (ab Seite 14) studiert haben, muss ich nicht mehr auf das neue Test-System eingehen. Stattdessen möchte ich Sie auf einige Auswirkungen in der Action-Hitliste aufmerksam machen. Die meisten Titel haben einige Punkte eingebüßt. Nur **Joint Operations** sitzt sicher auf Platz 1. Und

**Far Cry** sowie **UT 2004** gewinnen sogar im Vergleich zu den ursprünglichen Wertungen. Die größte Überraschung ist sicherlich, dass **Battlefield Vietnam** von seinem Vorgänger überholt wird – aufgrund schlechterer Balance und fehlender Solo-Kampagne.

**KOMMANDO WAFFEN ENTSTAUBEN!** Der Singleplayer-Modus von **Doom 3** ist in vielen Belangen herausragend, der Multiplayer eher mau. Aber findige Modder arbeiten schon an Nachschub. In den nächsten Monaten wird Kollege Siegmund viel darüber in der neuen Multiplayer-Rubrik berichten. Mein persönliches Highlight: **Doom 3 Fortress**. Auf der Website der Modifikation [www.GAMESTAR.DE QUICKLINK: HB7](http://www.gamestar.de/quicklink:HB7) gibt es schon erste Bilder. Bis die Mod spielbar ist, poliere ich meine Sentry-Gun. Anregungen und Kritik zur Action-Rubrik? Alles, was Sie an [petra@gamestar.de](mailto:petra@gamestar.de) schicken, kommt ohne Umwege bei mir an!

### INHALT

Doom 3	80
Doom 3: Multiplayer	86
Doom 3: Technik / Tuning	88
Catwoman	92
Camgooo	93
Shellshock: 'Nam 67	94
Wings of War	97
Marine Sharpshooter 2	97
Steinzeit Ur-Ilympiade	97
Caveman Zac	97
Psychotoxic	98

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Novologic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	Version 1.2.0.10
2	Far Cry	Ego-Shooter	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
3	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
4	Mafia	3D-Action	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
5	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	9	9	9	9	9	10	03/03: Addon
6	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubisoft	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
7	GTA Vice City	3D-Action	Rockstar Games	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
8	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
9	Doom 3	Ego-Shooter	id-Software	NEU	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
10	Max Payne 2	3D-Action	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
11	Thief 3	3D-Action	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
12	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
13	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Lucas Arts	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
14	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
15	Prince of Persia 4	3D-Action	Ubisoft	01/04 (87%)	83	8	9	8	9	10	6	10	7	8	8	
16	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	12/02 (88%)	83	6	8	9	9	10	10	7	8	8	8	
17	Tron 2.0	Ego-Shooter	Buena Vista Inter.	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
18	Halo	Ego-Shooter	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
19	Metal Gear Solid 2	3D-Action	Konami	04/03 (85%)	81	6	9	10	9	8	8	8	8	9	6	
20	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	Maddox Games	03/03 (86%)	81	7	7	8	7	10	10	9	9	8	6	03/03: Addon
21	Vietcong	Taktik-Shooter	Pterodon	05/03 (88%)	81	6	9	8	9	9	8	8	8	8	8	
22	Counterstrike 1.6	Multiplayer-Shooter	Valve	09/03 (88%)	80	4	6	10	5	10	10	10	8	10	7	
23	Call of Duty	Ego-Shooter	Infinity Ward	12/03 (85%)	80	7	10	8	10	10	4	8	8	7	8	
24	Unreal 2	Ego-Shooter	Epic Games	03/03 (89%)	80	8	7	8	8	10	6	9	7	9	8	
25	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	Ion Storm	05/04 (84%)	78	7	8	6	9	10	8	7	6	8	9	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Eing-) Simulationen.



Mit beiden Beinen in der Hölle

# DOOM 3

Die Monster-Schlachtplatte steht endlich in den Läden und wir nach dem mehrmaligen Durchspielen bis zu den Knien in Zombie-Blut. Ist id-Softwares Ego-Shooter die neue Referenz?

**W**ir haben uns tagelang in Vor- und Wohnzimmer des Teufels rumgetrieben. Nun können wir Ihnen viele Tuning-Tipps verraten. Und warum **Doom 3** zwar einer der besten Shooter des Jahres ist, aber dennoch nicht die Traum-Weitung von 90 Prozent verdient.

## Direkt in die Hölle

Unendlich viele Filme, unendlich viele Bücher – sie alle haben uns eines gelehrt: Man soll nicht mit außerirdischen Artefakten rumspielen, das geht immer nach hinten los! Im Falle von id-Softwares Horror-Shooter **Doom 3** geht es gar nach unten los, direkt in die Hölle. Als mutiger Space-Marine stellen Sie sich zwischen den

Leibhaftigen und das bekannte Universum. Das klingt erst mal nicht sonderlich verlockend. Wenn Sie sich jedoch mit der richtigen Hardware in einen möglichst finsternen Raum ziehen und alle Optionen auf Anschlag drehen, verwandelt sich Luzifers Reich in einen ungeheuer faszinierenden Ort.

## Der tote Planet

**Doom 3** macht aus dem roten Planeten den toten Planeten: Zirka 20 Minuten, nachdem Sie als Marine auf dem Mars in einer Forschungsstation ankommen, fummelt ein gewisser Doktor Betrüger an mysteriösen Überbleibseln einer fremden Kultur rum. Und öffnet das Tor zur Hölle. Das entlässt Geister und Monster, die sich Wissenschaftler sowie Wachpersonal entweder direkt einverleiben oder in willenlose Zombies verwandeln.

Von da an gibt es eigentlich nur wenig zu beachten: Augen und Ohren stets am Leistungsl-

## INFO

- 27 Levels
- 10 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 4 Multiplayer-Modi
- integrierter Editor

## DOOM 3 AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



Wertungskonferenz: Die Wertung von **Doom 3** ist in harten Diskussionen entstanden. Auf der Heft-DVD finden Sie volle 30 Minuten mit den wichtigsten Argumenten. Außerdem kommen unsere Leser-Tester zu Wort. Auf [GameStar.de](http://GameStar.de) Premium finden Sie wie gewohnt die Langfassung (41 Minuten!). Auf DVD haben wir außerdem ein großes Multiplayer-Video.



➤ DVD: Multiplayer-Video



➤ TIPPS-TEIL: Komplettlösung



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK [H136](http://H136)

In der Hölle treffen Sie auf grafisch noch mal aufgemotzte Gegner. Diesen Hellknight schmücken blasphemische Symbole.



mit und immer eine geladene Waffe griffbereit haben! Denn in jedem Wandschrank, in jeder Deckenluke, in jedem Lüftungsschacht und hinter jeder finsternen Ecke kann der Tod lauern. Und **Doom 3** hat mehr finstere

Ecken als Köln Pappnasen zur Karnevalszeit. Wie gut, dass Sie die Levels mit einer Taschenlampe ausleuchten können. Doch wie gemein: Sie dürfen entweder leuchten oder schießen. Nicht selten wird es Ihnen pas-

sieren, dass Ihnen eine widerliche Kreatur in den Lichtkegel springt und Sie vor lauter Schreck vergessen, die Waffe zu zücken. Dann löst Ihr panischer Zeigefinger nur müde Hiebe mit der Lampe aus ...

siert ist, haben wir fast vergessen, den Abzug unserer Schrotflinte zu bedienen.

JÖRG LANGER

joerg@gamestar.de

Doom 3 sollte verboten werden! Weil es bei schreckhaften Menschen wie mir zu Herzstillstand führen kann – wenn mich zum Beispiel im abgedunkelten Zimmer plötzlich meine Frau von hinten anstübt, weil unser Baby schreit. Habe ich gar nicht gehört, vor lauter Zombie-Gemetzel! Die Stimmung ist einfach unglaublich, das Zusammenspiel von Klang und Bild und Adrenalin wie bei keinem anderen Spiel. Fast perfekt auch die Waffenbalance – zehn Doom-Waffen sind abwechslungsreicher als die meist doppelt so vielen Wummen vieler Konkurrenten.

Mein Hauptkritikpunkt ist der Schiessbuden-Aspekt des Spiels: Rein in den Raum, Monster abknallen, unsichtbaren Trigger auslösen, noch mehr Monster abknallen. Ich hasse es, wenn aus einem schon erledigten Abschnitt neue Gegner kommen, die das Programm dort aus der Luft entstehen lässt. Von diesem dicken Manko (und dem miesen Multiplayer-Modus) abgesehen: Der beste Horror-Shooter seit Aliens vs. Predator 2!

»Fass mich nicht an!«



Trites sind spinnenartige Monster, die an der Stelle des Körpers einen umgedrehten Kahlshädel haben. Nur selten greifen sie alleine an.

### Schwarz und stark

Trotz oder gerade wegen der dominierenden Dunkelheit ist die Grafik von **Doom 3** einfach atemberaubend. Wenn Sie einem verängstigten Forscher folgen, der Ihnen mit einer schwachen Funzel den Weg durch monsterverseuchtes Terrain weist, stellen sich Ihnen die Nackenhaare auf – vor blankem Grusel. Denn immer wieder springt Ihnen aus der Schwärze ein Imp ins Gesicht oder schleudert Feuerbälle. Mindestens ebenso spektakulär: Sie tasten sich vorsichtig durch einen nur leicht erhellten Gang, plötzlich bricht die Wand auf und ein in Flammen stehender Zombie wankt auf Sie zu. Als uns das zum ersten Mal pas-

DIE BESTEN WAFFEN



Mit der Schrotflinte reicht ein gut platzierter Schuss, und Zombies zerfallen in ihre Bestandteile.



Das Maschinengewehr eignet sich vortrefflich, um Zombies und Konsorten auf Distanz zu halten.



Die Plasmakanone feuert Energiesalven. Drei Treffer reichen, um mittelgroße Monster zu plätten.



Der Raketenwerfer sollte immer gegen große Ansammlungen von Gegnern eingesetzt werden.



Die Chaingun ist die ideale Waffe gegen den ersten Zwischengegner – trotz kleinen Magazins.



Darf nicht fehlen: Die BFG bekommen Sie mit dem richtigen Code oder nach einem schweren Kampf.



Den Soul Cube brauchen Sie im Endkampf. Je fünf Monster müssen sterben, um ihn aufzuladen.



Archviles greifen mit Feuerstößen an. Die wollen erst beschworen werden. In dieser Phase erledigen Sie das Monster am einfachsten.

Allerdings sieht man sich recht schnell an den immer gleichen Gängen, den immer gleich grauen, wenn auch hoch aufgelösten Texturen satt. Doch wenn Sie etwa nach zwei Drittel des Spiels den Fuß in die Hölle setzen, ist die Monotonie schnell vergessen: Sattrote Farben und wabernde Lava bestimmen das Bild. Zudem legen die Gegner grafisch noch mal zu. In den letzten drei Spielstunden holt id dann alles aus der Engine raus, was möglich ist. Sie tauschen nach einem abermaligen Ausflug in die Forschungsstation graue Metallwände gegen massiven Stein: Unter der Marsoberfläche baltern Sie sich durch riesige Kavernen, klettern über gigantische Kräne – unter Ihnen Flammenseen – und arbeiten sich so immer weiter zum Höllentor vor. Über den finalen Level veraten wir natürlich nichts.

**Blei und Blut**

Zu Beginn des Splatter-Spektakels (das trotzdem erträglich bleibt – so zerfallen alle getöteten Gegner vollständig) schickt id Ihnen langsame Zombies entgegen, denen Sie leicht ausweichen können. Das ist auch gut so, denn zunächst haben Sie lediglich eine popelige Pistole, die nur moderaten Schaden verursacht. Sobald Sie aber die Schrotflinte finden, werden auch die Gegner härter. Feuerbälle schleudernde Imps und wildschweingroße Pinky De-

mons (beide aus dem ersten Teil bekannt) rücken Ihnen auf den Pelz. Als besonders gefährliche Burschen entpuppen sich die gut bewaffneten Zombie-Soldaten. Mit der Chaingun etwa

fügen sie Ihnen gehörigen Schaden zu – auch über große Distanz. Das Fiese, wenn Sie getroffen werden: Das Bild verschwimmt und erschwert Ihnen das Zielen enorm.



Die flinken Lost Souls kündigen sich mit einem Heulen an. Ein gezielter Schuss zerlegt die widerlichen Kreaturen in ihre Einzelteile.

**DANIEL VISARIUS**

daniel@gamestar.de

Erst gerade sind mir wieder Schockwellen eiskalt den Rücken runter gelaufen. Langsames Vortasten mit der Funzel durch klaustrophobisch enge Levels und knackige Non-Stop-Action halten meinen Puls bei 200. Das kann nur id!

**Bombast-Technik**

Doom 3 setzt neue Technik-Maßstäbe: Zwar hat etwa Far Cry ähnlich edle Texturen, doch nur Doom 3 verzaubert mich gleichzeitig mit atemberaubenden Licht- und Schatten-Spielen, garniert mit teuflisch schönen Shadern wie den Raum krümmenden Energieblitzen und gelegentlichen, grafische beeindruckenden Ausflügen auf die Mars-Oberfläche. Und der exzessiv eingesetzte 5.1-Sound klingt bombastisch.

Störend finde ich nur die stellenweise altbacken designten Levels, manche sich oft wiederholende Erlebnisse und die Flummi-ähnliche Physik der Granaten. Für mich das Beste: Bald gibt's eine offizielle Linux-Version von Doom 3, kurz darauf die Mac-Variante. Das kann nur id!



»Id's done!«





Den höllischen Endgegner knacken Sie nur, wenn Sie genau zuhören, was Ihnen hilfreiche Geister während des Kampfes zuflüstern.

und sowie Sprints über die rostrote, beeindruckend dargestellte Marsoberfläche. Da können Sie allerdings nicht lange bleiben, da Ihnen sehr schnell die Luft knapp wird.

### Ein echter Alptraum

**Doom 3** bietet einen eher geringen Wiederspielwert. Das Le-

veldesign räumt Ihnen nur wenige bis keine Freiheiten in der Vorgehensweise ein. Aber für ambitionierte Monsterjäger gibt es neben den drei Schwierigkeitsgraden »Recruit«, »Marine« plus »Veteran« noch »Nightmare«-Modus, den Sie erst anwählen können, wenn Sie das Spiel einmal gemeistert

haben. Der Nightmare-Modus hat es wirklich in sich: Sie starten nur mit popeligen 25 Gesundheitspunkten, aber im Besitz des Soul Cubes. Der schickt nicht nur jeden noch so großen Zombie mit einem Streich ins Nirvana, sondern spendiert Ihnen auch Lebensenergie. Jedoch braucht der Würfel sei-

nerseits auch Energie – pro Einsatz fünf Seelen. Die führen Sie ihm zu, indem Sie Gegner mit normalen Waffen erledigen. Gut: Sie finden auch auf Nightmare massig Munition und Medipacks. Doch das Spiel reduziert Ihre Gesundheitspunkte langsam wieder auf 25 – ganz ohne Monsterattacke.

### LESER-TEST: DOOM 3

Drei Leser konnten jeweils zwei bis drei Stunden den Horror-Shooter antesten. Wir haben Ihnen dabei über die Schulter geschaut und O-Töne eingefangen. Hier die Meinungen unserer drei Co-Tester. Ausführlicheres sehen Sie im Wertungskonferenz-Video auf unserer CD/DVD.

#### Gänsehaut noch nach dem Spielen

Mit der Highend-Hardware unter dem GameStar-Tisch habe ich in Doom 3 Schockmomente erlebt, wie in keinem anderen PC-Spiel zuvor. Allerdings schwächelt das Programm gerade in der Mitte ein wenig, denn das Leveldesign und die Hinterhalte wiederholen sich zu oft. Eine Geisterbahnfahrt ist schließlich auch nur beim ersten Mal gruselig. Trotzdem ist für mich Doom 3 ein hervorragender Horror-Shooter.



Ulrich Martens, 18 Jahre, Schüler

#### Mehr Licht

Der bombastische Sound trägt extrem zur Stimmung von Doom 3 bei. Ich merke kaum, wie die Zeit verstreicht, wenn ich vorsichtig durch die dunklen Gänge schleiche – immer die Waffe im Anschlag. Das Level-Design nervt aber auf Dauer: Einige Passagen sind einfach viel zu dunkel. Schön wären da etwa Munitions-Leuchtpuren. Trotzdem: Ein grafisch sehr guter Shooter mit Schockgarantie.



Mark Westenrieder, 30 Jahre, Jurist

#### Ich habe eine Mission

Die kalte Dusche am Morgen kann ich mir dank Doom 3 sparen. Atmosphäre, Grafik und der Sound sind über jeden Zweifel erhaben. Die kurze Zeit an der Oberfläche nutze ich dank Sauerstoffflasche nicht nur virtuell zum Luftholen. Nur die meist sehr tumb agierenden Monster stören mich ein wenig. Dennoch – Doom 3 werde ich mir in jedem Fall zulegen und das Universum vor dem Teufel retten.



Hendrik Weins, 25 Jahre, Programmierer



Hier bedienen wir ein Überwachungssystem und haben die Kamera hinter uns aktiviert. Das Resultat: Wir sehen uns gleich mehrfach selbst auf dem Monitor...

Lesen, hören, schauen

Neben den Waffen ist Ihr PDA das wichtigste Utensil. Damit laden Sie Zugangscodes, lesen E-Mails, hören Audio-Tagebücher und schauen sich Videos an. In den Mails, Sprachdateien und Filmchen finden Sie immer wieder Hinweise oder Zahlenkombinationen, um etwa Lagerräume zu öffnen, in denen Munition und Medipacks warten. Ein

bisschen nervig ist hingegen, dass die wichtigen Hinweise häufig erst am Ende eines Audio-Files kommen und Sie weder vorspulen noch den Text mitlesen dürfen. Toll und bis dato noch in keinem anderen Spiel so brillant umgesetzt: An interaktiven Displays verwandelt sich Ihr Fadenkreuz in einen Mauszeiger. So aktivieren Sie Sprach- und Videoübertragungen, rufen Aufzüge oder setzen Maschinen in Gang.



Der PDA zeigt Ihnen neben Mails auch Video-Files.



Im Berserker-Modus dürfen Sie nur noch die Fäuste einsetzen. Die sind jedoch dann tödlicher als die BFG.

Ick hör dir trapsen

Mindestens ebenso beeindruckend wie die Grafik ist der Sound von Doom 3. Das Spiel unterstützt 5.1-Surround – und entfaltet erst damit seine ganze Wucht. Sie hören aus der Entfernung Stöhnen? Zombies sind im Anmarsch. Leises Trippeln von vielen kleinen Füßen kündigt vom Angriff einiger Trites. Heftiges, basslastiges Grunzen verheißt Pinky Demons. Unerreicht auf der Zusammenbruch-Skala: Wenn Sie sich länger durch einen stillen Abschnitt bewegen und plötzlich von rechts, links oder hinten ohrenbetäubendes Kreischen ertönt! Die Multiplayer-Modi sind dürfügig geraten. Lediglich vier Leute können in Deathmatch-Varianten auf fünf Maps gegeneinander antreten. Detaillierte Angaben dazu finden Sie auf Seiten 87.

PET

- ▶ HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 EURO/MINUTE
- ▶ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H109

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Für Augen, Ohren und einen erhöhten Adrenalinausschuss gibt es derzeit nichts Besseres! Wenn mir geifernde Zombies in den Rücken fallen, altere ich um Jahre. Wenn ich das wummernde Dröhnen sich nähernder Riesensmonster höre, schlottert nicht nur mein Subwoofer. Eine Folge: Die Kollegen müssen sich telefonisch ankündigen, bevor sie mein Büro betreten, andernfalls droht mir ein Herzinfarkt. Jedoch wirkt Doom 3 nur bei absoluter Finsternis und voll aufgedrehter Anlage. Schaffen Sie sich und dem Spiel eine angemessene Umgebung, sonst wirkt es nicht halb so intensiv.

Beinhart wie früher

Gerade im absurd schweren Nightmare-Modus ist Doom 3 ganz nah am Original – mal abgesehen von Bombastgrafik und Surround-Soundkulisse. Auf der härtesten Schwierigkeitsstufe kommt es kaum noch auf den Genuss von Atmosphäre und einen angenehmen Grusel an, sondern schlicht auf einen möglichst schnellen Abzugsfinger und Treffsicherheit – wie 1993 im ersten Teil. Nur Superprofis werden in Nightmare ohne massive Schwierigkeiten dem Endgegner entgegnet. Ich mag dieses id-typische Anspruchsdenken, auch wenn es mich bis zum Anschlag fordert.

Keine neue Referenz

Wieso steht Doom 3 nach den ganzen Vorschusslorbeeren nicht an der Spitze unserer Action-Hitliste? Der Shooter ist technisch brillant, hat aber merkwürdige Schwächen: Gerade das ständig gleiche Leveldesign geht schnell auf die Nerven. Da freut man sich schon, wenn ein Gang mal eine Kurve macht oder man für Sekunden über die Marsoberfläche hüpfen darf. Zudem: Triggerbasierte Kämpfe müssen 2004 schlicht nicht mehr sein – zumindest nicht ununterbrochen. Unterm Strich bleibt jedoch ein echtes Erlebnis. Und in Sachen Multiplayer setze ich einfach auf die große Modding-Community, die schon eifrig mit dem integrierten Editor bastelt. Doom 3 wird auf jeden Fall auch das Internet erobern. Ob nun mit Hilfe von id oder nicht.



»Ein echter id!«

DOOM 3 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	12.8.2004
SPRACHE	Englisch (dt. Anleitung)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 3 CDs, 32 Seiten	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR		FORTGESCHRITTENER		PROFI
EINSTEIGER	2	3	4	5

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Abwechslungsreicher Shooter mit toller Optik und KI.  
Halo (83, GS 11/03) SF-Shooter mit klasse Story, aber Schwächen im Leveldesign.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<ul style="list-style-type: none"> <li>Geforce 1/2 MX</li> <li>Geforce 2/4 MX</li> <li>Radeon 9000</li> <li>Geforce 3/3 Ti</li> <li>Geforce 4 Ti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>GF FX 5600/Ultra</li> <li>Radeon 9500 Pro</li> <li>Radeon 9700/Pro</li> <li>Radeon 9800 Pro</li> <li>GF FX 5800/5900</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1,5 GHz Intel</li> <li>1500+ AMD</li> <li>512 MB RAM</li> <li>2,2 GB Festpl.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2,4 GHz Intel</li> <li>2400+ AMD</li> <li>768 MB RAM</li> <li>4,0 GB Festpl.</li> </ul>
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND  
FAZIT Magerer Multiplayer-Part. Die (nur) fünf Karten sind zu groß für (nur) vier Spieler.  
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch (2 gegen 2), Last Man Standing, Tournament

BEWERTUNG		
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Licht/Schatten</li> <li>Texturen</li> <li>Bump Maps</li> <li>1A-Effekte</li> </ul>	10 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <li>intensiv</li> <li>basslastiger 5.1-Sound</li> <li>perfekt positioniert</li> </ul>	10 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>perfekte Schwierigkeitsgrade</li> <li>Waffen-Monster-Balance</li> </ul>	10 / 10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Horror pur</li> <li>Funksprüche</li> <li>Grafik-Sound-Verquickung</li> </ul>	10 / 10
BEEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>präzise Shooter-Steuerung</li> <li>Konsolen</li> <li>Quicksaves</li> </ul>	10 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>bis zu 25 Stunden Ballerei</li> <li>geringer Wiederspielwert</li> </ul>	9 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> <li>klaustrophobisch</li> <li>gute Architektur</li> <li>Wiederholungen</li> </ul>	7 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elitesoldaten schlau</li> <li>Zombies doof</li> <li>Trigger-System</li> </ul>	6 / 10
WAFFEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>klasse ausbalanciert</li> <li>kaum Powerups und Extras</li> </ul>	7 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>gut verpackt</li> <li>tolle Skriptszenen</li> <li>sehr linear</li> </ul>	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPAB 25 Stunden MULTIPLAYER-SPAB 5 Stunden

FAZIT: GRUSELIG GUTER EDEL-SHOOTER MIT KI-SCHWÄCHEN.



Eigenbau-Nachschub

# DOOM 3 MODS

Wir zeigen die bislang besten Mods für den Grusel-Shooter und blicken in die Zukunft.



Ultra-Extreme-High-Quality: Aktiviert die »Self-Shadowing«-Effekte (eigener Arm wirft z.B. Schatten auf Körper). ➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/) **H114**



Duct-Tape: Unter diesem Namen existieren mehrere Mods. Sie sorgen dafür, dass Sie Waffe und Taschenlampe gleichzeitig benutzen können. **H115**



Cell-Shader: Texturen sind vereinfacht und geben dem Shooter einen Cartoon-Look. **H116**



32-Player-Multiplayer: Diese Mod ermöglicht Mehrspieler-Server für bis zu 32 Teilnehmer. **H117**



InstaOwn: Im Instagib-Modus reicht im Multiplayer ein Schuss, und Gegner sind Geschichte. **H118**

## ZUKUNFTSMUSIK



**Doom 3 Fortress:** Eine Gruppe von Fans will den Klassiker Team Fortress im Gewand der Doom 3-Technologie erstrahlen lassen. Dazu bauen sie aus der Vorlage bekannte Maps mit dem Doom 3-Editor nach. Über Soldatenklassen, Waffen und Extras haben die Entwickler nichts verraten. Wir gehen aber davon aus, dass die Klassen aus Team Fortress auf jeden Fall dabei sind. **H119**

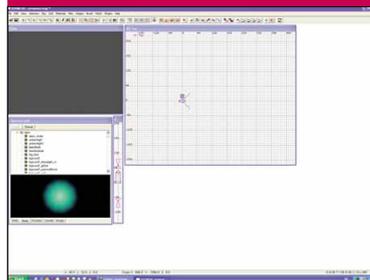


**COOP:** Was auf der Xbox als Standard mitgeliefert wird, müssen sich PC-Spieler selbst basteln: Einen kooperativen Modus. Die Mod soll sämtliche Solo-Karten für ein Kampfduo konvertieren. Wegen dem Hardware-Hunger des Ego-Shooters werden zunächst nur zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Irgendwann will das Mod-Team die Zahl auf vier Marines erhöhen. **H120**



**Operation: Takedown:** Als Soldat einer Elitetruppe ziehen Sie in den Kampf gegen Terroristen und Verbrecher. Ein riesiges Waffenarsenal und groß angelegte Missionen sollen für Abwechslung sorgen. Dabei ist den Mod-Entwicklern Realismus besonders wichtig: So müssen Sie in Operation Takedown zum Beispiel ohne Bildschirmanzeigen wie Munitionszähler auskommen. **H121**

## INTEGRIERTER EDITOR



Der Editor für eigene Doom 3-Karten liegt dem Spiel bereits in der Verkaufsversion bei. id Software hat ihn nur gut versteckt: Ein einfacher Konsolenbefehl ruft das Programm für Sie auf den Screen. Drücken Sie einfach im Hauptmenü die Tasten **[Strg] + [Alt] + [E]** gleichzeitig, um die Konsole aufzurufen. Dort geben Sie das Wort editor ein und bestätigen mit **[Enter]**. Vorsicht: Der Start des Editors beendet das Hauptprogramm. Eine ausführliche Anleitung zum Bau neuer Levels liefern wir Ihnen in einer der nächsten GameStar-Ausgaben.

## MAP-KONVERTER



Der Student Daniel Pohl, bekannt durch Quake 3 Raytraced aus unserem Report »3D-Grafik 2006« (siehe GameStar 07/2004), hat zusammen mit Matthias Pleines einen Map-Konverter programmiert, der Quake 3-Karten in Levels für Doom 3 umwandelt. So haben Sie schnell Multiplayer-Map-Nachschub. Da es sich bei dem Programm Q3toD3 noch um eine Betaversion handelt, sollten Interessierte vor dem Einsatz die Readme-Datei lesen, in der wichtige Details erklärt werden. Programm und Anleitung finden Sie auf unserer Heft-CD/DVD.



➤ CD/DVD: Map-Konverter

Besser Single bleiben

# DOOM 3 MULTIPLAYER

Wir haben überprüft, ob der Horror-Shooter auch im Mehrspieler-Modus höchsten Ansprüchen genügt.



DVD:  
Multiplayer-  
Video

**F**ans von id-Software-Titeln sind von bisher jedem Spiel der Kult-Entwickler einen starken Mehrspieler-Modus gewohnt. Doch in **Doom 3** sieht's anders aus: id Software liefert nur fünf Karten für maximal vier Spieler gleichzeitig.

## Öde Levels

Die fünf mitgelieferten Karten sind ähnlich wie die Singleplayer-Missionen ein optischer Hochgenuss. Allerdings scheinen die Entwickler mehr Wert auf schöne Optik als auf sinnvolle Raumaufteilung gelegt zu haben: Viele Ecken der Levels sind Sackgassen, die Sie nur über einen Weg erreichen können, und oft gibt es dort nicht mehr als ein Medi-Pack oder ein paar Rüstungsplatten zu finden. Geheimverstecke für extra dicke Waffen suchen Sie vergeblich. Die mächtige BFG-9000 und der Soulcube aus dem Solo-Part sind für den Mehrspieler-Modus gestrichen – als einzige Extras liegen in manchen Levels ein Berserker-Item (mit dem Sie mehr Schaden verursachen) und Lebensenergie-Booster.

## Einfach zu wenig

Durch das Spielerlimit rennen Sie oft durch die Levels, ohne dabei einem anderen Spieler über den Weg zu laufen. Außerdem stimmt die Balance in den Gefechten nicht: Wer mit der Pistole startet und kurz danach einen mit Raketen bewaffneten Feind trifft, hat so gut wie keine Chance. Zum Glück gibt es die Gewissheit, dass die Mod-Community schon fleißig bastelt. Abgesehen vom neuen Stoff, den die Modder liefern, bleibt nur die Hoffnung auf einen umfassenden Multiplayer-Patch. **PH**



Deathmatch: In den Levels sind maximal vier Spieler unterwegs.

GEORG VALTIN

georg@gamestar.de

Als großer Fan von UT 2004 (dt.) erwarte ich vom Mehrspieler-Part neben vielfältigen Modi vor allem erstklassiges Leveldesign. Dazu gehören unter anderem sinnvoll platzierte Waffen, Medipacks und Spawnpoints – das ist mir in Doom 3 zu unausgegoren. Außerdem stört mich, dass es keine »Hot Spots« gibt, an denen sich die Action konzentriert, die Folge: Ich laufe zu viel, ballere zu wenig und verliere zu schnell die Lust.

»Nein, danke!«



FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Da können Georg und Patrick noch so sehr meckern, mir macht Doom 3 auch im Mehrspieler-Modus Spaß. Zugegeben: Die Kartenvielfalt ist mehr als dürftig und die Spawnpunkte nur halbherzig verteilt, aber mir gefällt gerade das Ballern pur. Die Spielerzahl stört mich auch nicht mehr, seit ich die 32-Player-Mod benutze. Doch auch mit nur drei Gegnern kann ich durchaus meinen Spaß haben – vor allem für ein lockeres Shoot-Out zwischendurch.

»Fastfood-Multiplayer«



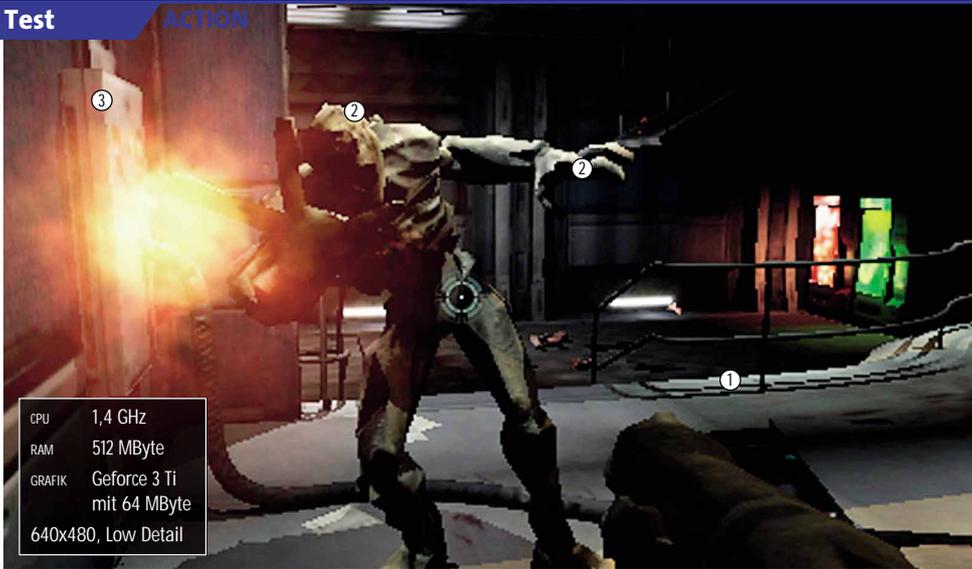
PATRICK HARTMANN

patrick@gamestar.de

Da habe ich von id-Software mehr erwartet! Die Multiplayer-Karten von Doom 3 sind zwar optisch nett, aber einfallslos designt. Einzige echte Neuheit auf den Karten bieten die Schalter, mit denen sich Lichtquellen ausknipsen und Fenster schließen lassen. Doch das ist mir zu wenig. Vor allem, weil ich nur mit maximal drei Gegnern unterwegs bin. Außerdem nervt mich die miese Balance: Die Einstiegspunkte liegen ungünstig in den Levels verteilt, so dass ich direkt nach dem »Respawn« leichte Beute bin. Und an den fünf Karten hat man sich spätestens nach einem Abend sattgesehen. Dafür muss id-Software auf jeden Fall in der Designschule nachsitzen!

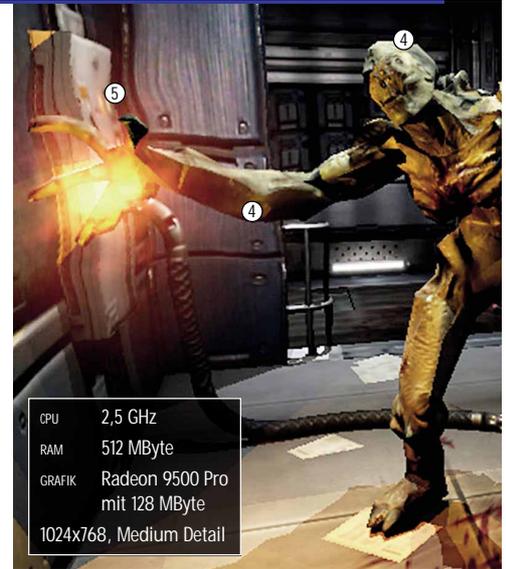
»Nur knapp »Ausreichend!«





CPU 1,4 GHz  
 RAM 512 MByte  
 GRAFIK Geforce 3 Ti mit 64 MByte  
 640x480, Low Detail

Dank unseres Tuning-Tipps Nr. 2 läuft Doom 3 auch auf älteren PCs spielbar – und versprüht trotz niedriger Auflösung ① und Detailstufe Low ② richtig Horror. Auf den »Heat Haze«-Effekt ③ müssen Sie mit DirectX-8-Karten allerdings verzichten.



CPU 2,5 GHz  
 RAM 512 MByte  
 GRAFIK Radeon 9500 Pro mit 128 MByte  
 1024x768, Medium Detail

Bleiben Sie beim Mittelklasse-System bei der Detailstufe auf, lastet aber Arbeits- und Grafikspeicher entscheidend. Dank

### Technik-Check & Tuning-Tipps

# DOOM 3 PERFECT SPIELEN

Die **Doom 3**-Mindestkonfiguration laut id Software: Prozessor mit 1,5 GHz, 384 MByte RAM, 2,2 GByte auf der Festplatte und eine Geforce 4 MX. Tatsächlich läuft das Spiel schon ab einem solchen System, aber ohne Effekte und die richtige Horror-Atmosphäre. Mit unserer GameStar-Minimal-Konfiguration hingegen können Sie den Horror-Shooter ohne Spielspaßeinbußen spielen. Bewaffnen Sie sich mit mindestens einer 1,4-GHz-CPU, 512 MByte RAM, einer Geforce 3 Ti sowie

unseren Tuning-Tipps und erleben Sie das zurzeit heftigste Grafikfeuerwerk. Selbst Notebook-Besitzer können mitspielen: Mindestvoraussetzung: CPU ab P4/2,0 GHz oder Pentium »M« 1,5 GHz bzw. Athlon XP-M ab 2800+ sowie ein 3D-Chip ab Radeon Mobility 9600 oder Geforce FX 5700 Go, mit 64 MByte.

## Tuning-Tipps

### 1 Voreinstellung optimieren

Die Auto-Konfiguration von **Doom 3** arbeitet sehr konserva-

tiv: Auch auf kleinen Systemen können Sie die Auflösung meist auf 1024x768 hoch regeln.

### 2 512 MByte-Sperre durchbrechen

Mit weniger als 768 MByte RAM friert **Doom 3** beim Betreten von neuen Räumen oder vor Türen ständig kurz ein, weil frische Texturen in den Speicher geladen werden. Diese lästigen Hänger können Sie auch mit »nur« 512 MByte RAM umgehen: In Ihrem »Doom 3\base«-Ordner finden Sie die Da-

teien »pak000.pk4« bis »pak004.pk4«. Kopieren Sie zunächst diese Dateien als Backup an einen Ort Ihrer Wahl. Ändern Sie nun die Dateiendungen von »pk4« in »ZIP« und öffnen Sie sie mit dem Packer **Winrar** (auf Heft-CD/DVD). Dann extrahieren Sie den Inhalt in Ihren »Doom 3\base«-Ordner. Vier GByte Festplattenplatz sollten Sie dafür frei haben. Löschen Sie nun die Original-»pk4«-Dateien. Fügen Sie anschließend die entpackten Dateien wieder zu Zip-Archiven zusammen, allerdings mit der Option »Ohne Kompression« und ändern dann die Endung wieder von »ZIP« in »pk4«. Ab jetzt gehören die nervigen Aussetzer der Vergangenheit an.

### 3 Detailgrad anpassen

Je höher der Detailgrad, desto mehr Texturen lädt **Doom 3** unkomprimiert in den Speicher. Das sieht zwar besser aus, kostet aber Grafikspeicher. Prinzipiell gilt: Mit Karten bis 64 MByte sollten Sie in »Low Detail« spielen, in diesem Modus ist auch die Vielfalt der Geräusche reduziert. Für DirectX-8-Karten mit 128 MByte RAM stel-

## UNVERZICHTBARE EFFEKTE (LINKS: OHNE, RECHTS: MIT)



Diese Effekte sollten Sie unbedingt aktiviert lassen, ohne sie entgeht Ihnen ein Großteil der Doom-3-Faszination.  
 ① Specular Maps: Überzieht Oberflächen mit einem Glanz-Effekt. Dadurch

wirken sowohl technische Geräte als auch schleimige Tentakel zum Greifen real.  
 ② Bump Mapping: Fast alle Texturen in Doom 3 enthalten Höheninformationen, die realistischen Schattenwurf auf

einer flachen Textur vorgaukeln. So wirkt die Umgebung extrem detailliert.  
 ③ Shadows: Erst das beunruhigende Spiel von Licht und Schatten gibt Doom 3 die richtige Horror-Würze.



Medium (4); das sieht ähnlich gut aus wie »High«, unter DirectX-9-Karte sehen Sie hier den »Heat Haze«-Effekt (5).



CPU 3,0 GHz  
 RAM 1.024 MByte  
 GRAFIK GeForce 6800 Ultra mit 256 MByte  
 1280x1024, Ultra High Detail

Sparen Sie sich die höchste Auflösung – in Ultra High (6) bemerken Sie den Unterschied zwischen 1280x1024 und 1600x1200 kaum. Legen Sie die Frames lieber in zusätzlichen Schattenspielen (7) (Spielerschatten und Self Shadowing, siehe Tuning-Tipps) an.

## Doom 3 ein Hardware-Monster? Ganz wie Sie wollen: Der Horror-Schocker holt zwar auch aus High-End-Hardware alles heraus, macht aber schon auf mittleren Systemen richtig Spaß.

len Sie die Detailstufe auf »Medium«. Ab dieser Stufe hören Sie auch die komplette Geräuschkulisse. Bei DirectX-9-Karten ab 128 MByte Speicher können Sie die »High Details« aktivieren. Neben schöneren Texturen schaltet **Doom 3** dann auch achtfaches Anisotropes Filtering dazu. Der »Ultra High Quality Mode« ist primär für Karten ab 256 MByte Grafikspeicher. Hier sind alle Texturen und Effekte unkomprimiert – sie belegen dann aber bis zu 500 MByte Grafikspeicher!

### 4 Leistungseinbrüche vermeiden

Deaktivieren Sie im Optionsmenü unter »System/Advanced Options« in jedem Fall die Einstellung »Vertical Sync« mit einem »No«. **Doom 3** verringerte bei aktiviertem V-Sync auf unseren Test-Systemen die Framerate um bis zu 20 Prozent.

### 5 Spieler-Schatten aktivieren

Schalten Sie Antialiasing ab! Die Rechenpower investieren Sie besser in die Schattendarstellung:

Öffnen Sie im »Doom 3\base«-Verzeichnis die Datei »Doomconfig.cfg« und suchen Sie die Zeile »seta g\_showPlayerShadow«. Setzen Sie den Wert auf »1«. Nun wirft die Spielfigur atmosphärische Schatten.

### 6 Self-Shadowing aktivieren

Besitzer von High-End-Karten (GeForce 6800 Ultra, Radeon X 800 Pro) können mit der »Ultra Extreme Quality Mod« (auf Heft-CD/DVD) Self-Shadowing aktivieren. Dann sind Schatten

nicht nur im Level sichtbar, sondern auch auf allen Figuren.

### 7 Surroundsound mit 4 Boxen

Mit 4.1-Lautsprechern sollten Sie unter »Einstellungen/Systemsteuerung/Sounds und Audiogeräte/Lautsprechereinstellungen/Erweitert« »5.1 Surround-Sound-Lautsprecher« auswählen. Falls Sie »4.1« oder »Surround Sound-Lautsprecher« wählen, verweigert das **Doom 3**-Optionsmenü Ihnen die Auswahl von »Surround-Sound«.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT BUMP MAPPING, SCHATTEN UND SPECULAR MAPS)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.400 MHz	640x480 (Low Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480 (Low Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600 (Medium Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600 (Medium Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	800x600 (Medium Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600 (Medium Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768 (Medium Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.600 MHz	1.024x768 (Medium Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768 (High Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768 (High Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024 (High Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3.000 MHz	1.280x1.024 (High Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024 (High Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.280x1.024 (High Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200 (Ultra High Detail und 512 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.600x1.200 (Ultra High Detail und 1.024 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

nicht möglich, nicht spielbar  
  stark ruckelnd, wenig Spielspaß  
  mäßig ruckelnd, noch spielbar  
  flüssiges Spielen möglich

Gefährliches Kätzchen

# CATWOMAN

Mit Peitsche und übernatürlichen Fähigkeiten bewaffnet überstehen Sie actionreiche, aber unübersichtliche Prügeleien.



Die Gangster umzingeln uns, greifen aber kaum an.



Heldin Catwoman ist aufwändig modelliert.

**S**elten sorgte eine Superheldin derart sexy für Gerechtigkeit wie im Film **Catwoman** Halle Berry mit engem Lackkostüm. Mit eleganten Tritten zeigt die Dame den Gangstern von Gotham City, wie Katzen kratzen. Im gleichnamigen Spiel von Electronic Arts eifern Sie ihr nach. Allerdings erschweren Steuerung und Kameraführung die Verbrecherjagd.

## Kämpfende Furie

**Catwoman** orientiert sich am Film: Als Geheimnisträgerin soll Patience Philips von ihrer Firma ermordet werden. Sie überlebt und startet als mutierte Heldin einen Rachefeldzug. Das erste von sieben Kapiteln dient als Tutorial und offenbart gleich eine große Schwäche des Spiels: Durch die feste und daher oft unübersichtliche Kamera ist schon die Einführung kaum zu meistern. Immerhin lernen Sie darin die zahlreichen Kombos von **Catwoman**: Entweder die Heldin schlägt mit Ihrer Peitsche zu oder teilt Tritte aus. Vier Schlagtasten decken in 90-Grad-Schritten alle Richtungen ab, doch auch hier nervt die Kamera – Treffer sind oft Zufall.

In Kämpfen sammeln Sie durch spektakuläre Bewegungsabläufe Punkte, zum Beispiel wenn Sie eine Wache per Tritt in die nächste Abfalltonne befördern. Damit schalten Sie neue Kampftechniken frei: Mit der Peitsche etwa schlägt Catwoman künftig den Gegnern deren Waffen aus den Händen. Die KI agiert schwach: Gangster umzingeln die Heldin zwar, greifen aber kaum an und sind leichte Beute.



Mit eleganten Manövern mischen wir zahlreiche Fieslinge in einem Nachtclub auf.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Catwoman ist eine akzeptable Spielumsetzung: In Originalschauplätzen die Story des Films nachzuspielen, motiviert ungemessen. Durch zahlreiche Specialmoves spielen sich die Prügeleien sehr dynamisch, und die verwinkelten Levels fordern immer wieder akrobatische Glanzleistungen. Unglückliche Steuerung und Kameraführung sorgen jedoch regelmäßig für Kratzspuren in meinem Mauspad. Und mehr Abwechslung in den Missionen hätte ebenfalls sehr gut getan.



»Knapp auf den Pfoten gelandet«

Meist schalten Sie in den Aufträgen lediglich alle Feinde aus. Nur selten gibt's Abwechslung: So muss Catwoman auf einer Baustelle vor einem Polizeihelikopter fliehen, der sie mit Scheinwerfer und Minigun beharkt. Frei sichern dürfen Sie nicht, jedoch gibt es fair verteilte Speicherpunkte.

## Katzensinne

Ständig muss Catwoman in den linearen, aber verwinkelten Le-

vels durch Sprung- und Kletteraktionen Hindernisse überwinden. Zur besseren Orientierung aktivieren Sie geschärfte Katzensinne: In der Egosicht sieht die Heldin dann wegweisende Katzenspuren und entdeckt geheime Ecken leichter.

Grafisch macht **Catwoman** einiges her: Die Hauptfigur hüpfte detailliert und sehr geschmeidig animiert durch das stimmungsvolle Gotham City. **DM**

► HOTLINE: (0190) 776 633 124 €/MIN.

**CATWOMAN 3D-ACTION**

PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	12.8.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 4 (83, GS 01/04) Bildschöne Prügeleien mit toller Atmosphäre. Alias (63, GS 09/04) Ode Agenten-Action mit Original-Lizenz.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,0 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	3D-Karte	3D-Karte

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	tolle Animationen + detaillierte Hauptfigur - düstere Levels	7 / 10
SOUND	gute Sprachausgabe - nervige Musik - schwache Effekte	5 / 10
BALANCE	linearer Schwierigkeitsanstieg - schweres Tutorial	6 / 10
ATMOSPHERE	viele Cutscenes + stimmiges Szenario + Originalsprecher	8 / 10
BEDIENUNG	Kameraprobleme - kein freies Speichern	4 / 10
UMFANG	53 Levelabschnitte + viele Secrets - kurze Nettospielzeit	6 / 10
LEVELDESIGN	detailliert + viele Akrobatikeinlagen - abwechslungsreich	7 / 10
KI	Feinde umkreisen Heldin - Gegner greifen kaum an	4 / 10
WAFFEN	unzählige freischaltbare Moves + viele Kampfbewegungen	9 / 10
HANDLUNG	Original-Handlung & -Schauplätze + spannend erzählt	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPAS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPAS -

FAZIT: PRÜGELN UND KLETTERN MIT SEXY HELDIN.

**64** SPIELSPASS

► TIPPS-TEIL: Kurztipps

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **G95**

Nichts für Faule

## CAMGOO

Schlank werden am PC? Aber nur mit Webcam und vielen Freunden.



Mit dem Kopf halten wir den Ball im Spiel und sammeln so Punkte.

In **Camgoo**, dem Webcamspiel von bhv Software, geben bis zu acht Spieler wie in Sonys **Eye-Toy** vor der Kamera durch gezielte Handbewegungen bösen Piraten Saures oder beschützen King Kong vor angreifenden Flugzeugen. Alleine vor der Kamera ist's recht langweilig, erst mit mehreren Freunden kommt richtig Spaß auf.

### Handgemenge

Sechs recht simple, aber lustige Minispiele stehen zur Auswahl: Zum Beispiel komponieren Sie in fünf Musikrichtungen einen Rock- oder Hiphop-Song. Dazu müssen Sie auf dem Bildschirm verteilte Instrumente zum richtigen Zeitpunkt durch gezielte Treffer antippen. Wenn Sie nicht im Rhythmus bleiben, gibt's keine Punkte. In anderen Spielen halten Sie einen Fußball mit dem Kopf im Sichtfeld oder verscheuchen Piraten per Fausthieb von einer Schatzinsel. Ärgerlich: Anders als etwa in **Move 2 Play** von Koch Media hantieren die Spieler nicht gleichzeitig an einem geteilten Bildschirm vor der Kamera, sondern absolvieren die Aufträge nacheinander. Richtige Wettkampfstimmung mag deshalb kaum aufkommen. Technisch macht **Camgoo** einen soliden Eindruck: Die comicartige Grafik ist zwar detailarm, aber stimmig. Musik sowie Toneffekte sind witzig und machen Laune. **DM**

> HOTLINE: (0800) 248 46 85 GRATIS

> EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE)

<b>CAMGOO</b>	
GENRE:	Actionspiel
PUBLISHER:	bhv Software
CA. PREIS:	ca. 30 Euro
ANSPRUCH:	Anfänger
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	Befriedigend



Anti-Kriegsspiel?

# SHELLSHOCK NAM '67

Krieg ist die Hölle, soviel ist sicher. Daher hat Eidos ihren neusten Vietnam-Shooter mit zweifelhaften Inhalten angereichert: Kriegsverbrechen. Doch was in Filmen funktionieren mag, schreckt als Spiel ab.

**D**er Chinook-Transporthubschrauber, der uns nach Vietnam bringt, landet auf dem Flugfeld des amerikanischen Hauptquartiers in Saigon. Als sich die Ladeluke öffnet, schlägt uns die feuchte Heißluft Indochinas entgegen. Noch auf der Ladeluke werden wir zu unserem ersten Kampfeinsatz in den Dschungel beordert. Einem unserer Leidensgenossen, Private Kowalski, scheint das nur Recht zu sein. »Ich kann es gar nicht erwarten, vietnamesisches Fleisch auf mein Bayonett zu bekommen!«, geifert er. Kowalski

wird, wie auch der Spieler, noch genug Gelegenheit bekommen, im Shooter **Shellshock Nam '67** Vietnamesen zu töten. Und zwar nicht nur Soldaten.

## Trio Infernale

Zu Beginn des Spiels können Sie sich einen von drei namenlosen Kämpfern aussuchen. Ihre Wahl hat allerdings kaum Einfluss auf das Spiel: Charakterwerte, Spezialfähigkeiten oder dergleichen gibt es nicht. Außerdem steuern Sie Ihr Alter Ego aus der Schulterperspektive. Sie bekommen sein Gesicht nur in den letzten

beiden Zwischensequenzen zu sehen. Somit unterscheiden sich die Spielfiguren nur im Graffiti auf dem Stahlhelm.

Sie kämpfen sich allein oder zusammen mit KI-Soldaten in elf Missionen durch tropischen Urwald, karges Hochland, zerbombte Häuserschluchten und verfallene Tempel. Was zunächst wie ein Aneinanderreihen von zusammenhanglosen Kriegseinsätzen wirkt, entwickelt sich rasch zu einer Geschichte: Ein skrupelloser Nordvietnamesen-General mit dem Spitznamen »King Cong« tyrannisiert

die Zivilbevölkerung, foltert GIs zu Tode und scheint gar einen Informanten in der amerikanischen Basis zu haben. Fortan gilt es, den Kriegsverbrecher zu stoppen. Dabei gehen die US-Truppen äußerst brutal vor: Zivilisten werden niedergemacht, Gefangene hingerichtet und vermeintliche Spione zu Tode gefoltert. Als wohl erstes Spiel stellt damit **Shellshock** den Krieg nicht neutral oder glorifiziert dar, sondern in seinen grausamen Auswüchsen – überschreitet dabei aber alle Geschmacksgrenzen.

Kurz nachdem uns der Hubschrauber auf diesem Plateau abgesetzt hat, schlagen vietnamesische Granaten ein! Zusammen mit KI-Kollegen flüchten wir in Deckung.



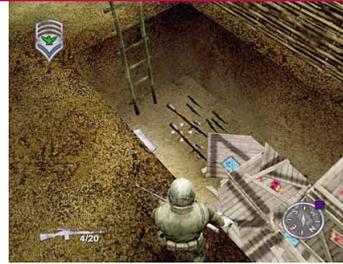
## BEISPIEL-MISSION



Auf einer Patrouille laufen wir in eine Falle. Die Bauern geraten in die Schusslinie.



Im Dorf treiben wir Zivilisten zusammen, um die Hütten nach Waffen zu durchsuchen.



Tatsächlich werden wir fündig: Der Vietcong hat hier Waffen und Ausrüstung versteckt.



Weil die Bauern eine Geisel versteckt hielten, werden sie gnadenlos niedergemacht.

### Jäger und Sammler

Anfangs steht Ihnen nur eine Maschinenpistole zur Verfügung. Sie können jedoch auch die Waffen gefallener Gegner und Kameraden benutzen, sodass im Laufe des Spiels eine stattliche Auswahl zusammenkommt: Zehn Gewehre, zwei Pistolen, Splitter-, Rauch und Flashbang-Granaten sowie ein

Kampfmesser gehören zum Arsenal der US-Truppen. Die Nordvietnamesische Armee verfügt über ein ähnlich großes Repertoire. Zusätzlich finden Sie in den Missionen Spezialwaffen wie Granat- und Raketenwerfer oder auch stationäre MGs. Sie können zwar immer nur eine Primärwaffe tragen, dürfen die Flinten aber ausgiebig am Schießstand testen. Für be-

stimmte Einsätze erhalten Sie mitunter Zusatzausrüstung wie Nachtsicht-Zielfernrohr oder einen Schalldämpfer.

### In der Basis

Zwischen den Einsätzen steuern Sie Ihren Kämpfer durch seine Militärbasis. Hier stellen Sie die Bewaffnung für den nächsten Einsatz zusammen und treffen auf Ihre Kollegen. Durch simples Anklicken geben diese kurze Monologe von sich und berichten Neuigkeiten. Da Gesichtsanimationen (wie passend!) in Shellshock fehlen und die Kameraden kaum nützliche Informationen liefern, können Sie sich die Gespräche sparen. Mit »Deuce«, dem Hehler des Lagers, lohnt sich hingegen der Kontakt. Von ihm kaufen Sie Amphetamine oder Beta-Blocker, die die Verletzungstoleranz erhöhen oder das Zielen erleichtern. Dazu gibt's Pinup-Fotos oder einen Passierschein zum lokalen Bordell. Alle Güter werden mit »Chits« bezahlt. Diese

Wertmarken erhalten Sie für Trophäen, die Sie getöteten Gegner abnehmen oder in Vietcong-Verstecken finden: Abzeichen, Flaggen oder auch Kunstwerke.

JÖRG LANGER

joerg@gamestar.de

Was für ein widerliches Spiel! Selbst unter dem Aspekt, Krieg ausdrücklich nicht zu glorifizieren, indem man die »Schattenseiten« zeigt (auf diesem Standpunkt steht Publisher Eidos): Muss man – in einem Film oder einem Spiel – solche Gräueltaten darstellen? Ich finde, nicht. Zwar hat das wahrscheinlich abschreckende Wirkung. Aber indem die Kriegsverbrecher meine Kameraden sind, und teilweise ich als Spieler selbst, werde ich ohne Filter damit konfrontiert. Die brutalen Zwischensequenzen kann man zwar überspringen, aber an den Spielszenen führt kein Weg vorbei. Ich mag harte Spiele, ich liebe das alles andere als zartbesaitete Doom 3. Aber Shellshock geht mir zu sehr unter die Gürtellinie, es verlässt die Grenzen des guten Geschmacks. Mein Rat an Sie: Nicht kaufen, auch wenn Sie es als Erwachsener könnten!

»Nichts für Jugendliche, nichts für mich!«



Dem Flammenwerfer Ihres Kollegen fallen gleich mehrere Vietcong zum Opfer.

KRIEGS-GRÄUEL ALS SPIEL-INHALT



Ein US-Soldat foltert eine vietnamesische Gefangene zu Tode. Irgendwie bestraft wird er dafür nicht.



In einem improvisierten Vietcong-Krankenhaus tötet ein US-Soldat die wehrlosen Verwundeten.



Kowalski erschießt einen Kriegsgefangenen. Einzige Konsequenz: Er wird fortan »Psycho« genannt.



Die Wut der Soldaten wird sich gleich in einer grausamen Schändung entladen.



Die letzten Skrupel fallen: »Wer sich bewegt, wird erschossen, egal ob bewaffnet oder unbewaffnet!«



Die Zoomfunktion erleichtert genaues Zielen, schränkt aber die Sicht ein. Hier erleben wir einen Napalm-Angriff.

Außen hui, innen pfui

In der Basis plärren den ganzen Tag Hits der damaligen Zeit aus den Lautsprechern, die nur von coolen DJ-Sprüchen oder Helikopter-Lärm unterbrochen werden. Die Soundeffekte ertönen zwar nur in Stereo, dafür lassen Schüsse und Explosionen mit satten Klängen die Boxen wackeln. Die Synchronsprecher wirken professionell, allerdings ist verwunderlich, dass sich auch die Vietcong Befehle in fließendem Englisch brüllen.

Grafisch schwankt das Spiel zwischen Überdurchschnitt und potthässlich: Die Vegetation in den Urwald-Missionen ist dicht und lässt echtes Dschungel-Feeling aufkommen, insbesondere wenn Nebel über den Farnen hängt oder Laub und Dreck durch Explosionen meterhoch in die Luft geschleudert werden. Sobald der Bewuchs nachlässt, fällt Ihr Blick auf monotone Texturen. Gerade die Innenlevels von **Shellshock Nam '67** sind daher eine optische Katastrophe.

Unbeholfener Soldat

Die Steuerung lässt ebenfalls stark zu wünschen übrig: Die Maus reagiert so schwammig, als habe unser Soldat zu viele Beta-Blocker geschluckt. Seine kurzen Sprints sind kaum schneller als der normale Trab, und springen kann er auch nicht. Letzteres dient offensichtlich der Levelbegrenzung, denn oft genug hindert Sie nur ein Baumstumpf daran, den vorgesehenen Kampfpfad zu verlassen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Jeder Anti-Kriegsfilm ist meiner Meinung nach zu großen Teilen immer noch ein Kriegsfilm. Doch bei Filmen bin ich nicht so sehr eingebunden wie bei Spielen, denn ich schaue nur zu, statt selbst aktiv zu werden. Es mag ja verständlich sein, die Gräueltaten eines Krieges zeigen zu wollen, ich will sie aber nicht selbst durchführen müssen. Und wenn mich Shellshock dazu zwingt, am Boden kauernde Bauern oder leicht bekleidete Prostituierte zu erschießen, finde ich das abstoßend.

Technisch ist Shellshock nur ein durchschnittliches Spiel: Die Grafik ist außerhalb der Dschungel-Passagen unansehnlich, die Steuerung unpräzise und das Leveldesign einfallslos. Derartige Schwächen mit skandalträchtigen Szenen von Kriegsverbrechen ausgleichen zu wollen, halte ich für sehr bedenklich.



»Vietnam-Schocker für Erwachsene«

**SPIELENAMEN: SHELLSHOCK NAM '67 3D-ACTION**

PUBLISHER: Eidos  
 SPRACHE: Englisch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Conflict Desert Storm 2 (75, GS 11/03) Taktiklastiger Golfkriegs-Shooter. Vietcong (81, GS 05/03) Vietnam-Ego-Shooter mit stimmiger Atmosphäre.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	2,4 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	2200 AMD	2600 AMD
Radeon 9000	Radeon 9700 Pro	216 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**BEWERTUNG**

KATEGORIE	POSITIV	NEGATIV	WERTUNG
GRAFIK	dichte Dschungel-Vegetation	monotone Texturen	6 / 10
SOUND	zeitgenössischer Soundtrack	kein Surround-Sound	7 / 10
BALANCE	Sehr leicht	kein ansteigender Schwierigkeitsgrad	4 / 10
ATMOSPHERE		Darstellung abstoßender Kriegsverbrechen	0 / 10
BEDIENUNG		Waffenwechsel umständlich	4 / 10
UMFANG		11 kurze Levels	4 / 10
LEVELDESIGN		Levels wiederholen sich	4 / 10
KI		Gegner laufen hilflos ins MG-Feuer	4 / 10
WAFFEN	große Auswahl		7 / 10
HANDLUNG	überraschende letzte Mission	Logikfehler	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG: UNGENÜGEND**

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPAS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPAS -

FAZIT: DURCHSCHNITTS-SHOOTER MIT GRAUSAMEN SZENEN.

**46 SPIELSPAS**

## UR-LYMPIADE



Baseball wie in Yeti Sports – nur schlechter.

**B**is zu vier Neandertaler kämpfen im Geschicklichkeitsspiel **Steinzeit Ur-Lympiade** in sechs öden und kurzen Disziplinen um Punkte. In antiker Grafik springen Sie etwa auf einer schleimigen Schanze Weitenrekorde oder weichen auf einem Flugsaurier anderen Dinos aus. **DM**

➤ HOTLINE: (05465) 99 23 STANDARDGEBÜHREN

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

## WINGS OF WAR



Ödes Ballern bestimmt die Luftschlachten.

**I**n **Wings of War** setzt Sie Take 2 in einen Doppeldecker. Im 1. Weltkrieg fliegen Sie lange, bockschwere Einsätze und holen unzählige deutsche Flieger vom Himmel. Die actionreichen Kämpfe in passabler Grafik werden schnell langweilig, denn einfaches Ballern führt stets zum Sieg. **DM**

➤ HOTLINE: (0190) 145 454 0,62 €/MIN

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

### STEINZEIT UR-LYMPIADE

GENRE: Geschicklichkeitsspiel  
PUBLISHER: Red Fire Software  
CA. PREIS: 15 Euro  
ANSPRUCH: Anfänger  
MINIMUM: 300 MHz, 32 MB  
PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



### WINGS OF WAR

GENRE: Action-Flugsimulation  
PUBLISHER: Take 2  
CA. PREIS: 25 Euro  
ANSPRUCH: Profi  
MINIMUM: 1,0 GHz, 128 MB, 3D-Karte  
PREIS/LEISTUNG: Gut



## CAVEMAN ZAC



Zac muss auf liebste Dinos achten.

**A**ls letzter potenter Höhlenmensch beglücken sie im Jump-and-Run **Caveman Zac** in 12 Levels einsame Frauen. Mit einer Keule kämpfen Sie dabei gegen schwule Dinos und die hakelige Steuerung. Detailarme 2D-Grafik sowie nervige Musik schießen das Spiel endgültig in die Steinzeit. **DM**

➤ HOTLINE: (05465) 99 23 STANDARDGEBÜHREN

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

## SHARPSHOOTER 2



Ihr Team-Kollege ist so dumm wie die Gegner.

**A**ls einer von zwei Scharfschützen sollen Sie im Ego-Shooter **Marine Sharpshooter 2** den entführten Präsidenten von Burundi befreien. Da Ihre Gegner jedoch blöde und Grafik sowie Missionsdesign des Spiels von vorgestern sind, können Sie diesen Einsatz getrost verweigern. **FAB**

➤ HOTLINE: (0190) 846 034 1,86 €/MIN

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

### CAVEMAN ZAC

GENRE: Jump-and-Run  
PUBLISHER: Red Fire Software  
CA. PREIS: 15 Euro  
ANSPRUCH: Anfänger  
MINIMUM: 300 MHz, 32 MB  
PREIS/LEISTUNG: Ungenügend



### MARINE SHARPSHOOTER 2

GENRE: Ego-Shooter  
PUBLISHER: Groove Games,  
CA. PREIS: ca. 25 Euro  
ANSPRUCH: Anfänger  
MINIMUM: 750 MHz, 128 MB  
PREIS/LEISTUNG: Befriedigend



➤ CD/DVD:  
Kuriositäten-  
Kabinett



➤ CD/DVD:  
Kuriositäten-  
Kabinett



Durch die schwache KI richtet der Feuerzombie selbst mit seinem Flammenwerfer kaum Schaden an.



Alle Gedankenwelten sind so schräg wie diese.



Absurd: Eine helmtragende Kuh mit Killereuter.

Gedankensprünge

# PSYCHOTOXIC

Eine ausgefallene Spielidee: Kämpfen Sie sich durch schlechte Träume anderer Menschen. Doch das Konzept verkommt selbst zum Alptraum.

**W**ollten Sie nicht auch schonmal die Gedanken Ihrer Mitmenschen lesen können? Bei einem Date oder einer Gehaltsverhandlung? Angie Prophet hat diese Gabe. In der Welt des Ego-Shooters **Psychotoxic** schlüpfen Sie in die Köpfe anderer, um dort den Kampf gegen eine unsichtbare Bedrohung aufzunehmen. Logikfehler, mangelnde KI und schwache Präsentation vermiesen jedoch die Spielidee.

## Apocalypse Now

Im Jahr 2022 will Sektenführer Aaron Crowley die Menschheit durch seine magische Maschine, den »Vierten Reiter der Apocalypse«, zur Selbstzerstörung treiben. Barkeeperin Angie Prophet soll das verhindern. In 29 Missionen führt Angies Weg sie abwechselnd durch New York und die Gedankenwelten ihrer Kontaktpersonen, denn nur dort findet sie wichtige Informationen über die Rettung der Menschheit. In der realen Welt ballern Sie sich durch Brooklyn, Manhattan und den Central Park. Dabei treffen Sie auf unzählige feindlich gesinnte Polizisten und Wachmänner.

Die Widersacher sind dümmere als die Standardzombies in **Doom 3**. So weichen sie Kugeln nicht aus, reagieren selten auf Angriffe und kümmern sich nicht um Verbündete in der Schusslinie. Hinter jeder Ecke treffen Sie auf Gegner; an Bord der Air Force One lauern selbst im engen Hohlraum zwischen

Außenhülle und Passagierkabine unzählige Security-Männer.

## Wirre Träume

Etwa jeder dritte Level spielt in Träumen Ihrer Informanten. Diese kurzen Aufträge sprühen vor Originalität! So zerstören Sie in einem mittelalterlichen Dorf unter Zeitdruck mehrere Uhren, um den Tod einer Kontaktperson zu verhindern. Dabei wirkt der Level durch einen bräunlichen Flimmereffekt wie ein alter Stummfilm. Ein anderer Traum versetzt Sie in eine bunte Comic-Land-

schaft. Im Gegensatz zur realen Welt verwenden Sie ausgefallene Waffen wie eine mechanische Bulldogge, die auf Feinde losgeht und bei Kontakt detoniert.

In **Psychotoxic** dominieren verwaschene Texturen die sonst unwidrig gebauten Levels. Toneffekte sowie Musik sind trotz des ausgefallenen Szenarios unspektakulär. Die Physik stimmt: Wenn Sie ein Regal oder Kistenstapel umwerfen, fallen diese korrekt in sich zusammen. **DM**

► **HOTLINE:** (040) 514 840 48 **STANDARDGEBÜHREN**  
 ► **WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H30**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Trotz der interessanten Idee und Story verkommt Psychotoxic zur öden Dauerballerei mit strunzdummen Gegnern, die sinnlos und scheinbar zufällig auf den Karten verteilt stehen. Die Levels sind zwar detailliert und groß, aber anspruchslos und voller Logikfehler. Abwechslung gibt's nur in den Träumen, und die vergehen wie im wahren Leben zu schnell. Gerade hier verschenkt das Spiel viel von seinem Potenzial. Übrig bleibt ein Standard-Shooter voller Macken und schwacher Technik.



»Gute Ideen schlecht umgesetzt«

**PSYCHOTOXIC** EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vidis	RELEASE (D)	3.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 24 Seiten	USK	ab 16 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT Max Payne 2 (86, GS 12/03) Unkompliziertes Ballern, dafür starke Story.  
 No One Lives Forever 2 (83, GS 12/02) Shooter mit ähnlich schrägem Sixties-Flair.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D- GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,3 GHz Intel	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1300+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		3,5 GB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Abwechslung - Animationen - unscharfe Texturen	5 / 10
SOUND	+ teils gute Effekte - miese Sprachausgabe - öde Musik	4 / 10
BALANCE	+ zu kurze Träume - unsinnige Gegnerplatzierung	3 / 10
ATMOSPHERE	+ ausgefallene Träume - langweilige Charaktere	5 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + präzise Maussteuerung	7 / 10
UMFANG	+ 29 Levels - Missionen oft sehr kurz - kein Multiplayer	6 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreich - oft unlogisch - streng linear	5 / 10
ANGRIFFE	- weicht nicht aus - reagiert nicht auf Angriffe	1 / 10
WAFFEN	+ viele, teils abgedrehte Waffen - Knarren ähneln sich stark	6 / 10
HANDLUNG	+ spannende Story + viele Cutscenes	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPAS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPAS -

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHER SHOOTER MIT VIELEN MACKEN.