



## DOPPELTE PREMIERE

**NEUES GESICHT.** Nanu, was macht denn der Stangl hier? Ganz einfach: Peter Steinlechner, fast sieben Jahre lang der Action-Experte von GameStar, hat die Seiten gewechselt und arbeitet nun für eine Münchner Agentur. Ich hoffe, das wird ihm genauso viel Spaß machen wie das Testen der unzähligen Actionspiele in den vergangenen 80 GameStar-Ausgaben! Als Peters Nachfolger auf diesen Seiten freue ich mich schon darauf, künftig über mein Lieblingsgenre zu berichten. Immerhin bin ich mit Actionspielen groß geworden – kennt noch jemand **River Raid** oder **Scramble**? Ein neues Gesicht an dieser Stelle kann auch weitere Neuerungen bedeuten. Schreiben Sie mir, was Sie im Action-Testteil gerne anders hätten! Unter [florian@gamestar.de](mailto:florian@gamestar.de) (oder per Brief an die Redaktion) erwarte ich Ihre Zuschriften.

**ERSTER VERSUCH.** Es kommt selten vor, dass ein Actionspiel zu lang anstatt zu kurz ist. **Painkiller** hat dieses Problem, denn Entwickler People Can Fly hat im Erstlingswerk unnötig Levels gelängt und Gegner recycelt. Ein zum Abreagieren geeignetes Ballerspiel braucht keine **Far Cry**-KI oder epische Story. Nur eines darf es nie, nie, nie haben: unnötige Längen. Denn dann hat der Spieler Zeit, die fehlende Substanz zu erkennen.

## INHALT

### TESTS

Hitman Contracts	72
Painkiller	76
Dead Man's Hand	80
IL-2 Forgotten Battles: Ace Expansion Pack	82
Firestarter	82
The I of the Dragon	82
Angels vs. Devils	82

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Splinter Cell 2	Actionspiel	03/03	92%
2	Battlefield Vietnam	Taktik-Shooter	05/04	91%
3	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
4	Far Cry	Ego-Shooter	05/04	90%
5	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	05/04	90%
6	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
7	Freelancer	Weltraumspiel	04/03	90%
8	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
9	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
10	MechWarrior 4: Mercenaries	Mechspiel	12/02	89%
11	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
12	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
13	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
14	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
15	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
16	Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	87%
17	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
18	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
19	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
20	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
21	IL-2 Forgotten Battles	Flugsimulation	03/03	86%
22	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
23	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
24	Aquanox 2	U-Boot-Spiel	01/03	85%
25	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
26	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
27	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	05/04	84%
28	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
29	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	03/04	83%
30	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	83%

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 Simulationen.

### GAMESTAR-MOD-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	BF 1942: Desert Combat 0.38d	Taktik-Shooter-Mod	10/03	87%
3	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
4	HL: Natural Selection 2.0	Taktik-Shooter-Mod	Online	83%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur zusammen mit dem Hauptprogramm, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.



Ein unmoralisches Angebot

# HITMAN CONTRACTS

Der kahle Killer meuchelt wieder: Das neueste Abenteuer von Auftragsmörder 47 bietet wieder erstklassige Missionen – aber keine Neuerungen.

**M**utters Hausapotheke lehrt: Magenschmerzen kuriert eine Tasse heißer Kamillentee. Auftragskiller 47 helfen solche Ratschläge allerdings nicht, denn in seinem Bauch steckt eine Kugel. Schwer verletzt schleppt sich der Kahlkopf im 3D-Actionspiel **Hitman Contracts** auf ein schäbiges Hotelzimmer und halluziniert von seiner Vergangenheit.

## Traumhaft tödlich

In den elf Traumsequenzen ohne zusammenhängende Handlung spielen Sie in **Contracts** frühere Erlebnisse des Killers nach. Spielerisch bleibt alles beim Alten: Sie schleichen und ballern sich durch große, abwechslungsreiche Levels. Unter anderem erledigen Sie in einem zur Fetisch-Disko umgebauten Schlachthaus einen Gangsterboss oder erforschen im verschneiten Russland ein gestrandetes U-Boot. Alle Schauplätze passen ins düstere Szenario: Im Schlachthaus hängen beispiels-

weise blutige Schweinehälften neben der Tanzfläche.

Zwischen den Einsätzen erzählen gut gemachte Rendersequenzen die Geschehnisse im Hotelzimmer. In der zwölften Mission wartet schließlich der Showdown in den Straßen von Paris. Anders als **Hitman 2** versucht **Contracts** nicht, die zweifelhafte Moral zu rechtfertigen: Den kaltblütigen Killer plagen keine Gewissensbisse.

## Gift und Herz

Größte Stärke von **Hitman Contracts** ist das exzellente Missionsdesign, denn jeder Auftrag bietet mehrere Lösungswege. Diese finden Sie nur durch akribische Beobachtung und Planung heraus. Beispielsweise muss 47 in einem Hotel einen Terroristen töten. Da überall Metalldetektoren stehen, darf der Killer keine Schusswaffen mitnehmen. Doch über die stets aufrufbare Satellitenkarte erkennen Sie, dass die Zielperson gerne Bar und Sauna aufsucht.



Das Chinarestaurant kennen Serienfans aus dem indizierten ersten Teil.



Mit dem Küchenmesser lauern wir im Schlachthaus einem Metzger auf.



Guns and Roses: In einer Schachtel voller Blumen schmuggeln wir die Schrotflinte in eine Bar und stören den Plausch zwischen Barkeeper und Gast. (1024x768)

In der Bar können Sie heimlich den Whiskey des Opfers vergiften. Oder Sie schließen die Tür ab und erhöhen die Temperatur, wenn der Kerl im Dampfbad sitzt – dann versagt sein Herz. Wer gerne ballert, besorgt sich beim Blumenhändler ein Paket

Rosen samt Schrotflinte: Wenn kein Wachmann in der Nähe ist, werfen Sie die Blumen weg und erledigen den Terroristen.

### Déjà vu

Kennern der **Hitman**-Reihe kommt der Auftrag im Hotel

bekannt vor – denn sechs der zwölf Einsätze von **Contracts** sind Remakes der Vorgänger, die jedoch stellenweise stark von den Originalen abweichen. Im Hotel gibt's zum Beispiel deutlich mehr Wächter und verschlossene Türen. Für Vete-

ranen geht dennoch Spannung verloren: Dass zum Beispiel der Terrorist Saunagänge mag, wissen sie bereits. Die sechs restlichen Einsätze handeln zeitlich vor oder nach **Hitman 1**.

Das beste Remake spielt im Hafen von Rotterdam: Bereits im ersten Teil sollten Sie auf einem Terroristen-Frachter eine Atombombe entschärfen. In **Contracts** ist der Pott jedoch bereits von der Polizei eingekreist. Sobald ein Schuss fällt, stürmen Elitepolizisten das Schiff und die Bombe geht unweigerlich hoch. Also müssen Sie sich vorsichtig vorarbeiten und sowohl Gesetzeshüter als auch Terroristen meiden – Hochspannung pur!

### Spiel's noch einmal

Der Wiederspielwert von **Contracts** ist enorm: Viele Lösungswege und drei Schwierigkeitsgrade laden zum Experimentieren ein. Auf der normalen Stufe ballern Sie sich problemlos durch die Levels, da 47 viele Treffer aushält und Sie pro Mission

### DREI WEGE, EIN ZIEL



9,5Um einen englischen Lord zu erledigen, vergiften wir seinen Whiskey und warten, bis er trinkt.



Im Dachgeschoss finden wir den Zugang zum offenen Kamin und werfen einen Benzinkanister hinein.



Wir stürmen das Zimmer des Lords und ballern drauflos. Das alarmiert alle Wachen, wir müssen fliehen.

TARNEN UND TÄUSCHEN



In Rotterdam suchen wir ein Schiff. Doch ein Polizist verweigert uns den Zutritt zum Hafen.



Per Sicherung kappen wir dem Wachmann den TV-Empfang. Er verlässt seinen Posten, um nachzusehen.



Wir schleichen auf das Hafengelände und suchen hinter Lkws Schutz vor Polizei-Patrouillen.



In einem Schuppen finden wir eine gelbe Arbeiterkluft. So verkleidet geht's zum Schiff.



Die Wachen durchsuchen uns vergeblich, denn unsere Waffen liegen im Werkzeugkasten. Der Weg ist frei!

siebenmal den Spielstand sichern dürfen. Der Modus »Experte« erfordert konzentriertes Schleichen: Gegner haben mehr Lebenspunkte und für jeden Einsatz gibt's lediglich zwei Speicherstände. Auf »Profi« kann bereits ein Treffer den Killer töten, Speichern ist verboten.

Selbst auf der niedrigsten Stufe brauchen Sie für jeden Auftrag rund eineinhalb Stunden. Lediglich ein zu kurzer Einsatz hat uns enttäuscht: In Rotterdam erledigten wir einen Rocker-Boss in knapp 20 Minuten – im ersten Versuch und auf der höchsten Schwierigkeitsstufe.

Kostümball für Killer

47 kann wieder die Kleider seiner Opfer anziehen. In einer Mission tarnen wir uns als Polizist, um in ein Sperrgebiet zu gelangen. Verkleidungen wie SWAT-Rüstungen bieten zudem Schutz vor Beschuss. Ein Icon verrät, wie auffällig der Killer ist: Blinkt es rot, haben die Feinde Verdacht geschöpft. Erledigte Gegner sollten Sie schleunigst in ein Versteck schleppen. Denn wenn Feinde Leichen finden, fliegt Ihre Tarnung ruckzuck auf.

Leibwächter durchsuchen den Killer in einigen Levels nach Waffen. In der Schlachthaus-Disko maskieren wir uns zum Beispiel als Ober, um Zugang zum Gangsterboss zu er-

FLORIAN STANGL

Streng genommen ist Hitman Contracts kein reines Ballerspiel und kein echter Schleich-Shooter. Sitzt das Spiel deswegen zwischen allen Genrestühlen? Nein, denn die vielfältigen Lösungswege ermöglichen mir aggressives oder verdecktes Vorgehen, sodass ich das Spiel zu großen Teilen auf meine Art und Weise gestalten kann.

Außer dem Level-Recycling hat mich die magere Handlung enttäuscht. Teil 2 hatte viel mehr Tiefe zu bieten und ließ mich daher schneller in die Haut von 47 schlüpfen. Weil sich auch technisch kaum was getan hat, ist die niedrigere Wertung nur gerechtfertigt.



»Vielfältig mit wenig Handlung«

halten. Dennoch entdecken Wächter bei einer Leibesvisitation unser Messer und schlagen Alarm. Ärgerlich: An manchen Stellen können wir Durchsuchungen umgehen, indem wir Logikfehler ausnutzen. Ein Scharfschützengewehr im Koffer etwa lässt sich durch Metalldetektoren werfen, ohne Alarm auszulösen. Nach dem Durchgehen lesen wir den Behälter einfach wieder auf.

Von AK bis Uzi

Neben lautlosem Werkzeug wie Klaviersaite oder Giftspritze nutzt der Auftragskiller 35 Schusswaffen – von den Doppelpistolen über die AK-74 bis zum Scharfschützengewehr. Die Schießsprügel unterscheiden sich deutlich in der Handhabung: Eine Präzisionswum-

me verzieht zum Beispiel stärker als eine Mini-Uzi. Vorsicht: Wenn Sie beim Blick durchs Zielfernrohr nur verschwommene Schemen erkennen, sollten Sie in den Grafikoptionen die Einstellung »Post Filter« auf den mittleren Wert setzen. Dann bleibt die Sicht klar.

Anders als in Hitman 2 dürfen Sie vor Missionsbeginn nicht selbst bestimmen, welche Bleispritzen Sie mitnehmen. Dafür gibt's Bonuswaffen, falls Sie einen Auftrag ohne unnötiges Blutvergießen bestehen. Wenn Sie zum Beispiel einen englischen Lord erledigen, ohne einen seiner Wächter anzugreifen, nehmen Sie die Schrotflinte des Aristokraten mit. Wenn Sie danach eine beliebige, bereits geschaffte Mission erneut in Angriff nehmen, steht die Flinte

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Den Hitman lotsen Sie in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 durch seine Missionen. Welches Bildformat Sie wählen sollten, hängt in erster Linie von Grafikkarten ab (siehe Tabelle). Für optimale Darstellung empfehlen wir 32 Bit Farbtiefe. Effekte wie den »Post Filter« sehen Sie nur mit Pixel-Shadern (ab Geforce 3).

RAM/FESTPLATTE

Für ein optimales Spielerlebnis sollten Sie 256 Megabyte Arbeitsspeicher im Rechner haben. Mit 128 Megabyte startet die Auftragsmörder-Simulation zwar, Nachlade-pausen stören dann aber deutlich den Spielfluss. Auf der Festplatte belegt Hitman Contracts etwa 900 Megabyte.

TUNING-TIPPS

- 1 Deaktivieren Sie im Grafikmenü den »Post Filter«. Hitman Contracts läuft ohne diesen Weichzeichnerfilter bis zu 300 Prozent flüssiger.
- 2 Reduzieren Sie die Auflösung solange, bis Sie kein Ruckeln mehr wahrnehmen. Pro Stufe kitzeln Sie etwa 25 Prozent mehr Frames aus der 3D-Engine.
- 3 Sie können die »Draw Distance«, das »Object Detail« sowie die die »Weather Effects« ohne jeden Performance-Verlust auf »High« stellen.
- 4 Bei Stereoboxen sollten Sie in den Audiooptionen den 3D-Sound deaktivieren, um Ihren Prozessor um bis zu 15 Prozent zu entlasten.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 12 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
800 MHz	800x600x32 (min. Details) 1024x768x32	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
1.000 MHz	1024x768x32 1280x768x32	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
1.200 MHz	1280x768x32 1600x1200x32	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

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



Die Ich-Perspektive erleichtert zwar das Zielen, nimmt uns aber Übersicht.

automatisch zur Verfügung. Schleichen lohnt sich also.

### Wehrlose Wächter

Die KI-Scherzen von **Contracts** sind kaum schlauer als in **Hitman 2** und bleiben häufig an Ecken oder Stufen hängen. Meist zielen sie ein bis zwei Sekunden lang, bevor sie das Feuer eröffnen – genug Zeit, um die Lumpen zu erledigen. Auf allen Schwierigkeitsgraden bleiben

die Feinde beim Passieren von Engpässen (Ecken, Türen) oft orientierungslos stehen und sind dann wehrlose Beute.

Doch die Computerschurken haben auch gute Seiten. Wenn sie Schüsse hören oder 47 erkennen, rufen sie häufig Verstärkung und der Killer bekommt es mit einer ganzen Gegnerhorde zu tun – auf hohen Schwierigkeitsgraden tödlich. Zudem gehen manche Feinde koordiniert vor: SWAT-Teams folgen beispielsweise einem Anführer und greifen in Gruppen an

### Haken im Regen

An der etwas hakeligen Steuerung per Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive hat sich seit **Hitman 1** nichts geändert: Stellenweise bleiben Sie an Ecken hängen. Auf Wunsch schalten Sie in die Ich-Ansicht – was das Zielen erleichtert, Ih-



Ein Blick durchs Schlüsselloch klärt die Lage.



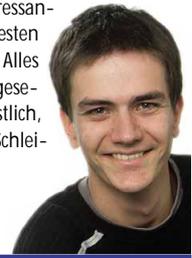
Erledigte Gegner müssen wir sofort beiseite schaffen, sonst fliegt unsere Tarnung auf.

## MICHAEL GRAF

Als Fan des zweiten Teils hat mich das Hitman-Fieber auch diesmal sofort wieder gepackt. Cooler Hauptcharakter und düstere Atmosphäre ziehen mich in ihren Bann. Auch das Missionsdesign motiviert: Ich gebe nicht auf, bevor ich alle Lösungswege ausprobiert habe. Erst vergifte ich den englischen Lord, dann sprengte ich ihn per Benzinbombe und versuche schließlich, ihn als Wache verkleidet zu erledigen.

### Recycling-Wahn

Mir ist unverständlich, warum die Designer Missionen aus den Vorgängern wiederverwerten – trotz der teils starken Abweichungen. Klar, als Veteran freue ich mich über das Wiedersehen mit alten Bekannten, aber das Hitman-Universum hätte bestimmt noch andere interessante Schauplätze zu bieten. Zudem fehlt es dem neuesten Kahlkopf-Abenteurer an spielerischen Neuerungen: Alles habe ich in den Vorgängerspielen schon einmal gesehen. Doch das eigentliche Spielprinzip ist unverwundlich, denn die spannende Mischung aus Ballern und Schleichen unterhält nach wie vor großartig.



»Nicht neu, aber gut«

nen aber Übersicht nimmt. In einer guten Trainingsmission lernen Sie die Bedienung.

**Contracts** unterstützt Surroundsound per EAX 3.0. Damit orten Sie Gegner hinter dem Killer anhand von Schrittgeräuschen. Die guten Umgebungseffekte überzeugen besonders bei schlechtem Wetter: Wenn rund um Sie herum Regen aus den Boxen prasselt, kommt die düstere Atmosphäre bestens rüber. Die Musik bleibt dezent, so lan-

ge der Killer noch unentdeckt schleicht. Sobald allerdings die Wächter auf ihn Jagd machen, lassen treibende Rhythmen umgehend Ihren Puls rasen.

Detaillierte Charaktermodelle und flüssige Animationen frischen die angestaubte **Hitman 2**-Engine ein wenig auf. Netter Effekt: Bei Schneefall verschwimmen ferne Gebäude per Weichzeichner. Lediglich die eintönigen Texturen trüben den Augenschmaus.

GR

### HITMAN CONTRACTS 3D-ACTION

**PUBLISHER:** Eidos, (0190) 839 582  
**SPRACHE:** Deutsch in Vorbereitung  
**AUSSTATTUNG:** DVD-Box, 2 CDs, 24 Seiten  
**MULTIPLAYER:** —

**RELEASE (D):** 30.4.2004  
**CA. PREIS:** 50 Euro  
**USK:** nicht unter 18

Internet    Netzwerk    Modem    an-1 PC

**MULTIPLAYER-MODI:** —

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 2/4 Mx	Radeon 9500	Radon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

**LAUTSPRECHER:** Stereo   2 vorne, 2 hinten   5.1   6.1

**EINGEWÖHNUNG:** 30 Minuten   **SOLO-SPASS:** 18 Stunden   **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Splinter Cell 2 (92%, GS 04/04) Brillante Schleich-Referenz, starker Multiplayer. Hitman 2 (86%, GS 11/02) Spielerisch identischer Vorgänger mit mehr Story.									

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:**

+ viele Lösungsmöglichkeiten	+ spannende Einsätze	+ dichte Atmosphäre	+ Waffen unterscheiden sich deutlich	+ Belohnung fürs Schleichen	- teils recycelte Einsätze	- mäßige KI	- keine freie Waffenwahl	- keine spielerischen Neuerungen	- nur rudimentäre Handlung
------------------------------	----------------------	---------------------	--------------------------------------	-----------------------------	----------------------------	-------------	--------------------------	----------------------------------	----------------------------

**GRAFIK:** Gut  
**SOUND:** Sehr gut  
**BEDIENUNG:** Gut  
**MULTIPLAYER:** —  
**PREISLEISTUNG:** Befriedigend

**FAZIT: HARTES SCHLEICHSPIEL MIT ERSTKLASSIGEN MISSIONEN.**

81



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK D37



Dauerfeuer für Ausdauernde

# PAINKILLER

Als himmlischer Killer meucheln Sie des Teufels Generäle. Dabei stellen sich Ihnen Tausende Dämonen und etliche Schnitzer im Spieldesign entgegen.

**D**arf's ein bisschen mehr sein? Die Standardfrage an deutschen Wursttheken hat offenbar die **Painkiller**-Entwickler People Can Fly zutiefst beeindruckt. In ihr Erstlingswerk packen sie dank einer erstaunlich leistungsfähigen Grafik-Engine Dutzende detaillierte Gegner und detailreiche Bauwerke von imposanter Größe. Apropos Wursttheke: Wie beim Schlachter geht's auch im Spiel zu. Mit großkalibrigen Wummen und dem namengebenden Painkiller wirbeln Sie im Auftrag des

Himmels Dämonen durch die Gegend. Ziel: Wenn Sie vier Generäle des Satans töten, überleben Sie samt Gemahlin einen eigentlich tödlichen Autounfall.

## Stets auf dem rechten Weg

Die Hintergrundstory ist im Spiel kaum präsent. Vielmehr durchlaufen Sie fünf in mehrere Levels unterteilte Kapitel und arbeiten sich so zu den fünf Endgegnern vor. Auf dem Weg dorthin werden die Levels in weitere Abschnitte zerhackt:

Erst nachdem alle Monster gemetzelt sind, leuchtet ein roter Wegpunkt auf, und der nächste Abschnitt ist zugänglich. Ein Pfeil am oberen Bildschirmrand zeigt, wo noch Gegner hausen – Verirren wäre in den meist kleinen Level-Häppchen aber auch ohne Hilfsmittel kaum möglich.

Per Druck auf die -Taste sehen Sie das Bonusziel des Levels. Mal müssen Sie alle Gegner nur mit dem Bolzengewehr töten, mal 100 Goldstücke auf sammeln oder alle geheimen Bereiche entdecken. Zur Beloh-

Gemetzel im Bahnhof: Die Zombie-Soldaten stürmen blind auf uns ein, wir mähen sie mit dem Maschinengewehr im Akkord nieder. (1600x1200)





Groß, größer, Painkiller – dieser Endgegner ist geschätzte 30 Meter hoch!

nung erhalten Sie (überflüssige) Karten, die auf Tastendruck Ihre Treffer verstärken oder feindliche Angriffe abschwächen.

### Wüstes Gebolze

Standardwaffe im Kampf gegen die Dämonen ist der Painkiller, ein überdimensionierter Pürierstab aus der Waffenkammer des Himmels (mit Endlosmunition). Wie alle Mordinstrumente hat auch er zwei Modi. Der erste erzeugt rotierende Klingen – eine prima Nahkampf-Waffe, die Angreifer wegschleudert. Das Messerrad können Sie auch verschießen, um so ferne Gegner zu schnetzeln. Die Sekundärfunktion verwandelt den Painkiller in ein Kata-

pult, dessen Geschoss die meisten Monster mit nur einem Treffer entleibt und gleichzeitig wie an einem Gummiband zu Ihnen schleudert. Dadurch sammeln Sie leichter die Seele des Unholds auf, die nach einigen Sekunden verschwindet. Nach 100 eingesackten Seelen aktiviert sich der Dämonenmodus, in dem Sie einige Sekunden unverwundbar sind und ratz-fatz jeden Gegner ausschalten.

Die Schrotflinte verschießt als zweiten Feuermodus Kapseln, die Dämonen kurzzeitig lähmen. Die Elektrofinte schleudert mit hoher Frequenz Metallsterne oder brutzelt die Untoten mit Stromschlägen. Mit dem Bolzengewehr können Sie Geg-

ner sogar physikalisch korrekt an Wände oder Decken nageln. Die alternativ verschossenen Granaten sprengen wie in **UT 2004** ganze Gegnergruppen. Der Raketenwerfer ist ähnlich effektiv, und dank des Maschinengewehr-Modus vor allem gegen schnell anrückende Monsterhorden Ihre wertvollste Waffe. Die Munition liegt teils offen in den Levels, teils in versteckten Bereichen.

### Hirn- und seelenlos

In **Painkiller** springen Sie wild durch Raum und Zeit. Los geht's auf einem Friedhof, dann landen Sie im finsternen Mittelalter und auf einem Züricher Bahnhof zu Zeiten des Ersten Welt-

### ENDGEGNER MIT TÜCKEN

Die fünf riesigen Endgegner in Painkiller haben Schwachstellen, die Sie ausnutzen müssen – hier ein Beispiel. Der rote Ring am oberen Bildschirmrand zeigt, wie viel Lebenskraft der Unhold noch besitzt.



Mit dem Schrotgewehr bringen wir die Blasen zur Explosion und verwunden so das Biest gezielt.



Ist die »Haut« des Monsters stumpf geworden, können wir es für einige Sekunden verletzen.

kriegs. In jedem Szenario stürmen passende Gegnerhorden auf Sie ein. Die Palette reicht von Skelettkriegern und untoten Mönchen über Ninjas hin zu Soldaten mit Gasmasken. Allen Unholden gemein ist ihre geistige Schwäche: Immer wieder bleiben sie an Stufen, Geländern oder anderen Level-Teilen hängen. Gut hat uns dagegen gefallen, dass die Monster aufeinander reagieren und sich oft gegenseitig bekämpfen. Als zum Beispiel ein Flammenwerfer-Soldat von zwei Kameraden getroffen wird, wendet er sich von uns ab und röstet seine unvorsichtigen Kumpanen.



In diesem Level steht die Zeit still, inklusive Atompilz.

### TECHNIK-CHECK

#### AUFLÖSUNG

Painkiller bietet Auflösungen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200 Bildpunkten. Zum Spielen benötigen Sie zwingend eine T&L-fähige Grafikkarte (ab der ersten Geforce- bzw. Radeon-Generation).

#### RAM/FESTPLATTE

Um mal so richtig im Jenseits aufzuräumen, brauchen Sie wenigstens 256 MByte Arbeitsspeicher. Mit 512 MByte RAM läuft die Zombiejagd optimal. Auf der Festplatte belegt Painkiller knapp 2,0 GByte Speicherplatz.

#### TUNING-TIPPS

- 1 Painkiller ruckelt nicht, sondern wird langsamer. Um das Spiel zu beschleunigen, reduzieren Sie als erstes die »Himmel- und Gegner-Texturen«.
- 2 Das Senken der Auflösung bringt pro Schritte etwa 10 Prozent mehr Frames. Gehen Sie aber nur im Notfall auf grobe 640 mal 480 Pixel herunter.
- 3 Deaktivieren Sie die »Figuren-Schatten«. Im hektischen Gefecht fällt das überhaupt nicht auf und spart gerade auf kleinen Karten Leistung. KE

### DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

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
800 MHz	800x600x32 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Die Gegner ähneln einander wie eineiige Zwillinge, was auf Dauer nervt.



Auf dieser vereisten Brücke weht ein starker Wind uns und die Gegner davon.

PETRA SCHMITZ

Wer keine zündenden Spielideen hat, macht's durch kranke Blutorgien wett – sorry, ich kann's nicht mehr sehen. Toll, wie realistisch moderne Technik die Schlachthaus-Fantasien der Designer umsetzen kann, aber den Ekelschocker trägt ein Action-Gerippe der klapprigsten Machart.

Dauerfeuer auf dümmliche Monsterhorden – was bei Serious Sam augenzwinkernd übersteigert wurde, ist hier trauriger Selbstzweck. Auch duldsamste Actionjünger sinken beim drögen Dauermetzeln flugs in einen stumpfen Dämmerzustand. Nur für Ausdauernde.



»Müde Metzellei«

Drunter und drüber

Das Spielprinzip hält kaum Überraschungen bereit, das Level-Design dagegen ständig. Mit viel Liebe zum Detail haben die Entwickler finstere Mittelalter-Städtchen oder riesige Fabrikanlagen gebaut. Darin rummst und scheppert es kräftig: Fässer explodieren und reißen halbe Häuserfassaden ein, Gerüste stürzen zusammen oder Gegner werden unter Gerölllawinen begraben. Oft fühlt sich die **Painkiller**-Welt dadurch echt an – doch genauso oft stören einander zu ähnliche Level-Abschnitte oder langatmige Laufpassagen. Für Abwechslung sorgende Rät-sel oder eine motivierende Alternativroute sind Mangelware.

Gigantische Gegner

Highlight in **Painkiller** sind die riesigen Zwischen- und gigantischen Endgegner. Die Monster ragen teils 30 oder mehr Meter hoch (relativ zur Augenhöhe Ihrer Spielfigur) und sind nur manchmal mit reinem Dauerfeuer zu besiegen. Meistens müssen Sie die Schwachstelle der XXL-Dämonen finden – da hilft nur genaues Beobachten und Analysieren des Levels. Ein geflügelter Riesendämon holt sich zum Beispiel seine Lebensenergie bei Statuen zurück, die nur während des kurzen Aufladevorgangs zerstört werden können (offenbar inspiriert vom Showdown in **Knights of the Old Republic**). Doch originellen End- und Zwischengegnern stehen ebenso viele uninspirierte Obermotze gegenüber.

Entschärfte Version

Die deutsche Version von **Painkiller** ist deutlich entschärft worden. Es fliegen keine abgetrennten Körperteile umher, die Blutspritzer sind dunkelgrün. Die Ragdoll-Physik sorgt für realistische Animationen bei getroffenen Gegnern.

Sechs Multiplayer-Modus für maximal 16 Spieler in kleinen Arenen machen eine Weile Spaß. Die Surroundeffekte sind gelungen, die Musik wechselt zwischen atmosphärischen Stücken und hartem Metal während der Kämpfe.

PAINKILLER AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



- CD: Video-Special
- DVD: Wertungsvideo
- Video-Special (DVD-18: ungekürzt)



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK C30
- GS PREMIUM: Langfassung des Wertungsvideos
- QUICKLINK C90

Wertungskonferenz: Einer harten Wertung geht eine harte Diskussion voraus. In unserer monatlichen Wertungskonferenz haben wir besonders angeregt **Painkiller** diskutiert und viele Details am Shooter kritisiert. Die Abonnenten von GameStar.de Premium finden die Langfassung zum Download.

FLORIAN STANGL

**Painkiller** heißt die beste CD der Metal-Ikonen Judas Priest. Der Titelsong ist schnell, hart und direkt. Genau das wäre auch der Ego-Shooter **Painkiller** gerne. Doch das Erwachsenenspiel ist mit Klischees überfrachtet, nervt durch häufige Längen und wiederholt sich: Ich gehe einen Schritt, dann rumpelt hinter mir ein Tor hoch und begrenzt den Level. Noch einen Schritt weiter tauchen aus dem Nichts Dutzende Gegner aus. Sind alle tot, geht woanders ein Tor auf und alles beginnt von vorne.

Weniger wäre mehr gewesen

Dabei ist die Grafik fantastisch und bietet flüssig animierte Gegner sowie sehenswerte Level-Architektur. Und anfangs hat mir das stupide Ballern sogar Spaß gemacht. Doch weil ich schon zu Beginn vier der fünf Ballermänner habe und den letzten anfangs des zweiten Kapitels bekomme, ist dieser Reiz schnell vorbei. Und da sich bald Gegner und sogar Endgegner immer ähnlicher werden, nervt das eintönige Spielprinzip. Hätten die Entwickler mehr Waffen und weniger Längen eingebaut, würde ich **Painkiller** gerne spielen.



»Tötet schnell den letzten Nerv«

**PAINKILLER EGO-SHOOTER**

PUBLISHER: Dreamcatcher, (0190) 846 048  
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 26.4.2004  
 AUSSTATTUNG: Digipack, 3 CDs, 23 Seiten CA. PREIS: 40 Euro  
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: nicht unter 18

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: (Team-)Deathmatch, People can fly, Light Bearer, Voosh

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 4 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Far Cry (90%, GS 05/04) Bessere Optik, geniale KI und vor allem mehr Abwechslung.									
Serious Sam SE (84%, GS 02/02) Ähnliches Gebotze, aber origineller und selbstironischer.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- Polygon-reiche Grafik
- viele zerstörbare Objekte
- teils spannende Endgegner
- detaillierte Schauplätze
- strunzdumme Gegner
- kaum Abwechslung
- etliche Längen
- Gegner wiederholen sich
- zu wenig Waffen

GRAFIK: Sehr gut  
 SOUND: Gut  
 BEDIENUNG: Sehr gut  
 MULTIPLAYER: Ausreichend  
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: BRUTALER SHOOTER MIT MAGER-KI UND LÄNGEN.

**69**



Diesen Bossgegner können Sie nur besiegen, wenn Sie seine Sägemühle mit Dynamitstangen schrotten. (1600x1200)

Man nannte ihn Gringo

# DEAD MAN'S HAND

Verrat und Rache – ein unkomplizierter Ego-Shooter im Stil des LucasArts-Klassikers Outlaws entführt Sie in den Wilden Westen. Dort meucheln Sie neun Bossgegner in bester Charles-Bronson-Manier.

**D**ie Geschichte ist so alt wie der Wilde Westen: Junger Gangster will plötzlich keine Unschuldigen mehr töten, wird von seinen Kumpanen verraten, wandert in den Knast und schwört – Rache! Im Ego-Shooter **Dead Man's Hand** schlüpfen Sie in die Rolle des Selbstjustizi-

ars und kämpfen sich durch 20 Levels, um neun finsternen Obermotzen den Garaus zu machen.

### Kopie eines Klassikers

Wer den LucasArts-Shooter **Outlaws** von 1997 gespielt hat, wird sich in **Dead Man's Hand** sofort zurecht finden. Denn genau wie im Vorbild gilt es, einen möglichst hohen Punktestand pro Level zu erreichen. Ihre Punkte errechnen sich aus Ihrer Zielsicherheit und den Boni, die Sie für besonders spektakuläre Treffer bekommen. Es gibt mehr Punkte, wenn Sie einem Gegner zunächst den Hut vom Kopf schießen und ihn erst danach niederstrecken. Noch besser: Sie nutzen herumstehende Dynamitfässer und begraben Schurken unter herabstürzenden Vordächern.

### Munitions-Poker

Lediglich drei Knarren (Revolver, Schrotflinte und Gewehr) nehmen Sie mit in den Kampf. Sobald Sie den höchsten der drei Schwierigkeitsgrade gemeistert haben, dürfen Sie fortan aus jeweils drei Vertretern der Waffengattungen wählen. Die unterscheiden sich dann in Schussfrequenz, Magazingröße und Durchschlagskraft. Vor fast jedem neuen Level dürfen Sie in einer Runde Poker versuchen, unter anderem zusätzliche Munition zu verdienen.

### Vielschieser bevorzugt

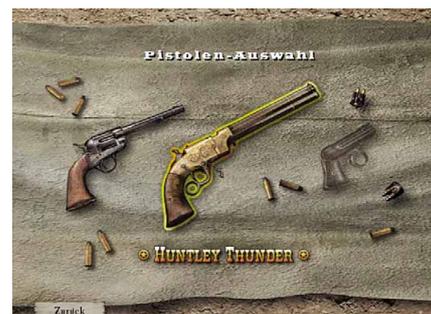
Wenn Sie viele Gegner nacheinander ausschalten, füllt sich der so genannte Schussketten-Balken. Ist der voll, aktivieren Sie

den zweiten Waffenmodus. Mit dem Revolver schießen Sie dann wesentlich schneller und die Kugeln haben mehr Durchschlagskraft.

In den Levels finden Sie hin und wieder Dynamitstangen oder Whiskey-Bomben. Erstere eignen sich prächtig, um kleine-



Im Wald warten Fallen. Erwischt Sie so ein stachelbesetzter Balken, müssen Sie das Level neu starten.



Bevor Sie gegen die Schurken in den Kampf ziehen, müssen Sie die Schießprügel auswählen.



Hoch zu Ross ist es schwerer, Gegner zu treffen. Am einfachsten ist, ihnen den Gaul unterm Hintern wegzuschießen.



Der Totenkopf signalisiert einen »Multi-Kill«. Das gibt Punkte.



In Pokerpartien erspielen Sie sich zusätzliche Munition.

re Gegneransammlungen in einem Aufwasch zu erledigen. Whiskey-Bomben produzieren einen Flamment Teppich, der sich jedoch nur langsam entfaltet.

### Hoch zu Ross

Die meisten Abschnitte in **Dead Man's Hand** bestreiten Sie per pedes. Ab und an sitzen Sie aber auch hoch zu Ross oder brausen mit einer Lore im Stil von **India-**

**na Jones** durch Grubenschächte. Dann wird es knifflig, denn Sie müssen während der Sause nicht nur massig Gegner umpusten, sondern auch Medipacks durch Abschießen auf sammeln. Zu Fuß reicht einfaches Drüberlaufen.

Sterben Sie, müssen Sie den Level noch mal von vorne beginnen. **Dead Man's Hand** hat keine freie Speicherfunktion.

In Sachen Multiplayer-Modi wartet auch eher Hausmannskost auf Sie. Lediglich acht Spieler dürfen sich in Deathmatch, Team-Deathmatch, einer Last-Man-Standing-Variante namens »Beute« und im Modus »Trup-

pe« vergnügen. Immer mehr Computergegner greifen Sie und Ihre Mitspieler in Letzterem an.

Der Sound von **Dead Man's Hand** ist unterer Standard. Lediglich normales Stereo kommt aus den Boxen. **PET**

### PETRA SCHMITZ

Das simple Geballere in **Dead Man's Hand** macht mir durchaus für ein paar Stunden Spaß. In jedem Moment fühle ich mich auf angenehme Art an Outlaws erinnert. Und da Wildwest-Shooter ohnehin (zu Unrecht!) unterrepräsentiert sind, freue ich mich über das unverbrauchte Szenario.

### Nostalgie-Bonus

Über die Grafik brauchen wir nicht zu diskutieren, die sieht schlicht aus wie von vor drei Jahren. Selbst **Serious Sam** wirkt dagegen frisch poliert. Letztendlich ist **Dead Man's Hand** eher was für Freunde von nostalgischen Trips in die Spielevergangenheit und für Freizeit-Djangos, die bei Spiel mir das Lied vom Tod nicht abschalten können. Und da zähle ich mich durchaus zu. **Dead Man's Hand** bekommt von mir einen dicken Nostalgie-Bonus.

»Spiel mir das Lied vom Tod«



### Gehirn ist Mangelware

Nach künstlicher Intelligenz suchen Sie vergeblich. Die Schurken in **Dead Man's Hand** sind Trigger-gesteuert und werden erst aktiv, wenn Sie einen bestimmten Punkt im Level überschritten haben. Deckung suchen Ihre Widersache auch nur in den seltensten Fällen. Die meiste Zeit stürmen sie blind auf Sie zu. Lediglich die Bossgegner weichen Ihren Schüssen aus oder fliehen hinter einen Felsen.

### Drei mal altbacken, bitte

Die Grafik von **Dead Man's Hand** gewinnt heute keine Trophäe mehr. Die alte **Unreal-Engine** wirkt verstaubt, Shader-Effekte à la **Far Cry** suchen Sie vergebens.

### DEAD MAN'S HAND EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 883  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 28 Seiten  
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original  
 INTERNET (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem an-1 PC  
 MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Beute, Truppe

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,5 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9500
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **Serious Sam SE** (84%, GS 02/02) Ballerspiel mit Schwerpunkt Massenschlachten.  
**Painkiller** (69%, GS 06/04) Schöner, härter – aber deutlich langatmiger.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:  
 + extrem unkompliziert  
 + Nostalgie-Bonus  
 + unverbrauchtes Szenario  
 + motivierend durch Highscore-Jagd  
 - kein freies Speichern  
 - Grafik »von vor drei Jahren«  
 - sehr kurz  
 - KI quasi nicht vorhanden

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Befriedigend
PREISLEISTUNG:	Ausreichend

FAZIT: WILDWEST-SHOOTER MIT NOSTALGIE-BONUS.

67

- CD/DVD: Video-Special
- AB-16-CD/DVD: härtere Fassung
- AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung

- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK D28

# IL-2 ACE EXPANSION

Im Osten nichts neues.



Luftkampf mit der japanischen Ki-84.

**U**bi Soft lehrt uns: Je länger der Name, desto überflüssiger das Addon. Zumindest im Fall vom **IL-2 Sturmovik Forgotten Battles Ace Expansion Pack** stimmt diese frei erfundene Binsenweisheit. Stolze 29 Flugzeuge warten im Hangar, um in neun dynamischen Kampagnen oder 33 Einzelmissionen zum Einsatz zu kommen. Klingt nach viel, doch schon das benö-

tigte Hauptprogramm **IL-2 Sturmovik Forgotten Battles** war sehr umfangreich (89 Maschinen, 11 Kampagnen). Und die neuen Karten (Ardennen, Normandie) werden in den Kampagnen nicht einmal benutzt, denn die spielen an der Ostfront. Das Pazifik-Szenario gibt's sogar nur im Multiplayer-Modus. Immerhin dürfen Sie jetzt mit bis zu 31 Kontrahenten dynamische Kampagnen absolvieren. Dem Rest fehlt einfach der Pfiff.

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 03/00

ACE EXPANSION PACK	
GENRE:	Simulations-Addon
PUBLISHER:	Ubi Soft, (0180) 555 49 38
CA. PREIS:	25 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene, Profis
SPIELER:	1 bis 32
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	700 MHz, 256 MB, Geforce 1/2 MX

78

# FIRESTARTER

Dauerfeuer auf Monsterhorden.

**V**iren infizieren ein futuristisches Computerspiel. Um die Programme auszulöschen, ballern Sie sich im Ego-Shooter **Firestarter** durch 16 eintönige Arenen. Pro Mission stürmen Horden grotesker Monstern auf Sie ein. Mit 19 effektvollen Waffen von der Schrotflinte bis zur Plasma-Wumme zerbröseln Sie die Feinde. Zu Beginn wählen Sie eine Spielfigur – etwa den spaßigen Mutanten, der im Spielverlauf lernt, bis zu vier Waffen gleichzeitig zu nutzen. Erledigte Monster bringen Punkte. Damit erwerben Sie zwischen den Missionen sieben von 27 Fertigkeiten wie extra hohe Sprünge, die sich in vier Stufen steigern lassen. Diese Punkteverteilung beeinflusst die Ballerorgie kaum: Ein flinker Finger ist wichtiger. Im guten Co-Op-Modus kämpfen bis zu



Als Mutant heizen wir den Gegnern mit zwei MGs ein.

32 Spieler – allerdings nur via LAN. Für Mehrspieler-Fans. **GR**

SPIELENAME	
GENRE:	Ego-Shooter
PUBLISHER:	Vidiz, (040) 514 840 23
CA. PREIS:	30 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene, Profis
SPIELER:	1 bis 32
SPRACHE:	Englisch
MINIMUM:	1,0 GHz, 128 MB, Geforce 2/4 MX

62

# THE I OF THE DRAGON

Flügelahme Drachen.



Unser Feuerdrache greift einen Dämonen an.

**D**er Dämon Skarborr bedroht Nimoa. Im so genannten »Action-Rollenspiel« **The I of the Dragon** säubern Sie als Drache zwölf detailarme Regionen von den Monstern des Schurken. Drei Lindwürmer (Feuer, Eis, Tod) stehen zur Wahl. Jeder verfügt über individuelle, effektvolle Zauber, zum Beispiel Skelett-Beschwörung. An vorgegebenen Stellen errichten Sie

Dörfer, deren Einwohner automatisch kämpfen. In besuchte Regionen können Sie zurückkehren – etwa, wenn Feinde ein Dorf angreifen. Eintönig: Meist sollen Sie alle Gegner erledigen. Die Steuerung per Maus, Tastatur oder Gamepad nervt, da Sie weder seitwärts noch rückwärts fliegen dürfen und stets Runden drehen müssen. Am besten lenkt sich das Vieh in der Außenperspektive, denn die Ich-Ansicht schwankt stark. Nur kurzzeitig spaßig. **GR**

THE I OF THE DRAGON	
GENRE:	Action-Flugsimulation
PUBLISHER:	Deep Silver, (0180) 565 60 08
CA. PREIS:	40 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, Geforce 1/2 MX

44

# ANGELS VS. DEVILS

Harmlose 3D-Action für zwischendurch.

**D**er ewige Konflikt zwischen Himmel und Hölle dient als Szenario für das humorige **Angels vs. Devils**. Sie steuern je nach Vorliebe einen Comic-Engel oder -Teufel aus der Verfolgerperspektive und müssen Gegner abschießen sowie auf den Karten verteilte Münzen einsammeln. In der Kampagne investieren Sie das Geld zwischen den Levels in Helme, Schulterpanzer und andere Rüstungsteile, die Ihre Verteidigung erhöhen. Außerdem erhält Ihr Charakter nach erfolgreichen Missionen Erfahrungspunkte, mit denen Sie Angriffsstärke, Bewegungstempo und andere Werte steigern können. Trotz dieser Prisse Rollenspiel hat **Angels vs. Devils** einen faden Beigeschmack: Langweiliges Leveldesign, hakelige Steuerung und schwache Gegner-KI stören



Unser Engelchen erledigt den Teufel im Deathmatch.

den manchmal aufkommenden Spielspaß immer wieder. **GV**

ANGELS VS. DEVILS	
GENRE:	3D-Action
PUBLISHER:	Schanz Inter., (01805) 216 698
CA. PREIS:	20 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1 bis 8
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte

41

