

Action

Peter Steinlechner



Hallo, Halo. Endlich ist es da! Meine Güte, was habe ich auf **Halo** gewartet. Nachdem wir dem Actionkracher in vergangenen Jahren schon zwei Titelstorys gewidmet haben, folgt jetzt der finale Test der PC-Version. Und ganz ehrlich: Ich finde nicht nur das Spiel klasse, sondern auch das Thema **Halo** weiterhin aufregend. Denn in der Redaktion gab's prompt heftige Diskussionen – etwa während der Wertungskonferenz. Was machen wir mit einem Spiel, das irrsinnig gute Levels, aber auch eher langweilige, sich wiederholende Abschnitte bietet? Oder die Gegner: Tolle KI, aber manchmal haben wir das Gefühl, ständig den gleichen Alien im Fadenkreuz zu sehen – was tun?

Qualität setzt sich durch. Es ist schwierig, so extreme Stärken und Schwächen wie bei **Halo** in einer einzigen Wertungs-Note zusammenzufassen. Schließlich hätte auch derjenige Recht, der etwa wegen eines zu langweiligen Levels vollständig die Lust verliert und deswegen einen harten Wertungsabzug fordert. Trotzdem: Kein Spiel ist perfekt, und wenn derart viele Pluspunkte – Story, KI, Fahrzeuge – zusammenkommen, zählen die vorhandenen Qualitäten. Entscheidend ist nur eines: der Spielspaß. Und der stimmt.

Action-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|--------------------------------------|----------------|------------|------------|
| 1 | Mafia | 3D-Actionspiel | 10/02 | 91% |
| 2 | Splinter Cell | Actionspiel | 03/03 | 91% |
| 3 | GTA Vice City | Actionspiel | 07/03 | 90% |
| 4 | Star Wars: Jedi Knight 3 | Ego-Shooter | 10/03 | 90% |
| 5 | Battlefield 1942 | Taktik-Shooter | 11/02 | 90% |
| 6 | Indiziertes Spiel | Ego-Shooter | – | 89% |
| 7 | Unreal 2 | Ego-Shooter | 03/03 | 89% |
| 8 | Counterstrike 1.6 | Taktik-Shooter | 09/03 | 88% |
| 9 | Deus Ex | Actionspiel | 08/00 | 88% |
| 10 | Operation Flashpoint | Taktik-Shooter | 07/01 | 88% |
| 11 | No One Lives Forever 2 | Ego-Shooter | 12/02 | 88% |
| 12 | Vietcong | Taktik-Shooter | 05/03 | 88% |
| 13 | Halo | Ego-Shooter | NEU | 87% |
| 14 | Tactical Ops | Taktik-Shooter | 08/02 | 87% |
| 15 | Medal of Honor: Allied Assault (dt.) | Ego-Shooter | 03/02 | 86% |
| 16 | Hitman 2 | 3D-Action | 11/02 | 86% |
| 17 | Black Hawk Down | Taktik-Shooter | 05/03 | 85% |
| 18 | Metal Gear Solid 2 | 3D-Action | 04/03 | 85% |
| 19 | America's Army | Taktik-Shooter | 09/02 | 85% |
| 20 | Tron 2.0 | Ego-Shooter | 10/03 | 84% |
| 21 | Enclave | 3D-Action | 05/03 | 84% |
| 22 | Serious Sam: Second Encounter | Ego-Shooter | 02/02 | 84% |
| 23 | Raven Shield | Taktik-Shooter | 04/03 | 84% |
| 24 | Star Trek: Elite Force 2 | Ego-Shooter | 08/03 | 83% |
| 25 | Rayman 3 | 3D-Action | 04/03 | 83% |

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter sowie sonstige Actionspiele.

Mod-Charts

| 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 | NEU | 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 mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

Action-Inhalt

Titelstory: Halo

| | |
|-----------------------------------|----|
| Der Test | 56 |
| Gegner im Überblick | 60 |
| Sechskampf auf der Ringwelt | 66 |

Tests

| | |
|------------------------------------|----|
| Freedom Fighters | 74 |
| Conflict Desert Storm 2 | 76 |
| Medal of Honor: Breakthrough | 78 |
| Silent Hill 3 | 78 |
| Mace Griffin Bounty Hunter | 79 |



Die Russen kommen!

Freedom Fighters

Wenn sowjetische Panzer durch New York rollen, sieht sogar die Freiheitsstatue rot. Um die Kommunisten zu vertreiben, braucht es einen ballerwütigen Patrioten.



Aus dem Auto steigen Rotarmisten, die wir mit AK-47-Grußsalven empfangen.



Die TV-Station gehört zu den Farbtupfern der größtenteils unspektakulären Levels.



- Auf CD/DVD:
- spielbare Demo
- Video-Special
- Auf »ab 16/ab 18«: härtere Fassung



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Diesen Arbeitstag hat sich Klempner Chris anders vorgestellt: Seine Verabredung mit einem verstopften Abfluss endet nämlich abrupt, als die Sowjetarmee erst New York und dann ganz Amerika besetzt. Da Chris ausgerechnet in der Wohnung einer potenziellen Widerstandskämpferin wohnt, steckt er gleich so richtig tief im Schlamm. Zwangsläufig tauscht er den Blaumann gegen eine Uniform und kämpft fortan gegen die roten Besatzer.

Diplomatie ist in **Freedom Fighters** ein Fremdwort, die einzigen Argumente sind Projektile. Entsprechend bietet der 3D-Shooter kompromisslose Baller-Action um einen amerikanischen Helden und versprüht mehr Patriotismus als Bill Pullman im Hollywood-Film **Independence Day**.

Gefahr von unten

Als Operationsbasis dient in der ersten Hälfte des Spiels das New Yorker Kanalsystem. Von hier aus steigen Sie am jeweiligen Einsatzziel aus dem Untergrund und bekämpfen sowjetische Stellungen, darunter Nachschubla-

ger und eine Fernsehstation. **Freedom Fighters** besteht aus neun Episoden mit bis zu vier Missionen. Zwischen den Kapiteln erzählen Cutscenes (meist als Fernsehsendung) in Ingame-Grafik die Helden-Story weiter.

Welchen Einsatz einer Episode Sie zuerst erledigen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings drängt sich beim genauen Studium des Briefings oft eine bestimmte Reihenfolge auf. Sie sollten beispielsweise immer zuerst Helipad samt Hubschrauber ausschalten, bevor Sie durch die Straßen ziehen – so eliminieren Sie diese tödliche Bedrohung. Oder Sie müssen sich C4-Sprengstoff besorgen, mit dem Sie auf einer anderen Map feindliche Einrichtungen in die Luft jagen. Egal, ob Sie Gefangene befreien, Artilleriestellungen ausschalten oder die Stromversorgung unterbrechen sollen: Sie ballern in abwechslungsreichen, Adrenalin fördernden Schusswechseln, bis die Maus glüht.

Zoom, Salve, Treffer

Sie steuern Chris normalerweise aus der Verfolgerperspektive. In

den Gefechten wechseln Sie per rechtem Mausklick in die Zielperspektive. Bei Pistolen, MPs und Schrotflinten zoomt die Kamera dabei näher über die Schulter der Spielfigur an die Feinde heran; Panzerfaust und Scharfschützenbüchse schalten auf ein klassisches Ego-Fadenkreuz um.

Zur Freedom-Fighter-Grundausstattung gehören außerdem Molotow-Cocktails und Granaten, die allerdings mehr durch merkwürdige Flugparabeln als durch Schadenswirkung auffallen. Flächendeckende Zerstörung erreichen Sie, wenn Sie

Benzinfässer oder parkende Autos per Dauerbeschuss sprengen. Es gibt sogar eine Nahkampf-Taste, mit der Sie Gegner per Gewehrkolben verprügeln – eher Spielerei als sinnvoll.

Charisma ist Macht

Für seine Taten sammelt Chris Charisma-Punkte. Je mehr er hat, desto mehr Mitstreiter darf er befehlen. So können Sie in jeder Mission Begleiter rekrutieren, die immerhin auf drei Kommandos hören: »Angriff!«, »Folgt mir!« und »Stellung halten!«. Da der taktische Anspruch



Mit einer Ladung C4 sprengen wir einen angriffsstarken Hubschrauber.



Ein amerikanischer Traum: Freiheitskämpfer Chris nimmt es locker mit der halben Sowjetarmee auf – und gewinnt meistens.

von **Freedom Fighters** gerade einmal Knöchelhöhe erreicht, brauchen Sie die Order nur für zwei Aktionen: Sie parken den Trupp, wenn der Held im Alleingang einen Panzer zu Almetall verarbeitet oder per Sniper-Gewehr die Gegner auf Wachtürmen oder hinter Stationärgeschützen erledigt. Sind die größten Bedrohungen ausgeschaltet, befehlen Sie den Kameraden den Frontalangriff.

Sobald mehr als sechs Streiter unter Ihrer Regie agieren, leidet die Übersicht. Wenn sich zum Beispiel 20 Soldaten mit ähnlichen Uniformen in einem nächtlichen Schneesturm ein Feuergefecht liefern, erkennt man kaum noch, wer zu wel-

cher Seite gehört. Egal: Meist übernehmen die Kameraden ohnehin nur die Funktion des Frontalangriff-Kanonenfutters, während Sie die dadurch abgelenkten und nicht gerade cleveren Sowjet-Truppen von der Flanke attackieren.

Stadtplan hilft

Die Grafik von **Freedom Fighters** erinnert stilistisch an **GTA 3**, trägt also trotz realistischer Spielwelt comic-artige Züge. Animationen und Texturen sind eher zweckmäßig. In den geradlinig aufgebauten Levels finden sich selbst Spieler ohne jeglichen Orientierungssinn zurecht, zumal eine jederzeit einblendbare Karte sowohl die eigene Position

als auch die der relevanten Missionsziele anzeigt. Auf dem Stadtplan finden Sie ebenfalls alle fair verteilten Kanaldeckel, an denen Sie speichern können; eine freie Save-Funktion fehlt.

Georg Valtin



Serious Chris

Freiheitskampf auf die amerikanische Art: Kopf ausschalten und ballern, was das Zeug hält. Das macht mir in **Freedom Fighters** viel Spaß, weil das militärische Dauerfeuer eben mehr **Serious**

Sam als **Operation Flashpoint** ist. Dadurch verliert das realistische Szenario deutlich an Brisanz, und auch die eher comic-hafte Grafik schreit ganz laut: »Hallo, das ist doch nur Fiktion!«

Die Megaportion **Ami-Patriotismus** finde ich ausgesprochen lächerlich. Als ob sich die Elite der roten Armee von einem Klempner aufmischen ließe. Nichts gegen Helden-Geschichten, aber wenn ich am Ende einer Mission die Sowjetflagge einholen und dafür »Stars and Stripes« hissen muss, schäme ich mich für die Entwickler. Die Krönung: Freiheitskämpfer **Chris** verwendet in seiner TV-Ansprache an das amerikanische Volk fast den gleichen Wortlaut wie **Mel Gibson** in **Braveheart** – peinlich, peinlich.

Freedom Fighters unterstützt keinen Surround-Sound. Dafür passt der stimmungsvolle Soundtrack von **Jesper Kyd** (**Hitman 2** und **Messiah**) hervorragend zum Geschehen. **GV**



Zwischensequenzen präsentiert **Freedom Fighters** im Fernseh-Stil.

Freedom Fighters 3D-Action

| | | |
|--|---|---|
| | Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch | Release (D): 26.9.2003 Preis: ca. 45 Euro USK-Freigabe: ab 16 Jahre |
|--|---|---|

| Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis |
|------------|------------------|--------|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 |

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

| | |
|--|--|
| Pro + grandiose Schusswechsel + unterhaltsame Story + vielfältige Einsätze + fantastische Musik | Kontra - durchwachsene KI - monotone Gegner - zweckmäßiges Leveldesign |
|--|--|

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)
 Netzwerk (0 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

| | | |
|------------------|-----------------|-----------------|
| Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 |
| GF FX 5600/Ultra | Radeon 9500 Pro | Radeon 9700/Pro |
| Geforce 3/3 Ti | Geforce 4 Ti | Radeon 9800 Pro |
| GF FX 5800/5900 | | |

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 400 MHz | CPU mit 800 MHz | CPU mit 1,2 GHz |
| 128 MB RAM | 256 MB RAM | 512 MB RAM |
| 600 MByte Installationsgröße | 600 MByte Installationsgröße | 600 MByte Installationsgröße |
| Geforce-Karte | Geforce-2-Karte | Geforce-3-Karte |

ALTERNATIVEN

| | |
|--|---|
| Serious Sam: SE (84%, GS 02/02) Fantasy-Monster, cooler Held und extravagante Knarren: ein flotter Shooter mit Spaßgarantie. | Red Faction 2 (70%, GS 06/03) Dauerfeuer-Baller-Action im Science-Fiction-Szenario mit coolen Fahrzeug-Missionen. |
|--|---|

WERTUNG

| | |
|---|--|
| Grafik: Befriedigend | Sound: Sehr gut |
| Bedienung: Gut | Spieltiefe: Befriedigend |
| Multiplayer: Nicht vorhanden | |

Kurzweiliger Ballerspaß ohne Tiefgang.

Generation Golf-Krieg

Conflict Desert Storm 2

Flotter Vierer in Militäruniform: Mit einem Elitekommando der Alliierten vollbringen Sie im irakischen Wüstensand taktische Meisterleistungen.



Auf CD/DVD:
Video-Special
Auf »Ab 16/Ab 18«
härtere Fassung



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Kaum haben die Truppen Saddam Husseins 1990 das Nachbarland Kuwait überfallen, schicken die USA und Großbritannien eine Befreiungsarmee an den Golf. Die schnellen Kampferrfolge verdanken die Alliierten vor allem Spezialeinheiten, die hinter den feindlichen Linien agieren. Genau diese Aufgabe erwartet Sie in **Conflict Desert Storm 2**: Als Teil der britischen SAS oder der amerikanischen Delta Force sabotieren Sie Kommunikationsanlagen, vereiteln einen Chemiewaffenangriff und hindern die Iraker daran, eine Raffinerie

zu sprengen. Die realistischen, spannenden Einsätze gefallen dank guter Atmosphäre, vieler unterschiedlicher Waffen und zahlreicher taktischer Möglichkeiten. Einige KI-Aussetzer, behäbige Steuerung und das eingeschränkte Speichern vermiesen aber den Spielspaß.

Alte Bekannte

Ihr Team besteht aus den selben vier Soldaten wie im Vorgänger: Truppenführer Bradley, Scharfschütze Foley, Ingenieur Jones und Connors, der den Umgang mit schweren Waffen beherrscht. Sie können jederzeit einen beliebigen Helden aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive steuern und den Kameraden einfache Befehle wie »Stellung halten!« erteilen. Zwar folgen die Mitstreiter die Order ganz gut. Doch mitunter machen die Kollegen böse Fehler und rennen etwa ins offene Feuer oder werfen sich eine Granate vor die Füße.

Am besten kompensieren Sie diese Dämlichkeits-Anflüge, indem Sie die Verbündeten zunächst am Levelanfang warten lassen und dann nacheinander in Gefechtsposition bringen.

Speichermanko

Alle zehn Einsätze sind sehr umfangreich und anspruchsvoll. Dass Sie pro Mission nur dreimal speichern dürfen, ist unfair: Oft erscheinen Gernormassen, Panzer oder Hubschrauber per Skript-Event und erledigen jedes noch so vorsichtige Kommando. Das Wiederholen langer Passagen nervt genauso wie die anfangs umständliche und teils ungenaue Steuerung. Das Spiel unterstützt Dolby-Digital-Sound. **GV**



Bei der **Infiltration** einer Basis stoßen wir in der Truppenbaracke auf heftigen Widerstand.



Per **Raketenwerfer** pulverisieren wir einen irakischen Panzer.

Georg Valtin



Gelungener Wüstensturm

Nachdem der erste Teil von Conflict Desert Storm nur öde Wüstenballerei bot, zeigt sich der Nachfolger als solider, wenn auch nicht fehlerfreier Taktik-Shooter. Am besten haben mir die Infiltrations-Missionen gefallen: Mit meinem Quartett bei Nacht und Nebel unbemerkt in einen Hochsicherheitstrakt einzudringen und dabei einen Wachposten nach dem anderen zu beseitigen ist einfach extrem spannend.

Schade, dass die PC-Version keinen kooperativen Modus unterstützt. Mit vier menschlichen Spielern würden die spannenden Missionen noch ein gutes Stück mehr Spaß machen.

Conflict Desert Storm 2 Taktik-Shooter

| | | | |
|--|---|---------------------------|---------------|
| | Publisher: Take 2, (01805) 217 316 | Release (D): 2.10.2003 | |
| | Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) | Preis: ca. 45 Euro | |
| | Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 28 S. Handbuch | USK-Freigabe: ab 16 Jahre | |
| | Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis |
| | 1 | 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

| | |
|--|--|
| Pro | Kontra |
| <ul style="list-style-type: none"> tolles Missionsdesign sehr gute Atmosphäre freies Umschalten im Team viele taktische Möglichkeiten umfangreiches Waffenarsenal | <ul style="list-style-type: none"> gewöhnungsbedürftige Steuerung KI-Aussetzer nur drei Speicherstände pro Mission kein Koop-Modus |

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 450 MHz | CPU mit 800 GHz | CPU mit 1,0 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 512 MByte RAM |
| 930 MByte Installationsgröße | 930 MByte Installationsgröße | 930 MByte Installationsgröße |
| Geforce-Karte | Geforce-2-Karte | GF-3-Karte, Surround-Sound |

ALTERNATIVEN

Vietcong (88%, GS 05/03)

Packendes Soldaten-Abenteuer in einem glaubwürdig dargestellten Vietnam-Krieg.

Black Hawk Down (85%, GS 05/03)

Super Missionsdesign und prächtige Grafik in einem beklemmend realistischen Szenario.

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Befriedigend |
| Spieltiefe: | Sehr Gut |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Realistischer Taktik-Shooter im Golf-Krieg.



MoH: Breakthrough

Dramatik rund ums Mittelmeer.



In einer nordafrikanischen Stadt schalten Sie Stellungen an einem Fluss aus.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Die Sicht in der tunesischen Wüste reicht nur wenige Schritte weit, aber trotz des Sandsturms beginnt der Ansturm auf die deutschen Festungen. Und zwar in Break-

through, dem zweiten Addon zum Ego-Shooter Medal of Honor: Allied Assault. Als US-Sergeant John Baker kämpfen Sie erst in Nordafrika, später in Sizilien und schließlich in Süditalien. Die Missions-CD setzt wie das Hauptprogramm auf unkomplizierte Balleraction im Szenario des Zweiten Weltkriegs. Die elf Missionen bieten viel Abwechslung: So retten Sie einen Kollaborateur, schalten Scharfschützen aus oder suchen per Minenschützer nach verbuddelten Sprengladungen. Multiplayer-Fans treten im neuen Modus »Liberation« an. Darin müssen besiegte Spieler erst von überlebenden Teamkameraden gerettet werden, um weiterkämpfen zu können. **PS**

Peter Steinlechner

Gut und solide

Breakthrough macht genauso viel Spaß wie Hauptprogramm und Vorgänger-Addon. Zwar fehlen die richtig genialen Momente, aber spielerisch gibt's praktisch nur positives hervorzuheben. In erster Linie die toll designten, abwechslungsreichen und vor allem hochdramatischen Einsätze.

Dazu kommt, dass der Schwierigkeitsgrad fairer wirkt als im ersten Addon und das Ganze jetzt ein wenig umfangreicher ist. Breakthrough ist eine prima Fortsetzung!

MoH: Breakthrough

Ego-Shooter-Addon



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633 Release (D): 26.9.2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 25 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 18 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION
 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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 600 MHz | CPU mit 1,0 GHz | CPU mit 1,5 GHz |
| 128 MByte RAM | 192 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 1,8 GByte Installationsgröße | 1,8 GByte Installationsgröße | 1,8 GByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | GeForce 2 | GeForce 3 |

WERTUNG

| | | |
|--------------|--------------|----------|
| Grafik: | Befriedigend | |
| Sound: | | Sehr gut |
| Bedienung: | | Sehr gut |
| Spieltiefe: | | Gut |
| Multiplayer: | | Sehr gut |

Mitreibende Kämpfe im Mittelmeer-Raum.



Silent Hill 3

Grausig konvertierter Konsolen-Horror.



Im Schein der Taschenlampe gehts gegen Zombies und Mutanten.

Alpträume plagen die hübsche Heather: Mutterseelenallein stapft sie durch einen maroden Vergnügungspark und muss schikanöse Rätsel lösen, ständig bedrängt von Zombiehunden und Mutantengesocks. Mit Taschenlampe und wenigen Waffen irrt sie durch dunkle 3D-Örtlichkeiten. Wenn Sie ihr im Horror-Action-Adventure Silent Hill 3 helfen wollen, kommen für Sie etliche Gruselfaktoren dazu. Der Konsolen-Hit wurde extrem lieblos umgesetzt, umständliche Steuerung und ungünstige Kameraperspektiven erschweren die Jagd. Zudem nerven die spärlich verstreuten Speicherpunkte. Dass trotzdem Horrorstimmung aufkommt, liegt hauptsächlich an den per-

fekten Soundeffekten: Ein ständiges Flüstern im Hintergrund und gruftiges Gestöhne verursachen eine Gänsehaut. **MS**

Markus Schwerdtel

Grießel-Grusel

Vor ein paar Jahren gehörte der erste Teil der Silent-Hill-Reihe zu meinen Lieblings-Konsolenspielen. Doch inzwischen ist das »Renn mit der Taschenlampe rum und jage Zombies«-Spielprinzip so ranzig wie die untoten Hauptfiguren.

Am meisten ärgert mich neben doofen Rätseln der Bildstörungen-Grauschleier, der anscheinend Horrorstimmung erzeugen soll. Mir bescherd das sinnlos düstere Gegrießel aber nur Kopfschmerzen. Einziger Lichtblick: die spektakulär schaurige Soundkulisse.

Silent Hill 3

Action-Adventure



Publisher: Konami, (0190) 824 694 Release (D): 31.10.2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 4 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION
 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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 1,0 GHz | CPU mit 1,4 GHz | CPU mit 2,0 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 4,4 GByte Installationsgröße | 4,4 GByte Installationsgröße | 5,0 GByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

WERTUNG

| | | |
|--------------|-----------------|----------|
| Grafik: | Ausreichend | |
| Sound: | | Sehr gut |
| Bedienung: | Mangelhaft | |
| Spieltiefe: | Ausreichend | |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden | |

Konsolen-Horrorspiel, gruselig umgesetzt.



Mace Griffin Bounty Hunter

Zu Fuß und per Raumschiff: Kampf um die Wahrheit.

Eine interstellare Verschwörung, Verrat in den eigenen Reihen – und schon landet der Held Mace in **Mace Griffin Bounty Hunter** unschuldig im Knast. Nach zehn Jahren kommt er frei, verdingt sich als Söldner für Unterweltbosse und steigt rasch dahinter, was damals wirklich los war. Das Pro-

gramm besteht aus zwei Teilen, denn zum einen ist es ein Ego-Shooter: Aus der Ich-Perspektive kämpfen Sie in meist recht verwinkelten und mit vielen Überraschungen angereicherten Raumstationen gegen fiese Aliens, fremde Gangster oder mysteriöse Verschwörer. Zum anderen gibt's den Weltraumteil, in dem Sie wie in **Freelancer** durchs All sausen und andere Raumschiffe mit Energiekanonen aufs Korn nehmen. Gesteuert wird dabei ausschließlich mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt auf dem Shooter-Modus, in dem Sie die mit Abstand meiste Zeit des Spiels verbringen. Dass das englische Entwicklerteam Wartog in erster Linie für Konsolen programmiert hat, merkt man deutlich. Die Texturen sehen detailarm aus, der Titel

speichert ausschließlich automatisch, die Steuerung ist extrem schwammig. Außerdem vermissen wir im Weltraum die Möglichkeit, die Mausrichtung umzukehren. **PS**



In einer Raumstation attackieren uns seltsam maskierte Gegner.

Peter Steinlechner

Schwammiger Shooter

Schlechte Steuerung: Allein das reicht schon, mir den Spaß an einem Computerspiel zu verderben. Und da meine Mausbewegungen sich anfühlen wie unter Wasser, hilft es halt nur wenig, dass Mace Griffin Bounty Hunter eine spannende Geschichte erzählt. Auch sonst geht's mir recht zwiespältig mit dem Titel. Die Levels etwa sind gut designt, aber grafisch so trist, dass ich keine Lust habe, sie zu erforschen.

Mace Griffin Bounty Hunter Actionspiel



Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040 Release (D): 26.9.2003
Sprache: Englisch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 4 CDs, 26 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 5 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

■ 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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 800 MHz | CPU mit 1,0 GHz | CPU mit 1,5 GHz |
| 128 MByte RAM | 256 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 3,9 GByte Installationsgröße | 3,9 GByte Installationsgröße | 3,9 GByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Ausreichend |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Befriedigend |
| Spielliefe: | Ausreichend |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Gute Story – aber viele Macken verderben den Ballerspaß.

