

Action

Peter Steinlechner



Hallo, Mr. Freeman! Gucken Sie sich mal den oberen Bereich unsere Action-Charts an: **Mafia**, **Splinter Cell**, **No One Lives Forever 2** – alles tolle Spiele, oder? Demnächst steht da hoffentlich noch ein weiteres: **Half-Life 2**. Meine Güte, wie lange habe ich darauf gewartet, endlich mehr als nur Gerüchte über Valves Ego-Shooter zu hören! Von dem Titel erwarte ich, dass er mindestens den Sprung in die Top 3 schafft. Wenn Sie sich unsere aktuelle Titelstory durchgelesen haben, wissen Sie auch, warum. Es lohnt sich aber durchaus, noch ein paar mehr Artikel in dieser Ausgabe genauer anzuschauen. Denn auch **Stalker** hat das Potenzial, im Action-Genre neue Maßstäbe zu setzen.

Niederlage. Kurz vor Redaktionsschluss erreicht uns eine Testversion der – nach **Counterstrike** – zweiten Multiplayer-Mod zu **Half-Life**, die es als eigenständig lauffähiges Vollpreisprodukt im Laden zu kaufen gibt: **Day of Defeat**. Vor gut neun Monaten bekam die kostenlose Fassung von uns 84 Prozent. Die nur geringfügig verbesserte Verkaufsversion soll nun 30 Euro kosten. Trotzdem kriege ich weder zeitgemäße Grafik noch Bots, und Fahrzeuge wie in **Battlefield 1942** gibt's auch nicht. Wertung? Deutlich weniger!

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	Splinter Cell	Actionspiel	03/03	91%
3	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	90%
4	GTA 3	Action-Rennspiel	07/02	90%
5	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
6	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	89%
7	Counterstrike 1.0 (dt.)	Taktik-Shooter	02/01	89%
8	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
9	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	05/02	88%
10	Deus Ex	Actionspiel	08/00	88%
11	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
12	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
13	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	05/02	87%
14	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
15	Tactical Ops	Taktik-Shooter	08/02	87%
16	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
17	Hitman 2	3D-Action	11/02	86%
18	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
19	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
20	America's Army	Taktik-Shooter	09/02	85%
21	Enclave	3D-Action	05/03	84%
22	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	07/02	84%
23	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	02/02	84%
24	Raven Shield	Taktik-Shooter	04/03	84%
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	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	03/02	84%
4	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%
5	HL: Natural Selection 1.0	Taktik-Shooter-Mod	01/03	82%

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

Tests

Day of Defeat78
Devastation80
Red Faction 281
Chaser82
I was an Atomic Mutant83
Wolverine's Revenge83



Wimpeltausch in der Normandie

Day of Defeat

Valve adoptiert eine weitere erfolgreiche Half-Life-Mod als Vollpreis-Erbe. Wir fühlen dem Schützling gründlich auf den Zahn.



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

Ursprünglich war **Day of Defeat** nur eine Multiplayer-Mod zum erfolgreichen Ego-Shooter **Half-Life**. Wegen der großen Fan-Gemeinde bringt Valve die ehemalige Gratis-Mod mit der beliebten Weltkriegskulisse jetzt als Vollpreistitel.

Morsche Schlachtfelder

In **Day of Defeat** durchkämpfen Sie auf insgesamt 15 Karten berühmte Schauplätze des Zweiten Weltkriegs wie Anzio in Italien oder Omaha Beach in der Normandie. Zu Beginn jeder Partie wählen Sie eines von zwei Teams aus. Entweder ziehen Sie als alliierter Soldat oder Wehrmachtmitglied in die Schlacht. Neu in der Vollpreisversion sind die Briten, die in zwei Einsätzen debütieren. In den Gefechten selbst müssen die Angreifer Flaggenpunkte erobern (ähnlich **Battlefield 1942**) oder Ziele wie einen Tiger-Panzer zerstören. Die Verteidiger versuchen, das zu verhindern. Im Vergleich zur letzten Version der Mod hat Valve einige neue Karten eingefügt und alte überarbeitet. So sollen Sie nun etwa bei der Landung in der Normandie sämtliche Stellungen einnehmen statt wie vorher nur die Bunker und Geschütze. Dadurch dauern die Partien länger und bieten mehr Tiefgang.



Fahrzeuge wie dieser Panzer dienen nur als unbewegliche Missionsziele.

Grafisch haben die Entwickler versucht, noch mal das Maximum aus der mittlerweile fünf Jahre alten **Half-Life**-Engine zu kitzeln. Doch die meisten der 15 Karten wirken optisch recht betagt und extem detailarm. Selbst die schön animierten Spielfiguren verblassen neben **Battlefield 1942** oder **Medal of Honor: Allied Assault**.

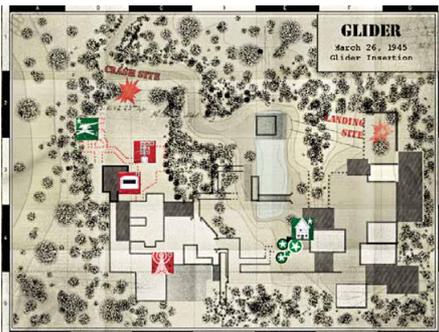
Klassengesellschaft

Wenn Sie sich für eine der Fronten entschieden haben, steht schon die nächste Wahl an. Alliierte wie Deutsche schicken mehrere Soldatenklassen ins Feld: neun bei der Wehrmacht, sieben bei den US-Streitkräften und vier bei den Briten. Darunter sind etwa Grenadiere, Offiziere

und Sturmtruppen. Allerdings unterscheiden die Klassen sich nur in ihrer Hauptwaffe und lassen sich deshalb grob in drei Kategorien gliedern: normale Infanterie, schwere MG-Einheiten und Scharfschützen. Die typischen Berufe Sanitäter und Ingenieur fehlen in **Day of Defeat**. Dadurch sind manchmal Kämpfe um gute Deckung spannender als um die Flaggen. Der für die Maximalzahl von 32 Spielern sehr knappe Raum erhöht das Tempo der spannenden Gefechte, senkt aber gleichzeitig die Überlebenschancen. Weil viele Levels stark verschachtelt sind, um größer zu wirken, ist der Spielfluss teilweise gehemmt. Für Orientierung sorgt eine Karte, die wichtige Stellen wie Fahrtenpunkte und aktive Teammitglieder anzeigt.

MG-Parkplatz

Treffsicherheit haben die Soldaten im Spiel nur, wenn sie sich



Die **Übersichtskarte** erleichtert die Orientierung in den Levels.

Technik-Check

Auflösung

Day of Defeat unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1920 mal 1440 Pixeln. Je höher die Einstellung, desto besser die Optik. Unter 1024 mal 768 Bildpunkten verwachen die Texturen auf den Karten extrem.

RAM/Festplatte

Für Day of Defeat sollten Sie mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher haben. 256 MByte sind das Optimum, nur falls Sie als Spieler auch den Server stellen, brauchen Sie 512 MByte. Auf der Festplatte belegt der Titel rund 480 MByte.

Tuning-Tipps

- 1 Wenn Day of Defeat ruckelt, setzen Sie unter »Options/Video« die »Color Quality« auf »16 Bit«.
- 2 Verwenden Sie für die schnellste Performance unter »Options/Video/Renderer« stets »OpenGL«.
- 3 Zum Beschleunigen kleiner PCs stellen Sie über »Options/Audio« die »Sound Quality« auf »Low«.
- 4 Für gute Voice Communication benötigen Sie gerade bei Onboard-Sound eine 1,5-GHz-CPU. **DV**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.500 MHz	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1920x1440	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



MGs können Sie auf Sandsäcken postieren, um wichtige Stellen wie diesen **Flaggenpunkt** besser zu verteidigen. (1920x1440)

hinlegen oder -knien. Dann ziehen die Gewehre bei Feuerstößen weniger nach oben. Schwere MGs müssen Sie sogar per Zweifuß abstellen, damit das Schießisen nicht streut. Das Aufpflanzen funktioniert normalerweise nur im Liegen auf dem Boden. Doch an Sandsack-Barrieren oder dem Rand eines Schützengrabens dürfen Sie auch im Stehen das MG fixieren und abfeuern. Nachteil: Diese Waffe auf- und abzubauen dauert sehr lange, und der jeweilige Soldat kann sich mit montiertem MG kaum noch bewegen. So wird er schnell Opfer eines Snipers.

Allerdings endet da auch schon die taktische Vielfalt des

Arsenals, denn die restlichen der 30 Waffen sind sich sehr ähnlich. So merken Sie etwa kaum einen Unterschied zwischen der Thompson eines US-Sergeants und dem Karabiner eines deutschen Grenadiers. Trotzdem steigt der Pulsschlag in den sehr kurzweiligen Partien enorm.

Gefehlt haben uns in der Praxis fest auf den Karten installierte MG-Nester, von Soldaten beider Parteien per Knopfdruck zu aktivieren. Fahrzeuge gibt's in **Day of Defeat** ohnehin nur als Kulisse und Missionsziele.

Zeichensprache

Damit die Teilnehmer einer Partie sich im Team leichter verständigen können, bietet

das Programm eine integrierte »Voice-Communication«, die Besitzer eines Headsets miteinander verbindet. Außerdem benutzt das Programm eine integrierte »Voice-Communication«, die Besitzer eines Headsets miteinander verbindet. Außerdem benutzt das Programm eine integrierte »Voice-Communication«, die Besitzer eines Headsets miteinander verbindet.

Patrick Hartmann



Verborgene Stärken

Beim ersten Anblick der tristen Levels wollte ich sofort zurück auf meinen Battlefield-Server. Doch unter der altmodischen Grafikfassade steckt ein solider Taktik-

Shooter. Der Erfolg liegt manchmal in den Händen eines einzelnen MG-Schützen, der die Feinde in Schach hält, während die Kollegen im Sprint zur Hilfe eilen. Zusätzlich verlangen die vielen Missionsziele sehr unterschiedliche Taktiken in den Partien. Doch ärgert mich, dass weder Fahrzeuge noch Geschütze für Spieler noch benutzbar sind. Außerdem fehlen mir Bots, um Taktiken vor ersten Gefechten auszuprobieren.

ben. Wenn Sie eine der 16 Gesten wie etwa »Halt« anwählen, sehen Ihre Teamgefährten das als Animation an der Spielfigur. So sparen Sie zwar langwierige Chat-Eingaben, doch gehen die Gesten in den hektischen Gefechten meist unter. Gut: In **Day of Defeat** hat jeder Soldat eine Ausdaueranzeige. Nach Hüpfen und Sprints müssen Sie erst einen Moment ruhen. **PH**



Grenadier Schwerdtel jagt den alliierten Jeep in die Luft und punktet dadurch.

Day of Defeat Taktik-Shooter

Publisher: Activision, (0190) 900 045 **Release (D):** 8.5.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **Preis:** ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 26 S. Handbuch **USK-Freigabe:** ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: -				Multiplayer-Spaß: über 30 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + variierende Einsatzziele
- + komfortables Gestensystem
- + eingebaute Sprach-Kommunikation
- + Ausdauer-Anzeige
- + gute Waffen-Sounds

Kontra

- Grafik hoffnungslos veraltet
- fehlende Bots
- keine benutzbaren Fahrzeuge oder Geschütze
- Sanitäter- und Ingenieur-Klasse fehlt

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) | Netzwerk (32 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Territorial-Control, Capture/Destroy

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
480 MByte Installationsgröße	480 MByte Installationsgröße	480 MByte Installationsgröße
3D-Karte, ISDN	3D-Karte, ISDN	3D-Karte, DSL

ALTERNATIVEN

Battlefield 1942 (90%, GS 11/02) | **Medal of Honor: A. A.** (84%, GS 07/02)

Durch großen Fuhrpark, riesige Levels und gute Klassen klare Mehrspieler-Referenz. | Zweiter-Weltkrieg Shooter mit spannender Einzelspieler-Kampagne und Multiplayer-Part.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Ordentlicher Multiplayer-Shooter mit öder Grafik.

Kampf den Konzernen!

Devastation

Unreal-Engine, Levels mit Wiederauferstehungs-Generator, KI-Begleiter – trotzdem misslingt dem ambitionierten Ego-Shooter der Sprung in die Genre-Charts.



In einem alten Kino lauern besonders viele Feinde.



Oft helfen Ihnen teils doofe KI-Begleiter.

in 22 langen Missionen gegen die Armee der Konzerne. Angesiedelt ist das Spiel in San Francisco: Beispielsweise ballern Sie in den Gässchen von Chinatown, dem von einer Abendsonne erhellten Hafen oder fliehen von der Gefängnisinsel Alcatraz. Für meist sehr schöne Grafiken sorgt die aktuellste Version der Unreal-Engine.

Neues Leben

Das erste Drittel der Einzelspieler-Kampagne läuft so ab wie jeder andere Ego-Shooter: Sie folgen linearen Levels und feuern auf jeden Gegner, der Ihnen vor das Visier einer der 20 Schusswaffen läuft. Einmal stehen Sie sogar unter Zeitdruck – sonst explodiert eine Bombe, und die Mission ist verloren. Später sind Sie in Umgebungen unterwegs, deren Aufbau an Multiplayer-Arenen erinnern. Hier respawnen alle Kämpfer so lange, bis eine der beiden Parteien die feindlichen Wiederbelebungs-Generatoren zerstört hat. Normalerweise agieren Sie in Devastation gemeinsam mit vier oder fünf Bots, meist Rebellen. Denen können Sie einfache Befehle erteilen, etwa Ihnen zu fol-

gen oder frei anzugreifen. Doch der künstliche Verstand setzt viel zu häufig aus: Dann lässt sich einer Ihrer Begleiter regungslos von Feinden abmurksen.

Das Programm bietet in der Solokampagne unterschiedlich schwierige Spielarten. Die Palette reicht vom Arcade-Stil bis zum Simulationsmodus, wo jeder Treffer Sie sofort ausschaltet. Devastation erscheint hierzulande mit deutschen Untertiteln. Die lokalisierte Sprachausgabe ist auf den CDs zwar enthalten, muss aber nach der Installation per Patch freigeschaltet werden; bis Redaktionsschluss lag der noch nicht vor. **PS**

Peter Steinlechner



Im Ansatz gut

Noch ein halbes Jahr Entwicklungszeit, und Devastation wäre ein prima Ego-Shooter geworden. Neben der Grafik gefällt mir

vor allem die Idee mit den Respawn-Levels. Streckenweise kommt besonders im Arcade-Modus Freude auf, wenn ich mich durch schicke Umgebungen ballere.

Weniger schön: Die Begleiter-KI fällt alle paar Meter aus. Ebenfalls verärgert bin ich über die Gegnerplatzierung – die ist mir zu häufig zu fies. Trotzdem: Echte Genre-Fans sollten sich das Spiel ruhig mal näher ansehen.



Auf CD/DVD: Video-Special



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

Mit Bausparvertrag oder gar Rentenversicherung kann Flynn wenig anfangen – schließlich hat er kaum Aussichten, alt zu werden. Der Held des düsteren Ego-Shooters Devastation lebt im Jahr 2075: Die Umwelt ist zerstört, eine Handvoll Großkonzerne verfügt über alle Macht.

Im Programm des Entwicklers Digitalo kämpfen Sie

In Chinatown stürzen sich leicht bewaffnete, aber schnelle Wachen auf Sie.



Devastation

Ego-Shooter



Publisher: Ascaron, (05241) 966 90
 Sprache: Englisch, dt. Untertitel
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 30 S. Handbuch

Release (D): 20.3.2003
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 25 Stunden				Multiplayer-Spaß: 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> teils erstklassige Grafik abwechslungsreiche Missionen gute Sprachausgabe Level-Editor 	<ul style="list-style-type: none"> viele KI-Schwächen unfaire Gegnerplatzierung schwache Sound-Effekte

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) | Netzwerk (32 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Territories

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti | Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

Unreal 2 (89%, GS 03/03)
 Gleiche Engine, andere Zukunft – bunt statt düster, deutlich weniger Bugs, viel bessere KI.

Red Faction 2 (70%, GS 06/03)
 Geradlinige Ballerei mit Fahrzeugen; deutlich schwächere Grafik, miese Gegner-KI.

WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Befriedigend
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Befriedigend
Multiplayer:		Gut

Düsterer Endzeit-Shooter mit KI-Problemen.



Befreiungskampf mit Dauerfeuer

Red Faction 2

Ballerwettbewerb gegen KI-Schwachmaten: Ihr Sprengstoff-Experte Alias hat stets den Finger am Abzug – egal, ob im Laufschrift, im Panzer oder im Hubschrauber.

Die ehemalige Mars-Revolutionärs-Gruppe »Red Faction« zieht in ferner Zukunft erneut in den Kampf. Um die Herrschaft des Despoten Sopot zu beenden, heuern die roten Weltverbesserer eine Spezialeinheit nanotechnisch aufgezogener Elite-Soldaten an. Einer davon sind Sie: In der Rolle des Sprengstoff-Experten Alias halten Sie schier endlose Gegnerfluten mit 15 mächtigen Wummern in Schach. Der erste, für PC und Konsole entwickelte



Fahrzeug-Missionen bieten Abwechslung: Hier müssen wir lästige Polizeiflugzeuge loswerden.

Schreiende KI-Deppen

In jeder der linearen Missionen müssen Sie mehrere Ziele erreichen, etwa eine Brücke sprengen, Scharfschützen ausschalten oder in eine Feindbasis eindringen. Solange Ihr Held genug Munition für MG, Schrotflinte, Granatwerfer und Co. hat, braucht er die zahlenmäßig überlegenen, aber stockdoofen Gegner nicht zu fürchten. Beispiel für das lächerliche Feindverhalten: Sie werfen eine Granate. Die KI-Deppen kommentieren dies zwar mit einem lautstarken »Grenade!«, bleiben aber stehen. Herausfordernder und unterhaltsamer sind da schon die Fahrzeug-Missionen, in denen Ihr Charakter den Feinden mit Hubschrauber, Panzer und Mini-U-Boot einheizt. Auch die Kämpfe gegen sporadisch auftauchende Endgegner gehören zu den wenigen Höhepunkten.

Wackelige Wände

Wie im indizierten Vorgänger stellt die inzwischen veraltete Geomod-Grafik-Engine die solide gestalteten Levels dar. Dank dieser Technologie können Sie

Teil gefiel uns mit der seinerzeit neuen Geomod-Engine und guter Story. Dagegen krankt die PS2-Umsetzung **Red Faction 2** an schwacher Grafik und dämlichen Gegnern.



Mit zwei Maschinenpistolen halten wir uns die widerlichen **Zombies** vom Leib.

Wände mit schweren Waffen oder Granaten wegsprengen. So finden Sie versteckte Gänge oder alternative Wege, die spielerisch aber keine Vorteile bringen. Auch in Sachen Grafik haben Action-Schönheiten wie **Unreal 2** oder **Enclave** klar die Nase vorn: Bei den groben, blasen Texturen und bescheidenen Spezialeffekten merkt man **Red Faction 2** seine Herkunft von der technisch schwachen PS2 an. Weiteres Manko: In allen Mehrspielermodi, etwa Deathmatch und Team Arena, dürfen Sie nur gegen schwache Bots und nicht etwa menschliche Kontrahenten antreten. **GV**

Georg Valtin



Moorhuhn für Fortgeschrittene

Red Faction 2 erinnert mich stellenweise an die Moorhuhn-Spiele: Minutenlang wandert mein Fadenkreuz von einem Opfer zum nächsten, und ich ballere alles über den Haufen, was mir vor die Knarre läuft. Das macht zwar Laune, doch bei Serious Sam hat mir dieses Masse-statt-Klasse-Prinzip aufgrund der abgefahrenen Gegner und Waffen deutlich besser gefallen. Dafür mag ich die gelungenen Fahrzeug-Missionen, und auch bei den Adrenalin fördernden Kämpfen gegen herausfordernde Endgegner deutet Red Faction 2 sein Potenzial an. Insgesamt bietet es aber zu wenig für ein modernes Action-Spiel.

Red Faction 2

Ego-Shooter



Publisher: THQ, (0190) 505 511 Release (D): 7.4.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 37 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + gelungene Fahrzeug-Einsätze
- + zerstörbare Umgebung
- + solides Leveldesign
- + abwechslungsreiche Waffen

Kontra

- schwache Gegner-KI
- schmucklose Grafik
- dünne Story
- Geomod-Engine spielerisch ungenutzt

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,8 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
950 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße	1,3 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Serious Sam 2 (84%, GS 02/02)

Knallbunter, abgefahrter Ballerspaß mit Mega-Wummern und aberwitzigen Gegnern.

Devastation (72%, GS 06/03)

Schickere Grafik, bessere Levels und spannende Einsätze – die Gegner-KI ist durchwachsen.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Schnörkellose Ballerei mit Dauerfeuer-Garantie.



WWW

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

Shooter-Schrott

Chaser

In schmucklosen, linearen 3D-Levels ballern Sie auf der Suche nach Ihrem Gedächtnis gegen massenhaft Feinde.



Im Adrenalin-Modus fällt Zielen im Kampf leichter.

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

Die Zukunftsvisionen von Spieledesignern sind selten positiv. Aktuelles Beispiel: Der Ego-Shooter **Chaser**, der den Spieler ins Jahr 2088 entführt. Die Erde ist kaum noch bewohnbar, und die Menschen müssen auf den Mars umziehen. Dazu beherrschen gewalttätige Banden die Ballungszentren der Erde. Mitten in diesem Chaos erwacht der Ex-Agent John Chaser, der bei einem Einsatz das Gedächtnis verloren hat. Deshalb versteht er auch nicht, wieso das Militär ihn beseitigen will und er bei vielen Bandenchefs die Abschussliste anführt. Auf diese Fragen sollen Sie in der Rolle Chasers Antworten finden.

Linear und hässlich

Den Helden steuern Sie per Maus und Tastatur durch 18 Missionen mit insgesamt 35 Levels. Kulissen sind etwa das Innere eines Raumschiffs oder ein Hotel-Penthouse. Doch egal wo Sie sich aufhalten, stets gibt es nur einen Weg zum Ziel. Dabei heißt Ihre Aufgabe fast immer: »Alles platt machen, was sich bewegt!« Abwechslung bieten nur wenige Stellen: etwa ein Level, den der Protagonist per Funkanweisung durchschleicht. Diese Zuckerstücke sind aber die Ausnahme im **Chaser**-Brei. Denn schon die Optik verschreckt verwöhnte Action-Fan-Augen: eckige Levels, plump animierte Spielfiguren und verwaschene Texturen. Selbst die Modelle der insgesamt 24 Waffen sehen lieblos geschnitzt aus.

Höllisch schwer

Chaser richtet sich trotz drei Schwierigkeitsstufen nur an Action-Profis. Eine Gewehr-salve eliminiert John schneller, als Sie »Quickload« sagen können. Damit bei größeren Feindgruppen trotzdem Aus-

sicht auf Sieg besteht, bietet **Chaser** den sogenannten Adrenalin-Modus: Per Tastendruck löst dieser einen Bullet-Time-Effekt aus, in dem das Geschehen in Zeitlupe abläuft. So visieren Sie Feinde leichter an. Dieser Extra-Modus hält nur kurz vor, danach muss sich die Anzeige erst wieder aufladen.

Ein kleiner Lichtblick von **Chaser** ist der Multiplayer-Part. Neben bekannten Spielarten wie Deathmatch gibt es noch den Shocktroop-Modus, in dem zwei Teams unter Zeitdruck Aufgaben erfüllen müssen – etwa eine bestimmte Stelle im Level einnehmen. **PH**

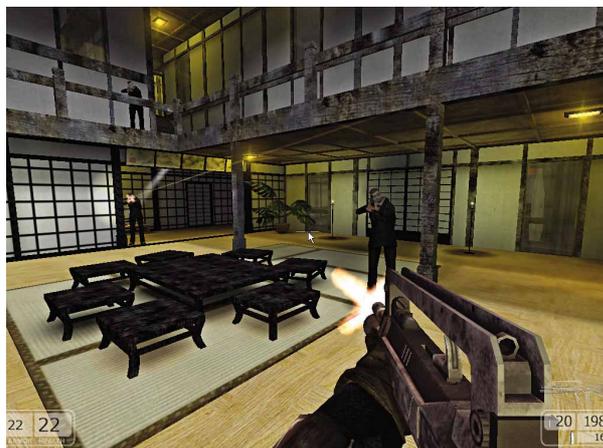
Patrick Hartmann



Abwechslungsfreie Action

Chaser hat viele nette Ansätze, baut aber keinen einzigen davon konsequent aus. Die tristen Levels

bieten kaum Abwechslung und sind in der Reihenfolge beliebig austauschbar. Ich muss ja doch nur alle Feinde plätten und zum Ausgang laufen – auch wenn ich laut Mission Daten aus einem Yakuza-Hauptquartier stehe. Da reißen selbst die vielfältigen Waffen und der gute Multiplayer-Part kaum was raus, zumal die mäßige Grafik mich zu Alternativtiteln wie Battlefield 1942 vergrault.



Die recht detaillarmen Levels sind mit Gegnerrmassen gespickt.

Chaser Ego-Shooter

Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68 Release (D): 27.6.2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 40 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 34 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> kurzweiliger Multiplayer-Part Adrenalin-Modus umfangreiches Waffenarsenal 	<ul style="list-style-type: none"> schlechtes Leveldesign sehr hoher Schwierigkeitsgrad plumpe Animationen lieblose Sprachausgabe

MULTIPLAYER			
Internet (32 Spieler)	Netzwerk (32 Spieler)	Modem (0 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original		Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Shocktroops	

HARDWARE-KONFIGURATION			
TNT 2	Woodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX
Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,35 GByte Installationsgröße	1,35 GByte Installationsgröße	1,35 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN	
Soldier of Fortune 2 (84%, GS 07/02)	Devastation (72%, GS 06/03)
Abwechslungsreicher Shooter mit solider Grafik, gradlinigen Missionen und guter Story.	Action mit besserer Grafik und schöneren Missionen – aber strohdummen Gegnerhorden.

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Gut

Lineares Action-Geballere ohne Niveau und Witz.



I was an Atomic Mutant

Lustige, aber kurzatmige Kino-Parodie.



Mit außerirdischen Energiebällen zerstören wir ganze Erdenstädte.

Atomstrahlen verwandeln brave Bürger in blutrünstige Riesenmonster – jedenfalls in **I was an Atomic Mutant**. Das Actionspiel versetzt Sie in die Rolle eines von vier Mega-Bies-

tern. Mit tödlichen Feuerblitzen zerstören Sie als Riesen-Reptil ganze Wohnblocks oder schleudern als Monster-Frau Autos in Gebäude. In jeder der elf Missionen müssen Sie eine gesamte Siedlung oder Stadt zerstören und sich gegen menschliche Widerstandskämpfer wehren. Die versuchen, Ihnen mit Panzern und Flugzeugen den Gar aus zu machen. Das Programm ist bewusst trashig aufgemacht: Intro und Sprachausgabe erinnern an B-Movies aus den 50er-Jahren. Sie können sogar per rechtem Mausklick in die Kino-Ansicht wechseln; dann sehen Sie das Zerstörungswerk Ihres Mutanten wie auf einer großen Leinwand hinter mehreren Sitzreihen mit Zuschauern. **PS**

Peter Steinlechner

Billige Brüller

Jetzt war ich ein Atom-Mutant und muss sagen: selten so gelacht am PC. Die Aufmachung ist stimmungsvoller als die einer durchschnittlichen RTL-Sängerwettbewerbsschicht. Auch die 3D-Grafik ist solide und stimmig. Besonders langfristig hält der Spaß allerdings nicht an: Letztlich probiert man die vier Alien-Arten und deren Spezialwaffen, freut sich über ein paar nette Gags – und muss dann miterleben, dass sich alles ganz schnell wiederholt.

I was an Atomic Mutant

Actionspiel



Publisher: THQ, (0190) 505 511 Release (D): 23.5.2003
 Sprache: Englisch Preis: ca. 20 Euro
 Ausstattung: 1 CD, DVD-Box, 4 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 2 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION
 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
180 MByte Installationsgröße	180 MByte Installationsgröße	180 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend	Sehr gut
Sound:	Befriedigend	
Bedienung:	Befriedigend	
Spieltiefe:	Ausreichend	
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Witziges Actionspiel für zwischendurch.



Wolverine's Revenge

Der sich den Wolf prügelt.

Pünktlich zum Start des Kinofilms **X-Men 2** schickt Activision seine lizenzierten Marvel-Comic-Helden auch auf dem PC in den Kampf. **Wolverine's Revenge** hat aber inhaltlich nichts mit dem Leinwandabenteuer zu tun: Im PC-Spiel suchen Sie in der Rolle des Titelhelden Wolverine ein Heilmittel, da ein tödliches Virus Ihr Mutantenleben bedroht. Den Weg zur Rettung versperren Gegnerscharen, die Ihr Prügeln Level für Level mit den gleichen Schlag- und Trittkombinationen zu Boden schickt – angesichts teils brutaler Finishing Moves überrascht die USK-Einstufung »Ab 12 Jahre«. Die ungenaue Steuerung erschwert bei den Raufereien koordinierte Aktionen. In schwierigeren Duellen mit Co-



Aua! Wolverine hat diesen Gegner aufgebabbelt.

mic-Boss-Gegnern wie Sabretooth, Wendigo, Juggernaut und Magneto behindern zusätzlich abrupte, teils chaotische Kamera-Schwenks die Orientierung. Für Lichtblicke zwischen dem Dauerprügeln sorgt einzig die Sprach-Performance von Patrick »Captain Picard« Steward, der Professor Xavier seine Original-Stimme leiht. **GV**

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

Wolverine's Revenge

3D-Action



Publisher: Activision, (01805) 225 155 Release (D): 24.4.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 40 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 36 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

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

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Sinnfreie Comic-Prügelei für Wolverine-Fans.

