

Action

Peter Steinlechner



Ansturm der Agenten. Man muss nicht gerade Meisterspion sein, um derzeit überall Agenten zu sehen. Im Kino zeigt **XXX** (Triple X) dem guten James Bond, was eine echte Explosion ist – und schon im Dezember schlägt die Doppelnull in ihrem neuen Film zurück. Die eigentliche Herausforderung erlebt **007** aber derzeit am PC. Im grandiosen Ego-Shooter **No One Lives Forever 2** legt Gabe Archer die Messlatte für den Maßanzugträger ganz schön hoch. Allerdings: Eine spielbare Beta des Bond-Spiels **Nightfire** hat uns jedenfalls schwer beeindruckt. Kein Wunder, steckt hinter dem Projekt doch nicht die Informatik-Abteilung des MI5, sondern mit Gearbox (**Counterstrike**) ein richtig gutes Entwicklerteam.

Gordon Freeman und Duke Nukem schwänzen. Da Sie gerade den letzten GameStar mit einer »2002« auf dem Titel in Händen halten: Wie viel haben Sie dieses Jahr über **Half-Life 2** gelesen? Richtig, wieder mal keine Zeile! Und wie viele Tests zu **Duke Nukem Forever**? Genau: keinen einzigen. Schon bemerkenswert, wie wenig es einigen Studios ausmacht, ständig die Fangemeinde zu versetzen. Für mich sind die beiden Möchtegern Supermänner die wahren Doppel-Nullen des Jahres 2002.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	NEU	90%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	7/02	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
5	Counterstrike 1.0 dt.	Taktik-Shooter	2/01	89%
6	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
7	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
8	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	7/01	88%
9	Unreal Tournament 2003	Ego-Shooter	11/02	89%
10	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
11	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
12	America's Army	Taktik-Shooter	9/02	87%
13	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
14	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
15	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
16	Hitman 2	3D-Action	11/02	84%
17	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	7/02	84%
18	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
19	Tactical Ops	Taktik-Shooter	8/02	84%
20	Red Faction dt.	Ego-Shooter	11/01	84%
21	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
22	Giants	3D-Action	2/01	83%
23	Ghost Recon	Taktik-Shooter	1/02	82%
24	Der Anschlag	Taktik-Shooter	8/02	81%
25	Duke Nukem Manhattan Project	3D-Action	7/02	80%

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	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	9/02	84%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
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

Tests

No One Lives Forever 2	76
Herr der Ringe	82
Ghost Recon: Island Thunder	84
K. Hawk	84
Iron Storm	84
Red Shark	84



Feuerwerk aus Witz und Kugeln

No One Lives Forever 2

Hochspannend, voller irrer Ideen und mit der schönsten Spionin aller Zeiten: NOLF schreitet grandios in die zweite Runde.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

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

Facts

- 13 Waffen
- 9 Gadgets
- 15 Singleplayer-Missionen
- 5 Coop-Missionen

Stellen Sie sich folgendes vor: Ein hünenhafter rothaariger Schotte sitzt im Rock auf einem winzigen Dreirad und strampelt wie ein Wahnsinniger durch die engen Gassen einer indischen Stadt. Sie stehen hinten auf dem Trittbrett des Mini-Gefährts und ballern mit einem Maschinengewehr auf fette französische Killer-Pantomimen. Klingt schräg, oder? Ist es auch, aber eigentlich völlig normal. Und zwar in **No One Lives Forever 2**, der Fortsetzung des brillanten Ego-Shooters im Szenario der Swinging Sixties. Mit cleverem Leveldesign perfekter Mischung aus Schleichen und Ballern setzte **NOLF** Weihnachten 2000 neue Maß-

stäbe. Und Hauptfigur Cate Archer ließ damals reihenweise Spielerherzen schmelzen.

Spielerherzen schmelzen zweimal

Auch **NOLF 2** versetzt uns wieder in die Ära von Brigitte Bardot und freier Liebe. Da geht es ähnlich bunt und mindestens genauso abgedreht zu wie in einem **Austin Powers**-Film. Im Gegensatz zum »Agenten Ihrer Majestät« James Bond löst Frau Archer im Auftrag des supergeheimen Geheimdiensts Unity ihre Fälle jedoch mit extremer Coolness. Ob die smarte Agentin an die alte Form anknüpfen kann und ob vor allem das Mul-



Die Chefin der Ninja-Kämpferinnen ist ein **Boss-Gegner** – erkennbar am Status-Balken.

tiplayer-Manko des Vorgängers ausgegült wurde, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Die Welt am Abgrund

Mal wieder bedroht H.A.R.M., die internationale Schwerverbrecherorganisation, den Weltfrieden. Mitten im kalten Krieg der 60er-Jahre ist das eigentlich auch ganz einfach. Man nehme: die üblichen großwahn sinni-

gen Oberbösewichte, einen Deal mit den Russen, den beliebten neutralen Inselstaat sowie einen ebenso geschwätzigen wie schießwütigen US-General. Und schon hat Agentin Archer alle Hände voll zu tun, um den Druck aufs rote Knöpfchen zu verhindern. Dazu muss sie zunächst herausfinden, was sich hinter dem geheimnisvollen Projekt Omega verbirgt.

Unter dem Meer

Auf eine Raumstation wie im Vorgänger schlägt es Cate in **NOLF 2** nicht. Dafür besucht sie aber unter anderem in den Tiefen des Ozeans eine gigantische Unterwasserstation, gegen die jedes Schurkenhauptquartier aus typischen **James Bond**-Filmen wie einem normale Drei-Zimmer-Wohnung wirkt. Gleich zu Beginn des Spiels schleichen Sie durch ein lauschiges japanisches Dorf, um ein Treffen von H.A.R.M.-



Ein Tornado und zig **Ninja-Kämpferinnen** machen Ihnen im Wohnwagenpark in Ohio das Leben schwer.

Größen zu fotografieren, und durchlaufen dabei gleichzeitig das Tutorial. Sibirien steht ebenfalls auf der Reiseroute. Dort müssen Sie mehrere russische Einrichtungen sabotieren und in einer geheimen Basis

Unterlagen mopsen. Die weiten Strecken in der weißen Hölle legen Sie mit einfach zu handhabenden Schneemobilen zurück. Das sind nur drei der insgesamt neun mit viel Liebe zum Detail entworfenen Schauplätze. Ins-



Im frostigen Sibirien sollen Sie herausfinden, was sich hinter dem geheimnisvollen Omega-Projekt verbirgt. **Sowjet-russische Soldaten** haben entschieden etwas dagegen und heizen Ihnen mächtig ein.

Jörg Langer



Date mit Cate

Es gibt eines, was meine Freundin noch weniger mag, als mich abends computerspielen zu sehen. Und das ist, wenn ich auch noch mit weiblichen Heldeninnen

spiele. Insoweit habe ich ganz leicht ein schlechtes Gewissen bei NOLF 2. Aber immer nur, bis die nächste Mission geladen ist...

Das Erfolgskonzept des ersten Teils geht erneut auf: aberwitzige Dialoge, die man im Vorbeigehen mitbekommt. Eine Vielzahl von sinnvollen Gimmicks. Und pfiffige Missionen in abwechslungsreichen Umgebungen (auch wenn Petra zu Recht die Wiederholungen beklagt). Schleich-o-Meter, Durchsuchen betäubter Gegner und Wegtragen von Rucksäcken verstärken die taktische Komponente sogar noch. Ich find' den Koop-Modus übrigens gut, auch wenn er kein Deathmatch ersetzt. Wer NOLF 2 nicht kauft und spielt, verpasst ein Action-Großereignis.



Schöne Insel, fiese Gegner: Wenn Sie einem Schurken **zu nah** kommen, holt der mit dem **Kolben** seiner Waffe aus.

gesamt besteht **No One Lives Forever 2** aus 15 Missionen.

Die untödlichste Falle

Abwechslungsreiche Aufträge lassen Ihnen durch plötzliche Wendungen und schräge Ideen kaum eine Atempause. So sollen Sie beispielsweise im indischen H.A.R.M.-Hauptquartier

wichtige Dokumente aus dem Tresorraum stehlen. Nachdem Sie Mensch und Technik ausge-trickst haben, stehen Sie vor einer Falle der Marke »Tritt auf eine falsche Fliese, und die dornengespickte Decke fällt run-ter«. Nur ein kühles Köpfchen bringt Sie sicher auf die andere Seite des Raums. Und dann tap-

pen Sie in die untödlichste Falle, die jemals erdacht wurde. Dafür ist sie schreiend komisch. Nur so viel: Possierliche Hasen spielen darin eine tragende Rolle.

Nachdem Sie glücklich mit den Papieren entkommen sind und alle Verfolger abgeschüttelt oder erledigt haben, geht die Sause erst richtig los. Französische Killer-Pantomimen berei-

ten Ihnen im Auftrag von H.A.R.M. ein warmes Willkommen, sperren Sie in einen gläsernen Käfig und wollen Sie darin in einen bodenlosen Schacht stürzen lassen. Hier hilft Ihnen die extracoolen Agen-ten-Ausrüstung. Zu guter Letzt sichern Sie Magnus Arm-

Technik-Check

Auflösung

Erstmals flüssig spielen können Sie No One Lives Forever 2 mit einem 600-MHz-Prozessor und einer GeForce 2. Dafür müssen Sie aber mit unschönen 640 mal 480 Bildpunkten und minimalen Details Vorlieb nehmen. Richtig Spaß macht die Agentenjagd ab einer 1,4-GHz-CPU samt GeForce 3 – damit gibt es auch bei 1280 mal 960 Pixeln und maximalen Details keine Ruckler. Wollen Sie in der höchstmöglichen Auflösung von 1600 mal 1200 Bildpunkten die Welt retten, gehört ein Rechner mit 1,8 GHz und GeForce 3 (oder besser) zur Grundausstattung.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit weniger als 512 MByte kommt es besonders unter Windows XP immer wieder zu kurzen Aussetzern, da

das Spiel Daten von der Festplatte in den Arbeitsspeicher schaufeln muss. Mehr RAM wirkt in diesem Fall Wunder. Auf Ihrer Festplatte erschleicht sich No One Lives Forever 2 satte 1,6 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Im Spiel legen Sie unter »Options/Performance« grob in drei Stufen Detailgrad und die Anzahl der aktivierten Effekte fest. Anschließend prüfen Sie mit »Test Settings«, ob Ihr System schnell genug ist.

TIPP 2: Wenn Sie noch ein paar mehr Frames aus der Lithtech-Engine kitzeln wollen, deaktivieren Sie Schritt für Schritt die Optionen unter »Options/Performance/Display«. Die meiste Performance bringt das Abschalten der »Schatten« und »dynamischen Lichter«.

TIPP 3: Zusätzliche fps gewinnen Sie durch Verzicht auf die »Spezial Effekte«. Hier tauschen Sie Leistung gegen Schönheit.

ACHTUNG

- Sehr wählerisch verhält sich No One Lives Forever 2 bei der Zusammenarbeit mit bestimmten 3D-Karten. Ohne hardwareseitige T&L-Unterstützung startet der Titel gar nicht erst. Besitzer von Modellen mit TNT-2, Voodoo-5 und Kyro-2-Chip schauen in die Röhre.
- Gleiches gilt, wenn in Ihrem Rechner noch ältere Modelle wie etwa eine Riva TNT oder Voodoo 3 stecken. Diese Karten tauchen in unserer Tabelle zwar gar nicht mehr auf, verweigerten beim Test aber ebenfalls die Zusammenarbeit.
- Das Spiel unterstützt lediglich 32 Bit Farbtiefe. Bei modernen Grafikkarten spüren Sie dank DDR-Speicher aber keinen Performance-Unterschied zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe.
- Da NOLF 2 auf DirectX 8.1 als Grafik-schnittstelle besteht, ist ein Betrieb unter Windows 95 ausgeschlossen. In No One Lives Forever 2 gibt es sehr viele Zwischensequenzen. Gönnen Sie Ihrem System ruhig etwas mehr Arbeitsspeicher, um die Ladezeiten so kurz wie möglich zu halten.

Die Performance-Tabelle									
CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2/4 MX	Radeon 8500	GeForce 3/4 Ti	Radeon 9700	
600 MHz 600x480x32 (min.Detail)									
800 MHz 1024x768x32									
1.000 MHz 1024x768x32									
1.400 MHz 1024x768x32									
1.800 MHz 1280x960x32 (512MB)									

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Wie wird man ein U-Boot los?



Erfahrene Spioninnen brauchen dazu ein **U-Boot**, einen mächtigen **Felsen**, etwas **Sprengstoff** und ein paar Sekunden **Geduld**. Und schon sind Sie das U-Boot los.

strongs Rücken gegen zig Angreifer, während Ihr superstarker schottischer Kollege das Fluchttor aufstemmt.

Gelegentlich können die Aufträge aber auch frusten. So sucht man in der gigantischen Unterwasserstation schon mal etwas zu lange nach dem nächsten Hinweis. Und der Stadt-Level in Indien hält satte drei Mal als Schauplatz her. Irgendwann kennt man da jedes Wäschestück, das zum Trocknen aus den Fenstern hängt.

Agenten-Ausrüstung

Anders als im Vorgänger, wo Sie Ihre Ausrüstung vor den Missionen selber zusammenbasteln durften, starten Sie nun in jeden neuen Auftrag mit einem Minimum an Gerät. Oft haben Sie lediglich eine Pistole und ein Gimnick, das Sie auf jeden Fall benötigen werden. Das ist dann etwa eine Telefonwanne, ein selbstleuchtender Schlüssel-

hänger oder der Utility Launcher, Ihre Allround-Waffe. Das nützliche Ding verschießt unter anderem Strompfeile, die den lästigen Wachrobotern in der Unterwasserstation den Garaus machen. Störpfeile legen Kameras lahm und ein Serum neutralisiert Mutantenkrieger.

Ihr restliches Werkzeug finden Sie unterwegs – oft in auffälligen Geschenkboxen verpackt. Dazu gehören solche Skurrilitäten wie die Katzenbombe oder die als Puderdose getarnte Decodiermaschine. Die brauchen Sie zum Beispiel, um in Japan verschlüsselte Botschaften zu entziffern, oder auch um Türen in einem Geheimlabor zu öffnen. Sinnvoll in den Levels platzierte Erste-Hilfe-Kästchen und schussfeste Westen lassen Sie länger leben. Neue Waffen und

reichlich Munition gibt es in den meisten Fällen bei erledigten Gegnern. Mit dem Durchsuchen der Überreste sollten Sie sich jedoch immer beeilen. Denn sobald Kollegen die Dahingeschiedenen entdeckt haben, lassen sie die Leichen verschwinden, und nützliche Gegenstände sind für Sie verloren.

Spionin zum Ausbauen

Unter die Kategorie »Gut geklaut« fallen in **NOLF 2** gleich zwei Dinge. Zum einen ist da das Skillsystem, das wir in ähnlicher Form aus **Deus Ex** kennen. Mit dem Erreichen bestimmter Missionsziele verdient sich Cate Erfahrungspunkte, mit denen Sie ihre sieben Fähigkeiten in fünf Stufen aufrüsten können. Sie wollen, dass die Agentin besser trifft

und somit weniger kostbare Munition verplempert? Dann bauen Sie die Treffsicherheit aus. Das mindert unter anderem den Rückschlag der Schnellfeuerwaffen und verrin-



Der ahnungslose russische **Wachsoldat** hat keine Chance gegen unser Scharfschützengewehr.

gert das Wackeln des Fadenkreuzes, wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr losziehen. Cate soll lieber mehr Lebensenergie zur Verfügung ha-

Christian Schmidt



Der Spielspaß stirbt nie

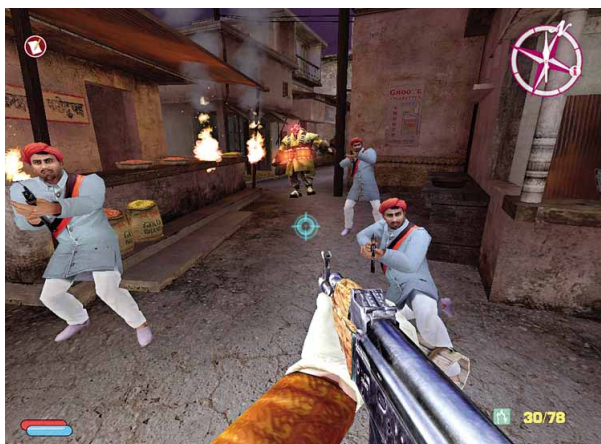
Danke, Monolith! Danke für den Beweis, dass gute Shooter nicht nur Krach und Tempo haben können, sondern auch Stil. Cate Archer lässt all

die Action-Dummchen im knappen Dress alt aussehen. Die taffe Lady verzaubert stattdessen mit kühlem Charme und trockenem Witz.

Den bleihaltigen Spielablauf entschärft No One Lives Forever 2 durch sinnvollen Schleicheinsatz, vor allem aber mit der selbstironischen Handlung. Schurken reflektieren über die moralische Seite ihrer Arbeit, indische Terrorgruppen plagen sich mit der Namensfindung, H.A.R.M. ächzt unter einer aufgeblasenen Bürokratie – im Grotesken mischen sich Humor und Weisheit. So bietet No One Lives Forever 2 etwas (bis auf den Vorgänger) Einzigartiges: geistreiche Action.



Die **Killer-Pantomimen** sind besonders zähe Gegner. Da helfen nur schlagkräftige Argumente in Form gegossenen Bleis.



Bei Ihrem zweiten Besuch in Indien müssen Sie sich nicht nur mit den **normalen Schergen** von H.A.R.M. rumärgern, sondern auch mit Mutantenkrieger (hinten).

ben? Ebenfalls kein Problem. Suchgeschwindigkeit, Waffeneffizienz, Tragkraft, Schleichfähigkeiten und Umgang mit Spezialgeräten komplettieren das Angebot. Wenn Sie also beispielsweise Wachen gerne aus dem Hinterhalt per Elektroschocker lahm legen, lohnt eine

gesteigerte Schleichfähigkeit. So gestalten Sie Agentin Cate ganz nach Ihren Wünschen und Ihrer Spielweise.

Bis zum Ende des Spiels haben Sie durch Bonusaufgaben fast alle Fähigkeiten komplett aufgewertet – sofern Sie in den Schwierigkeitsgraden »Einfach« oder »Normal« spielen. Auf »Hart« und »Superspion« sieht die Sache hingegen schon anders aus: Da kann jede falsche Bewegung tödlich sein, und man überlegt sich zweimal, ob man noch ein zusätzliches Risiko in Kauf nehmen soll.

Die Unsichtbare

Der zweite sinnvolle Diebstahl der Entwickler ist das Schleich-o-Meter, das erstmalig in **Dark Project** zum Einsatz kam. Genau wie einst Meisterdieb Garret wird Cate nun in finsternen Ecken nahezu unsichtbar. Anders als in der Vorabversion macht dieses Spiel-Element inzwischen einen ausgereiften Eindruck. Aber selbst das beste Schleich-o-Meter hat keinen Sinn, wenn Sie zu viel Lärm veranstalten. Wir haben folgende Situation erlebt: In einer Kaserne stöberten wir im Dunkeln in einigen Feldkisten nach Hinweisen, während ein Soldat wohligh schnarchend auf einem der Betten lag. Dabei waren wir etwas zu laut und weckten den Burschen insgesamt dreimal auf. Die ersten beiden Male konnten wir uns noch im Dunkeln vor ihm verbergen. Beim dritten Mal knipste er erbost das

Licht an – und uns die sichere Finsternis aus.

Multiplayer-Geiz

Eines der größten Mankos vom ersten **No One Lives Forever** war der unausgeglichene Multiplayer-Part. Lediglich ein paar unübersichtliche Deathmatch- und Capture-the-Flag-Karten waren mit von der Partie. **No One Lives Forever 2** macht zwar alles komplett anders, aber nicht wirklich besser. Für Freunde geselliger Ballerei gibt es nun fünf pfiffige Coop-Missionen, die Sie mit maximal vier Leuten bestreiten dürfen. Sie übernehmen darin die Rollen von namenlosen Unity-Agenten und spielen Episoden, die den Solomodus quasi komplettieren. So müssen Sie beispielsweise die schwer verwundete Cate aus Japan rausholen oder Magnus aus der Arktis befreien. Das macht richtig Spaß, aber nur ein- oder zweimal. Doch vielleicht steht bald schon ein Patch ins Haus, der uns Deathmatch-Duelle im Internet und LAN ermöglicht. **PET**

Petra Schmitz



Single hui,
Multi pfui!

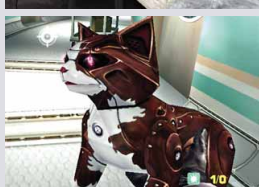
No One Lives Forever 2 ist toll, wie eigentlich nicht anders zu erwarten. Das Level-Design ist auf hohem Niveau, die Gegner-KI sehr

gut, und das Skillssystem funktioniert großartig. Am besten sind jedoch die völlig schrägen Ideen, die mich mal schmunzeln, mal lauthals lachen lassen. Hasen! Nicht zu fassen! Richtig ärgern möchte ich mich aber über den mickrigen Multiplayer-Part. Die Idee dahinter ist zwar toll, entschädigt aber keinesfalls für fehlende normale Modi. Schlicht nervig finde ich das dreimalige Aufkochen des Indien-Levels – so schön er auch sein mag. Ein weiterer Schauplatz hätte dem Spiel gut getan!

Cate ist die Coolste

Doch genug der Meckerei. Denn trotz kleinerer Schönheitsfehler gehört das Spiel zum Besten, was Ihnen 2002 auf die Festplatte kommen kann. Mit NOLF 2 schafft Cate Archer für mich endgültig den Sprung in den Himmel der PC-Spiele-Ikonen. Keine ist cooler, keine hat so viel Stil. Cates Outfit, die Musik, die knallbunten Schauplätze versetzen einen postwendend in die Swinging Sixties. Ich träume vom Duo Archer/Powers. Groovy, Baby!

Cates Gimmicks



Was moderne Agentinnen auf keinen Fall vergessen sollten: den selbstleuchtenden **Schlüsselanhängen**, den **Haarspray-Schneidbrenner** und die **Decodier-Puderdose**. Die **Katzenbomben** sind optional. Diese Dinger sind nicht sonderlich nützlich, aber dafür todschick.

No One Lives Forever 2

Ego-Shooter

	Publisher: Vivendi, (06103) 994 040 Sprache: Deutsch Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 45 S. Handbuch	Release (D): 18.10.2002 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: 5 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + originelle Missionen
- + schräge Gimmicks
- + erstklassige Cutscenes
- + perfektes 60er-Jahre-Flair
- + durchdachtes Skillssystem
- + gute Schleich- und Baller-Balance

Kontra

- Level-Wiederholungen
- nur Coop-Multiplayer

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 256 MByte RAM 1,67 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,67 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 1,67 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Mittlerweile als Budget-Titel erhältlich. Für Freunde intelligenter Shooter die Referenz.

Medal of Honor: A. Assault (86%, GS 3/02)
Im Zweiten Weltkrieg schleichen und ballern Sie sich durch feindliche Linien. Spannend!

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Ego-Shooter der Extraklasse mit schrägem Flair.



Kurztrip nach Mittelerde

Herr der Ringe

Begleiten Sie Hobbit Frodo und seine tapferen Gefährten auf dem extrakurzen Weg nach Mordor – vor dem Abendessen sind Sie garantiert wieder zurück.

Mick Schnelle



Ein Spiel, sie zu knechten...

Der Herr der Ringe ist eine liebevolle Konvertierung der ohnehin schon schwachen Konsolenversion. Sogar die Hinweise auf Playstation-typische Tasten sind noch zu sehen! Und die Grafik ist viel zu polygonarm. Designschnitzer verderben außerdem trotz starker Lizenz den Spaß: Zum Beispiel die Möglichkeit, als Aragorn die unsterblichen CPU-Hobbits im Kampf vorzuschicken. Vivendi verheißt die hochklassige Vorlage für ein anspruchsvolles Actionspielchen. Hoffentlich bleiben uns Teil 2 und 3 dieser Schmalspur-Umsetzung erspart.

Die Lizenz für die **Herr der Ringe**-Filme besitzt Electronic Arts. Doch auf absehbare Zeit wird es kein darauf basierendes PC-Spiel geben, sondern nur Konsolentitel. Vivendi Universal darf zumindest die Buchvorlage zu Spielen umsetzen – hätte aber besser darauf verzichtet. Das Ergebnis **Herr Der Ringe: Die Gefährten** wird der

grandiosen Tolkien-Trilogie keinesfalls gerecht. Binnen fünfeinhalb Stunden hatten wir die auch für Fans enttäuschende US-Version durchgespielt.

Start im Auenland

Sie beginnen die weltbekannte Reise als Frodo in Hobbiten, wo Sie den Hobbit aus klassischer Von-außen-Perspektive an den Schwarzen Reitern vorbeimogeln. Unterwegs verprügeln Sie per Mausclick Wölfe oder setzen den Einen Ring ein, um Bilbos Neffen kurzzeitig unsichtbar zu machen. Benutzt er Saurons Schmuckstück zu lange, stirbt Frodo. In Bree wechselt die Hauptfigur: Zwei Levels lang bekämpfen Sie als Aragorn Schwarzpelze, Trolle und auf der Wetterspitze sogar die Nazgul. Moria durchqueren Sie mit Gandalf und einem computergesteuerten Gimli. Schließlich endet das Spiel an den Ufern des Anduin, wo Sie wiederum als Aragorn gegen Saurons Helfer antreten.

Kümmertliche Kämpfe

Abgesehen von zwei Stellen im Spiel, an denen Sie Kisten verschieben, beschränkt sich **Herr der Ringe** auf simpelste Gefechte. Per linker Maustaste schlagen Sie mit der Hauptwaffe zu, die Rechte aktiviert Bogen, Steinwürfe oder im Falle von Gandalf Zauber. Dabei steuern Sie den Blickwinkel mit der Maus. Vor allem in Moria stehen Ihnen dabei ständig Wände im Weg. Die Kämpfe bleiben aber stets so leicht, dass Sie auch ohne hinzusehen gewinnen.

Die Zwischensequenzen sind zumindest gut vertont und (so-

lange sie die Spiel-Engine benutzen) ganz ansehnlich. Dagegen treiben eine Handvoll unscharfer Videos zwischen den Etappen Ihrer Reise selbst Sauron Tränen in die finsternen Augen. **MIC**



In einer Handvoll **Zwischensequenzen** (hier das Tor nach Moria) wird die Geschichte weiter erzählt.



Als **Aragorn** verteidigen wir den hilflosen Frodo vor den herannahenden Schwarzen Reitern.

Herr der Ringe: Die Gefährten Action



Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040 Release (D): 8.11.2002
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: Pappbox, 1 CD, 24 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: 5,5 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
gute Sprachausgabe	viel zu kurz
leicht zugängliches Kampfsystem	etliche Grafikfehler
hochwertige Lizenz	KI kann leicht ausgetrickst werden

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Harry Potter (82%, GS 01/02)

Weniger Action, dafür aber erheblich stimmigere Rätsel und witzige Knoteleinlagen.

Alice (81%, GS 01/01)

Fantasievolle, abgedrehte Action mit viel Flair und erstklassigem Leveldesign.

WERTUNG

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

Lieb- und flaitloser Actionabklatsch der Buch-Vorlage.



Island Thunder

Missions-CD für Ghost Recon.



Kubanische Söldner kämpfen für Drogenbarone.

Fidel Castro, Präsident von Kuba, ist tot – jedenfalls in **Island Thunder**, der zweiten Missions-CD zum Taktik-Shooter **Ghost Recon**. Prompt greifen südamerikanische Drogenbarone nach der Macht auf der Insel. Nicht mit Ihnen: Als Mitglied der US-Eliteeinheit Ghost wissen Sie das zu verhindern. In acht Solo-Missionen mit durchgehender Story schalten Sie zwischen Sandstränden und Tabakfeldern die Ganoven aus. Dabei

zerstören Sie wichtige Kommunikationseinrichtungen oder jagen Wachtürme in die Luft. Die Einsätze sind etwas komplexer angelegt als im Hauptprogramm, in Sachen Schwierigkeitsstufe aber noch fair. Die Grafik-Engine ließen die Entwickler unverändert, jedoch wirkt Kuba mit seinen teils schön aufgebauten Tälern recht ansprechend. In den fünf neuen Multiplayer-Maps kommen zwölf frische Schießprügel zum Einsatz – allerdings tatsächlich nur dort; im Angebot ist unter anderem ein Granatwerfer. **PS**

Genre: Taktik-Shooter-Addon
Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis: ca. 30 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 1,0 GHz
 256 MB RAM



Iron Storm

Dauerballern für den Weltfrieden.

Wenn im Jahr 1964 noch immer der Erste Weltkrieg tobt, stehen zwei Dinge fest: Erstens stecken Sie in einer alternativen Zeitlinie, und zweitens müssen Sie den blutigen Konflikt beenden. Darum übernehmen Sie im Ego-Shooter **Iron Storm** die Rolle eines Agenten. Mit Pistolen, Granaten, Schrotflinte und automatischen Waffen ballern Sie sich durch Schützengräben, infiltrieren feindliche Stützpunkte oder kämpfen in zerstörten Städten ums nackte Überleben.

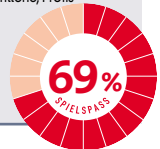
Iron Storm bietet solide Actionkost, verlässt sich dabei aber ausschließlich auf bewährte Mittel – neue Ideen sind Fehl-anzeige. Größte Schwäche des Spiels ist das depperte Agieren Ihrer Widersacher: Wo Konkurrenzprodukte wenige, clevere Feinde in den Kampf schicken, konfrontiert Sie **Iron Storm** mit



Die dümmlichen Feinde sind leichte Beute.

dümmlichen Gegnerfluten. Die Story geht in der überwiegend dumpfen Ballerei unter, was die Atmosphäre des fiktiven Settings merklich belastet. **GV**

Genre: Ego-Shooter
Publisher: Wanadoo, (0190) 846 026
Preis: ca. 40 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 1 bis 16
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 600 MHz
 256 MB RAM



K. Hawk

Frau schleicht über Insel.

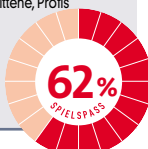


Kitty versteckt sich hinter ein paar Fässern.

Die junge Kitty Hawk ist Helikopter-Pilotin der US-Armey. Als ihr Hubschrauber über einer Insel abgeschossen wird, muss sie sich im 3D-Actionspiel **K. Hawk: Survival Instinct** mit Verbrechern auseinandersetzen, die dort eine Art Superkrieger züchten wollen. Sie lenken die Heldin in Schulterperspektive per Tastatur und Maus durch eine zu eckig geratene Landschaft und langweilige Bunkeranlagen. Weil Waffen und Mu-

niton auf der Insel Mangelware sind, kommt Frau Hawk auf leisen Sohlen wesentlich schneller zu den Missionszielen – etwa eine Raketenbasis lahm legen. Ein Display hilft beim Schleichen und verrät die Positionen von Überwachungskameras oder Feinden, sowie deren Blickrichtung und Höradius. Kommt es zum Schusswechsel, haben Sie sofort eine kleine Gegnerhorde an den Hacken und kaum eine Chance. Der Schwierigkeitsgrad und die ewig gleiche Vorgehensweise zehren schnell an den Nerven. **PET**

Genre: 3D-Action
Publisher: Jowood, (0190) 771 883
Preis: ca. 45 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 500 MHz
 128 MB RAM



Red Shark

High-Tech-Kopter im Zweiten Weltkrieg.

Der Preis für die dämlichste Hintergrundstory geht dieses Mal an die Entwickler von **Red Shark**. Die hanebüchene Geschichte um den modernen Kampfhubschrauber KA-50 ist genauso blöd, wie unglaublich: Der reist in der Zeit zurück, um die Russen im Zweiten Weltkrieg zu unterstützen. Dagegen punktet die Hubschrauber-Ballerei mit der schönen 3D-Grafik und den bildschirmfüllenden Explosionen. Das Missionsdesign liegt qualitativ irgendwo im Niemandsland der Mittelmäßigkeit: Sie fliegen Wegpunkte ab und zerstören jeden Gegner, der Ihnen vor die Kanone kommt. Gelegentlich müssen Sie einen Konvoi beschützen. Sehr gut funktioniert die kombinierte Steuerung aus Maus und Tastatur. Allerdings bleibt der Helikopter ab und zu an Baumwipfeln



In einer großen Explosion vergeht ein Fabrikgebäude.

hängen. Alles in allem ein atmosphäreloser Heli-Shooter, der dank der schicken Präsentation Genrefans zumindest eine Weile unterhalten kann. **MIC**

Genre: Action
Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68
Preis: ca. 40 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 350 MHz
 64 MB RAM

