

Action

Peter Steinlechner



Filmpremiere am PC. Heimlich, still und leise steigt derzeit eine Premiere: **Die Hard Nakatomi Plaza** ist tatsächlich der erste Ego-Shooter, in dem Sie weitgehend eine Filmhandlung nachspielen. Sofort zeigen sich die Vor- und Nachteile: Die einst von Hollywood-Autoren ausgetüftelte Story um den coolen Cop John McClane wirkt tatsächlich interessanter als die gewohnten »Welt-vor-der-Vernichtung-retten«-Geschichten. Wer allerdings den Streifen schon kennt, den erwarten im Wolkenkratzer keine echten Überraschungen mehr.

Kampf im Internet. Ist die Vorentscheidung schon gefallen? In den nächsten Monaten ist ein erbitterter Kampf zu erwarten, welcher der kommenden Online-Ego-Shooter die meisten Anhänger findet. Derzeit sieht es so aus, als würde **Unreal Tournament 2003** ein paar Monate vor **Counterstrike: Condition Zero** erscheinen. Unter Umständen sichert dieser Startvorteil dauerhaft die größere Community – zumal die Qualität von **UT 2003** stimmt, nach allem, was wir gesehen und gespielt haben. Für Valve wäre das eine echte Bedrohung: Spieler, die ein Programm erst mal in- und auswendig kennen, wechseln nicht mehr so ohne Weiteres.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
4	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
6	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	88%
9	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
10	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
11	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
12	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
13	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
14	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	86%
15	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
16	Return to Castle Wolfenstein (deutsch)	Ego-Shooter	1/02	85%
17	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
18	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
19	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	11/01	84%
20	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
21	Giants	3D-Action	2/01	83%
22	Ghost Recon	Taktik-Action	1/02	82%
23	Alice	3D-Action	1/01	81%
24	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
25	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Action 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	UT: Tactical Ops 2.0	Taktik-Shooter-Mod	9/01	86%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	HL: Day of Defeat 2.0	Taktik-Shooter-Mod	NEU	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

Blood Omen 2	70
Die Hard Nakatomi Plaza	72
Beam Breakers	74
The Three Stooges	75
VIP	75
The Italian Job	75



Vampir im Blutrausch

Blood Omen 2

Richtig böse: Ein Untoter sinnt nach Rache und nimmt dabei keine Rücksicht auf brave Bürger – oder gar guten Geschmack.

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

Spitze Plastikzähne, lange Fingernägel und ein bisschen Schminke reichen kaum. Wer ein echter Vampir sein will, der braucht ein böses und vor allem

untotes Herz. So wie das von Kain, der Hauptfigur im Actionspiel **Blood Omen 2**. Allerdings hatte der langhaarige Blutsauger in den letzten 200 Jahren keine

Gelegenheit, Not und Elend über die Welt zu bringen. So lange lag er nämlich in einer Gruft, gegen seinen Willen schlafen gelegt von den Sarafan, einer mysteriösen Sekte. Nun ist Kain wieder wach – und sinnt auf frische Rache, alte Macht und leckeren Lebenssaft. Sie helfen dem Herrn, schlagen sich mit ihm in der Außenperspektive durch Horden von Gegnern und lösen in der düsteren Stadt Nosgoth einfache Schalterpuzzles.

Das Programm ist Teil der Serie **Legacy of Kain**. Nummer 1 erschien 1996 als eher mäßiges 2D-Spiel. Außerdem gibt's zwei deutlich rätsellastigere Abfolger namens **Soul Reaver**, die allerdings ein paar hundert Jahre später angesiedelt sind.

Mit der dunklen Fähigkeit **Nebel** überrascht Kain eine Wache.



Angst in jeder Ecke

Nebel wabert über den Boden, Müll liegt überall, nur ein paar verängstigte Bürger wagen sich auf die Straßen von Nosgoth. Kein Wunder, stehen doch an jeder Ecke die Wachen der Sarafanen. In **Blood Omen 2** kämpfen Sie in zehn – weitgehend linearen – Missionen gegen diese feindlichen Finsterlinge. Dabei schalten Sie sich auf den jeweils nächsten Ritter, Mutanten oder Vampir auf. Per Maus attackieren Sie oder blockieren mit einer Taste seine Hiebe. Bei einfachen Gegnern ist das selbst für Einsteiger kein Problem. Stärkere Ritter und besonders die Zwischengegner verlangen allerdings einiges an Geschick. Beispielsweise müssen Sie deren typische Schlagmuster erkennen, rechtzeitig zur Seite ausweichen oder lernen, gegen welche Spezialattacke Ihre Blockhaltung nutzlos ist. Übrigens dürfen Sie bestimmen, ob Sie dieses Blocken selbst erledigen oder auf Knopfdruck vom Computer ausführen lassen – die einzige Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad etwas zu senken.

Staubsauger des Lebens

Frisch niedergestreckten Gegnern können Sie Blut absaugen. Das erledigt Kain nicht auf traditionelle Art an deren Hals, sondern aus der Distanz, wie mit einem Lebenssaft-Staubsauger. Die Körperflüssigkeit der Opfer heilt zum einen Ihre Gesundheit. Zum anderen verbessert sie allmählich Ihre Konstitution.



Bei Kämpfen gegen mehrere Gegner wie die leuchtenden **Kreuzritter** wartet meistens ein Angreifer im Hintergrund.

Sinnlose Brutalität

Vampire saugen Blut und töten dabei Menschen. Die Entwickler von Blood Omen 2 legen aber offenbar Wert darauf, dass in ihrem Spiel massenhaft unschuldige Bürger abgemurkst werden – obwohl es genug echte Gegner gibt. Völlig verständnislos registrieren wir das über-eifrige Bemühen der Programmierer, ihr Produkt durch sinnlose Gewaltakte scheinbar interessanter zu machen: Kain kann Männern und Frauen mit einem Knüppel von unten zwischen die Beine schlagen. Spielerisch ist diese Möglichkeit ohne jeden Nutzen. Liebe Entwickler, ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass so was bei uns Spielern als »cool« rüberkommt? Welchen Rückschluss das auf das Gemüt der Programmierer zulässt, mag sich jeder selbst denken...

Starke Opponenten bringen dabei viel, schwache Zivilisten werden langfristigen Zuwachs.

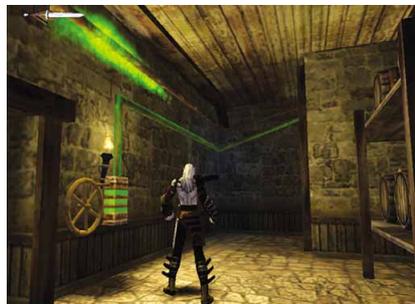
Macht der Finsternis

Als Kain stehen Ihnen mit den Klauen, mit Schwertern oder Äxten zwar nur unspektakuläre Waffen zur Verfügung – aber ein Vampir hat natürlich auch fiese Tricks auf Lager: Im Spielverlauf lernen Sie dunkle Zauber. Anfangs sind es nur zwei, jeden weiteren bekommen Sie alle paar Levels von erledigten Endgegnern – spannendste – und gemeinste – Fähigkeit heißt schlicht »Nebel«. Überall dort, wo Dunstschlieren über dem Boden wabern, machen Sie sich mit dem Spruch unsichtbar. Wenn Sie dann einem Feind in den Rücken schleichen, strecken Sie ihn lautlos mit schick dargestellten, vom Programm automatisch durchgeführten Spezialattacken nieder.



Kain saugt nicht am Hals, sondern über eine Art telekinetischen Strohhalm.

Weitere finstere Fähigkeiten sind »Sprung«, die Kain zielsicher auf sehr weit entfernte Dächer katapultiert, oder »Charme«, mit der er vorübergehend



Gute Idee: Grün glühende Leitungskabel erleichtern die Übersicht bei den Schalterrätseln.

Zivilisten steuern und beispielsweise sonst nicht erreichbare Schalter drücken kann. Nützlich, wenn auch nur in späteren Levels verfügbar: »Beschädigen«, was einige weit entfernte Gegner aus sicherer Distanz in Flammen setzt.

Über den Dächern

Den Großteil des Spiels verbringen Sie in dem halb mittelalterlichen, halb technisierten enge Gassen, sind in prächtigen Alleen unterwegs oder erkunden eine Kirche. Die Levels sind sehr linear angelegt, nur an wenigen Stellen geht es mal etwas komplexer zur Sache, und Sie müssen den Weg durch verschachtelte Stockwerke finden.

Grafisch erinnert das Programm sehr an Soul Reaver 2, mit dem es sowohl die Grafik-Engine wie die Tatsache gemein hat, von der Playstation 2 umge-

setzt worden zu sein. Die Texturen wirken detailarm, und mit wirklich spektakulären Effekten hält Blood Omen 2 sich zurück – aber die düstere Stimmung kommt insgesamt ganz gut auf dem Bildschirm rüber.

Hier zu Lande erscheint das Spiel komplett übersetzt. Die deutschen Synchron-Sprecher erledigen ihren Job professionell, sind allerdings teilweise unpassend ausgesucht. Außerdem erklingt die Sprach-

ausgabe in den Zwischensequenzen oft nicht lippensynchron. Ein echtes Ärgernis ist die von der Playstation 2 übernommene Speicherfunktion. Zwar können Sie den Spielstand jederzeit sichern, allerdings starten Sie anschließend grundsätzlich vom letzten besuchten Speicherpunkt aus – und zwar ohne Waffe, während sämtliche Gegner wieder im Gelände lauern. **PS**

Peter Steinlechner



Schicker Vampir

Da spitze ich eigentlich ganz gerne die Reißerchen: Blood Omen 2 sorgt mit seiner Mischung aus Vampir-Edelkitsch und dem recht intelligenten Spielprinzip richtig

für Spaß. Das Kampfsystem könnte zwar ein paar mehr Specialmoves vertragen, aber dank der eingängigen Steuerung und den stimmungsvollen Animationen kann man sich hochmotiviert durch Nosgoth kloppen. Auf Dauer nervig ist nur der Zwang, ständig Blut trinken zu müssen – vor allem, weil es immer länger dauert, bis Kain seinen Durst gestillt hat.

Überflüssige Gewalt

Spielerisch ist Blood Omen 2 zwar in Ordnung, trotzdem habe ich es dauerhaft von meiner Festplatte verbannt. Ich finde es nicht lustig, unschuldige Bürger auf grausamste Art zu foltern oder sterbenden Polygon-Figuren einen finalen Tritt zu verpassen. Alle diese Schockeffekte sind überflüssig und offenkundig nur enthalten, um den Verkauf anzukurbeln. Nebenbei: Mir ist völlig schleierhaft, warum ausgerechnet dieses Programm den »Ab 16«-Aufkleber bekommen hat und andere – in meinen Augen deutlich harmlosere – von der USK erst für Erwachsene freigegeben werden.

Blood Omen 2

3D-Action



Publisher: Eidos, (0190) 839 582
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Handbuch

Release (D): 26.4.2002
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 15 bis 20 Stunden Multiplayer-Spaß: nicht vorhanden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ Vampir-Feeling	- ständig gleiche Bluttrink-Aktion
+ spannende Kämpfe	- schlechtes Speichersystem
+ interessante Spezialfähigkeiten	- Zwischensequenzen nicht abzubrechen
+ einfache, aber gute Rätsel	

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Keine

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	192 MByte RAM
1,6 GByte Installationsgröße	1,9 GByte Installationsgröße	1,9 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

Fakk 2 (84%, GS 11/00)
In reichlich schräger Kunterbunt-Welt angesiedelt, setzt spielerisch ebenfalls auf Nahkämpfe.

Soul Reaver 2 (76%, GS 1/02)
Spielt im gleichen Szenario, bietet aber viel mehr Rätsel und hat innovativere Features.

WERTUNG

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

Action für Erwachsene in stimmungsvoller Atmosphäre.



Zieh schnell

Die Hard Nakatomi Plaza

In der Rolle von Bruce Willis schießen Sie sich durch einen Wolkenkratzer – und vermissen die knallige Action der kultigen Filmvorlage.

Den Mann sollte niemand in seine Nähe lassen: Sobald John McClane anwesend ist, gibt es Ärger. Dann besetzen Gangster mal eben Wolkenkratzer, nehmen ganze Flughäfen als Geisel – oder drangsalieren sogar halb New York. In den drei Kinofilmen der **Stirb Langsam**-Reihe kriegt der Cop, dar-

Perspektive bescheren Sie den Verbrechern das verdiente Schicksal. Der Titel folgt der Handlung des ersten Films. 3D-Zwischensequenzen, wie das gesamte Programm von der LithTech-Engine dargestellt, treiben die Story voran.

Die rund 30 Levels spielen im Nakatomi-Hochhaus. Zwischen den Büroetagen, halb fertigen Stockwerken und Treppengängen geht es extrem linear zu. Meist ist Ballern pur angesagt, nur gelegentlich müssen Sie etwa unter Zeitdruck Sprengladungen entschärfen. Die Schießereien verlaufen eher simpel, zumal die KI-Gauner keine ausgefeilten Taktiken beherrschen.



Die **Zwischensequenzen** orientieren sich stark am Film.

gestellt von Bruce Willis, mit einer Mischung aus Charme und Chuzpe die Probleme wieder in den Griff. Ob Ihnen das auch gelingt, können Sie im Ego-Shooter **Die Hard: Nakatomi Plaza** feststellen. Aus der Ich-

Rauchen ist ungesund

Zwei Besonderheiten haben die Macher sich ausgedacht. Zum einen können Sie immer nur kurze Zeit am Stück rennen. Dann muss Teerlunge McClane nach Luft schnappen und verlangsamt auf Schrittgeschwindigkeit. Zum anderen passen sich die Widersacher Ihren Schießkünsten an. Wenn Sie etwa besonders schlecht treffen, agieren die Bösen mutiger und umgekehrt. Allerdings hat dieses System in der Praxis keine sehr starken Auswirkungen.

Hier zu Lande erscheint das Programm komplett übersetzt. Zum Test lag uns die US-Variante vor, in der McClanes Rolle von einem unpassenden Sprecher übernommen wurde. Löblich: Für die deutsche Fassung will der Publisher die bewährte Synchronstimme von Bruce Willis vors Mikrofon bitten. Sonstige Änderungen: Blut wird komplett entfernt, erledigte Gegner verschwinden schneller ins Nichts. **PS**



Die **Gegner** sehen zwar ordentlich aus, bewegen sich aber vergleichsweise staksig.

Peter Steinlechner



Stirb langweilig

Schade – aber Die Hard ist leider nicht das Actionspiel, das die spannenden Stirb-Langsam-Filme verdient hätten. Die Wucht, mit der John McClane sich

im Kino durch den Nakatomi Plaza ballert, kommt hier jedenfalls nie rüber. Stattdessen liefere ich mir eher brave Duelle und trauere ein wenig über die triste Spritzbeton-Grafik.

Wirklich ärgerlich ist das Ausruh-Feature: Es mag ja sein, dass McClane zu viel geraucht hat, aber darum muss ich doch nicht ständig sinnlos auf seine Erholung warten. Eiserne Fans von Bruce Willis können aber noch zugreifen.

Die Hard

Ego-Shooter

	Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 44 S. Handbuch	Release (D): 2.5.2002 Preis: 40 Euro USK-Freigabe: 16 Jahre
Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 - 20 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> + Spielen als Bruce Willis + spannende Handlung + viele recht gute Zwischensequenzen 	<ul style="list-style-type: none"> - triste Grafik - langweilige Levels - nerviges Verschauf-Feature - schwache Gegner-KI

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Keine

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 192 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Da sieht McClane alt aus: Der Shooter um Actionheldin Cate besticht mit witzigen Einfällen.

Undying (79%, GS 4/01)
Spielt größtenteils in einem Haus – allerdings eiheldin Cate besticht mit witzigen Einfällen. Einige innovative Geister-Features.

WERTUNG

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

Gerade noch brauchbarer Ego-Shooter für Fans der Filme.



Wolkenkratzen in Neo York

Beam Breakers

Bruce Willis hat ausgedient: Wie im Fünften Element flitzen Sie in futuristischen Häuserschluchten Polizei und Gegnern davon.



Schon lange ist es ein Ärgernis für Autobahn-Rowdies in aller Welt: Wegen der lästigen Schwerekraft lassen sich Schnellstraßen-Hindernisse nur links oder rechts umkurven. In der Zukunftsvision des Action-Rennspiels **Beam Breakers** entfällt diese überflüssige Barriere. Dessen Antigravitations-Autos ermöglichen in den Wolkenkratzer-Schluchten von Neo York die völlige Überhol-Freiheit.

Multifunktions-Rennspiel

Für die Gestaltung der fünf futuristischen Stadtteile und der Fahrzeuge hat sich Entwickler Similis fröhlich beim Hollywood-

Streifen **Das fünfte Element** bedient. Und das ist gelungen: Durch die detaillierte Grafik und Hunderte von Autos im simulierten Stadtverkehr fühlt man sich schnell wie Bruce Willis persönlich. Allerdings fehlt es wegen der Beschränkung auf das Großstadt-Szenario ein wenig an grafischer Veränderungen.

Spielerische Abwechslung ist dagegen umso mehr gewährleistet. In den 57 Missionen der Kampagne verteilen Sie Pizzen, zerstören Büroeinrichtungen, liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei und bestreiten natürlich Rennen. Ärgerlich, dass es dabei zwar Sprachausgabe und Missionsbeschreibungen gibt, aber keine echte Story. Dafür sorgen weitere unterhaltsame Spielmodi wie Erkundung, Meisterschaft und Survival für eine Rennspiel-ungewöhnliche Langzeitmotivation.



Im Chinatown-Rennen kämpfen wir mit dichtem **Gegenverkehr** und der Konkurrenz.

In dieser Mission müssen Sie die Inneneinrichtung des **Großraumbüros** zerstören.



Heiko Klinge



Rennspaß mit Ecken und Kanten

Beam Breakers beamt erstaunlich viel Rennspiel-Spaß auf die Festplatte. Das spannende Szenario und vor allem die abwechslungsreichen Spielmodi haben mich immer wieder vor den Monitor geschallt. Wenn ich dann aber kurz vor dem Ziel an einer Wolkenkratzer-Ecke hängen bleibe, würde ich die Level-Architektur am liebsten in die Luft jagen. Dumm nur, dass mir dafür die Extrawaffen fehlen! Wem beim »Fünften Element« vor allem die erste Filmstunde gefallen hat, wird mit dem kurzweiligen Beam Breakers viel Freude haben.

Friedliche Zukunft

Bis Sie Ihr Antigravitations-Auto im Griff haben, vergeht einige Zeit. Doch auch danach kämpfen Sie trotz des tollen Fluggefühls mehr mit der verwinkelten Levelarchitektur als mit den harmlosen Gegnern – zumal **Beam Breakers** komplett ohne Waffeneinsatz auskommt. Turboboost, Schild- und Reparatur-Extra sowie ein rudimentäres Fahrzeug-Tuning sind da nur ein schwacher Trost. Aufgrund des dichten Gegenverkehrs und der Suche nach Abkürzungen bleiben die Großstadt-Rennen jedoch stets spannend. **HK**

Beam Breakers Action-Rennspiel

Publisher: Fishtank, (0751) 861 944 Release (D): 16.05.2002
 Sprache: Deutsch Preis: 40 Euro
 Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> fasziniertes Science-fiction-Szenario tolles Fluggefühl abwechslungsreiche Spielmodi hohe Langzeitmotivation 	<ul style="list-style-type: none"> mehr Strecken- als Gegner-Kollisionen keine echte Story fehlendes Waffen-System

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (0 Spieler) am 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 470 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 470 MByte Installationsgröße 3D-Karte, 32 MByte	CPU mit 1,2 GHz 128 MByte RAM 470 MByte Installationsgröße T&L-fähige 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Dethkarz (82%, GS 12/98) Immer noch die Referenz der Action-Rennspiele. Motivierendes Strecken- und Waffendesign.

New York Race (64%, GS 2/01) Gleiches Thema, spielerisch und grafisch etwas schwächer – dafür mit Extrawaffen-System.

WERTUNG

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

Hübsches Rennspiel in interessantem Szenario.

72% SPIELSPASS

VIP

Silikonschwangeres Simpel-Gekloppe.



Mit Tritten und Schlägen wehrt Pam Gangster ab.

Hirnrisige Geschichten und dumme Dialoge peinigen die Zuschauer der amerikanischen Krimiserie **VIP**. Einziger Lichtblick: Die schönen Bilder aus Los Angeles. Und: für Fans die Hauptdarstellerin Pamela Anderson. Ausgerechnet deren Rundungen fallen im Actionspiel **VIP** jedoch sehr kantig aus. Als Leibwächter eines Arztes springen Pam und ihre Detektiv-Kollegen von einem Renderbild zum nächsten. Eingeblen-

dete Knopf-Kombinationen müssen Sie schnell per Tastatur oder Gamepad nachdrücken, um Mafiosi zu verhauen oder Türen einzutreten. Hin und wieder gibt's auch eine Ballerei im **Moorhuhn**-Stil. Als Belohnung winken Fotos der Schauspieler und (im Gegensatz zur Spielgrafik) schön gerenderte Zwischensequenzen. Das öde Knöpfchen-drück-Spielprinzip und die kurze Spieldauer von rund drei Stunden machen **VIP** nur für glühendste Verehrer von Pamela Anderson interessant. **MS**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Ubi Soft, (0180) 555 49 38
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM

27% SPIELESPASS

The Three Stooges

Langweiler aus der Gruft.



So simpel wie öde: die Tortenschlacht der Stooges.

Der Preis für das überflüssigste Remake geht diesen Monat an Cinemaware. Schon 1987 war **The Three Stooges** eine spielerische Nullnummer auf dem Amiga. Die neuzeitliche Fassung sieht zwar besser aus, das Spielprinzip ist dämlich wie eh und je: In der Rolle der hierzulande eher unbekannteren US-Komiker absolvieren Sie wieder und wieder dieselben fünf Simpelspielchen, bis Sie 10.000 Dollar beisammen haben. Per Maus-

klick ergattern Sie Austern, schmeißen mit Torten, brettern durch ein Krankenhaus, weichen Hindernissen in der Innenstadt aus und verprügeln zwei Komikerkollegen. Die Steuerung ist unpräzise, die Macromedia-Grafik auf Javaspiegel-Niveau und die Dudelmusik nervt ganz gewaltig. Da kann auch das informative, gut geschriebene Handbuch, in dem die Geschichte der Blödelklammer erzählt wird, keine Pluspunkte mehr sammeln. **The Three Stooges** gehört auf den virtuellen Müllhaufen. **MIC**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Blackstar, (01908) 880 25
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 266 MHz, 64 MByte RAM

8% SPIELESPASS

The Italian Job

Straßenrennen im Simpel-Look.



Im simpel texturierten London müssen Sie mit dem Linksverkehr klarkommen.

Auf den britischen Inseln genießt der über 30 Jahre alte Film **The Italian Job** (dt.: **Charlie staubt Millionen ab**) laut Herstellerangaben einigen Kultstatus. Das Spiel dazu wird diesen Ruhm sicher nie erlangen. Im Prinzip geht es 16 Missionen lang darum, innerhalb eines ultraknappen Zeitlimits durch London, Turin und die Alpen zu brettern und vorgegebene Punkte zu erreichen. Ein unpräziser Pfeil weist Ihnen die ungefähre Richtung. Gelegentlich durchbrechen Sie auch Straßensperren und schütteln Polizei oder Mafia ab. Gegenverkehr erschwert Ihnen das Leben genauso wie das merkwürdige Fahrverhalten der Wagen und die unpräzise Kollisionsab-

frage. Gelegentlich scheinen die Vehikel förmlich aneinander zu kleben. Kleine, meist schlecht animierte Zwischensequenzen erzählen zwischendurch grob die Handlung des Films. **MIC**

Mick Schnelle

Lahmer Job

The Italian Job ist eine 08/15-Playstation-Konvertierung, wie ich sie eigentlich nicht mehr auf dem PC sehen will. Grafikeffekte sind selten, Polygonzahl und Texturen entsprechen dem PC-Standard von vor drei Jahren. Außerdem sind die Missionen frustig aufgebaut. Die unpräzise Steuerung verschärft den hohen Schwierigkeitsgrad noch. Schade um den nett gestalteten Innenstadverkehr: Ich warte lieber auf GTA 3.

The Italian Job		Actionspiel
Publisher:	Codemasters, (01909) 000 45	Release (D): 26.4.2002
Sprache:	Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 1 CD, 5 Seiten Handbuch	USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

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

HARDWARE-KONFIGURATION		
Voodoo 2	TNT	Voodoo 3
TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX
Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM

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

Lieblose Playstation-Umsetzung.

59% SPIELESPASS