

Action

Peter Steinlechner



Action statt einkaufen. Ich hasse den Herbst! Draußen wird's immer dunkler und kälter, außerdem kommt derzeit nur Müll im Fernsehen und nebenbei müsste ich so langsam mal anfangen, Weihnachtsgeschenke zu kaufen. Gut, dass wenigstens Verlass auf die Spielehersteller ist: Diesen Monat erscheinen gleich vier erstklassige Actiontitel. Mit unseren Test-Highlights **Return of the King**, **Max Payne 2**, **Call of Duty** und **XIII** macht es richtig Spaß, keinen Fuß vor die Tür zu setzen und den Fernseher mehr oder weniger auszulassen.

Klasse und Masse. Ärgerlich nur, dass die beiden Top-Titel **Max Payne 2** und **Call of Duty** so wenig Spiellänge bieten. Klar, lieber kurz und knackig als lang und langweilig. Aber wenn ich beispielsweise monatelang auf einen Spielfilm warte und das Kino schon nach 80 Minuten wieder verlassen muss, bin ich sauer. Ebenso, wenn ich mich den ganzen Tag auf eine Pizza freue, dann aber nur einen kleinen Happen kriege. Mir geht's da nicht nur ums Geld. Sondern darum, dass auch die Menge stimmen muss. Wenn ich monatelang einem Spiel entgegenfiebere und 45 Euro löhne möchte ich den Abspann nicht schon nach zehn Stunden sehen!

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	Max Payne 2	3D-Action	NEU	89%
7	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	-	89%
8	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
9	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
10	Deus Ex	Actionspiel	08/00	88%
11	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
12	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
13	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
14	Return of the King	3D-Actionspiel	NEU	87%
15	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
16	XIII	Ego-Shooter	NEU	86%
17	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
18	Call of Duty	Ego-Shooter	NEU	85%
19	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
20	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
21	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
22	Enclave	3D-Action	05/03	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	Online	83%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

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

Action-Inhalt

Tests

Return of the King	80
Call of Duty	84
Max Payne 2	90
Max Payne 2 Easter Eggs	94
XIII	96
Hidden & Dangerous 2	100
The Simpsons: Hit and Run	100
Kurztests	102
Kurztests	103





Einmal Ork-Schlachtplatte, bitte!

Die Rückkehr des Königs

Epische Schlachten vor monumentalen Kulissen: Die PC-Version des dritten Herr-der-Ringe-Films spielt sich wie ein wahr gewordener Heldenraum.



Zauberer Gandalf kündigte es am Ende des Kinofilms *Die Zwei Türme* bereits an: Bei Helms Klamm haben die Menschen nur eine Schlacht gegen die finsternen Heerscharen gewonnen. Der Krieg um Mittelerde hat aber gerade erst begon-

nen. In EAs 3D-Actionspiel *Die Rückkehr des Königs* führen Sie den epischen Streit zu Ende und erlösen die Fantasywelt ein für alle Mal vom bösen Sauron. Dabei orientiert sich die PC-Umsetzung nicht nur inhaltlich an der Filmvorlage, sondern zeigt auch



Auf »ab 16/ab 18«:
spielbare Demo

WWW

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

Facts

- 3 Schwierigkeitsgrade
- 3 Kampagnen
- 13 Missionen
- 1 Bonus-Mission
- 6 Charaktere
- 3 Bonus-Charaktere



Gandalf verdrischt in der Menschen-Hochburg Minas Tirith Orks mit Schwert und Stab, um Stadtbewohner vor Saurons Dienern zu schützen. (1280x960)



Während Gandalf gerade vor einem Uruk-hai wegläuft, trampeln die **Ents** die Reste von Sarumans Ork-Armee platt.

Ausschnitte aus dem Streifen (Kinostart: 17. Dezember 2003). Diese besondere Art der Vorschau ist zweifellos ein Highlight, doch wesentlich eindrucksvoller ist das Spielerlebnis selbst: Dank der hervorragenden Atmosphäre, Grafik und Soundkulisse erzeugt **Die Rückkehr des Königs** das Gefühl, tatsächlich auf dem Schlachtfeld zu kämpfen.

Gänsehaut-Garantie

Sekunden nach dem Programmstart fliegt das Logo von New Line Cinema herein, die Original-Musik erklingt und Galadriel haucht zur Einstimmung ein paar elbische Worte. Es folgt eine rasant geschnittene Zusammenfassung der Schlacht von Helms Klamm: Orks stürmen heran, eine Explosion reißt ein Loch in die Burgmauer, Menschen und Elben verteidigen die Feste mit dem Mut der Verzweiflung. Rettung naht in Form von Gandalf, der mit den Reitern von Rohan eine Schneise der Verwüstung durch die Reihen der Orks schlägt.

Genau in diesem Moment geht die Filmsequenz fließend in das Spiel über, und Sie steuern den Zauberer mitten durchs Getümmel, bis die Schlacht gewonnen ist. Dann wird die Spielgrafik wieder zum Film. Das Ganze ist fantastisch gemacht und löst bei jedem eine Gänsehaut aus, der sich auch

nur entfernt für **Der Herr der Ringe** begeistert: Im einen Moment schauen Sie gebannt auf das Video, im nächsten Moment spielen Sie selbst im Film mit.

Anspruchsvolles Prügeln

Spieleisch bietet **Die Rückkehr des Königs** echte Hau-Drauf-Action. Per Gamepad oder mit Maus und Tastatur vermöbeln Sie als Gandalf, Legolas, Gimli, Sam und natürlich Thronanwärter Aragorn die Heerscharen Saurons in 13 Missionen. Drei weitere Charaktere (Faramir, Merry und Pippin) sowie eine Bonus-Mission werden nach einmaligem Durchspielen freigeschaltet. Die Helden beherrschen Angriffsschläge, parieren per Knopfdruck und machen am Boden liegenden Feinden mit einem speziellen Stoß den Garaus.

Wer nur planlos draufhaut, wird in den Gegnerfluten schnell untergehen. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade verlangt das Spiel erfahrenen Action-Haudegen alles ab. Und gerade bei Kämpfen gegen Endgegner wie den König der Untoten oder Shebob, die eklige Riesenspinne, werden Sie Blut und Wasser schwitzen. Nachteil: Da das Spiel nur an Savepoints und zwischen den Missionen speichert, müssen Sie beim Tod Ihres Helden ganze Abschnitte nochmals absolvieren.

Kämpfen lernen

Für jeden erledigten Gegner erhalten Sie Erfahrungspunkte. Deren Menge hängt von der Stärke des Feindes ab und davon, wie effektiv Sie Orks, Spinnen und Trolle verdreschen. Wenn Sie viele Gegner kurz nacheinander erledigen, füllt sich eine kreisförmige Anzeige. Je voller dieser Kreis beim Tod eines Gegners, desto mehr Punkte bekommen Sie. In Metzelpausen oder bei gegnerischen Treffern nimmt der Füllstand wieder ab. Falls Sie sich so fehlerfrei durch die Gegnerhorden prügeln, dass der Pegel seinen Maximalwert erreicht, kämpfen Sie einige Sekunden im »Perfect«-Modus. Solange dieser aktiv ist, genügen wenige Hiebe, um selbst starke Gegner

Der Koop-Modus

Im Koop-Modus dürfen Sie zusammen mit einem Freund am gleichen PC die sechs Missionen der Königs-Kampagne durchspielen. Voraussetzung: Sie schließen ein Gamepad an den PC an, erst dann können Sie den Koop-Menüpunkt auswählen. Hier die Vorteile und Besonderheiten:



Wenn die Lebensenergie eines Helden sinkt, kann der andere Spieler ihn **schützen**, bis ein besiegter Gegner wieder einen Heiltrank hinterlässt.



End- und Zwischengegner wie diesen Troll erledigen zwei Spieler mit etwas Koordination deutlich schneller. Laute **Zurufe** sind dabei garantiert.

Legolas		Gimli	
Level		Level	
Fair	26	Fair	52
Good	51	Good	44
Excellent	9	Excellent	5
Perfect	11	Perfect	0
Total	97	Total	101
Mission Rating	Excellent	Mission Rating	Good
Mission Experience	28550	Mission Experience	20075
Total Experience		Total Experience	
Replay		Continue	
		FI Help	

Die **Erfahrungspunkte** für beide Helden werden addiert, dann rüsten die Prügelpartner ihre Figuren auf. Spieler 2 steigert mit den Punkten, die ihm Spieler 1 übrig lässt.



Oft benutzen Sie **herumliegende Objekte**: Hier schleudert Aragorn einen Speer.

Während Aragorn vorn einen Ork angreift, marschieren im Hintergrund ein mächtiger **Olifant** auf das Schlachtfeld.



Ein Beispiel für die tollen Effekte: Gandalf schießt auf einen mit **Schwarzpulver** beladenen Wagen und sprengt damit einen **Wachturm** voller Orks in die Luft.

zu erledigen und die maximalen Erfahrungspunkte zu kassieren. Nach Missionsende addiert das Programm die erkämpften Zähler und schreibt sie dem Charakter gut.

Die Erfahrungspunkte investieren Sie in Schlag-Combos mit klangvollen Namen wie »Balarogs Gambit« oder »Orc Hewer«. Diese Manöver sind wirkungsvoller als die bloße Aneinanderreihung normaler Hiebe und werden durch mehr oder weniger komplizierte Tastenkombinationen ausgelöst. Zu-

sätzlich gibt es Techniken, die in bestimmten Kampfsituationen oder gegen spezielle Feindtypen helfen. So blocken Schildtragende Orks normale Angriffe konsequent ab. Also nutzen Sie die »Dark Deliverance«-Attacke, um die verteidigungsstarken Bösewichter zu besiegen. »Warrior Bane« erlaubt es Ihnen, nach einer Parade sofort einen tödlichen Konterangriff zu starten. Obwohl die Steuerung mit Maus- und Tastatur gut funktioniert, gehen die Combos per Gamepad flüssiger von der Hand.

Schutzkugel und Meuchelmord

Alle Helden besitzen individuelle Fähigkeiten, die Sie ebenfalls mit Erfahrungspunkten steigern können. Sam wird durch seinen Elbenumhang für Gegner unsichtbar. So getarnt kann er hinter Feinde schleichen und diese mit einem Schwerthieb meucheln. Gandalf beschwört dagegen eine Schutzkugel um seinen Körper, die alle physikalischen Angriffe abprallen lässt. Diese mächtigen Talente kön-

nen Sie nur alle paar Minuten einsetzen. Zusätzlich darf jede Hauptfigur mit den Erfahrungspunkten die Lebensenergie permanent steigern oder die Waffen mit Zusatzschaden wie Feuer oder Gift aufrüsten.

Dreifach-Abenteuer

Nach der ersten Mission verzweigt **Die Rückkehr des Königs** in drei Kapitel: Auf dem Weg des Zauberers begleiten Sie Gandalf, der einen Abstecher zu seinem Ex-Chef Saruman macht und den Ents bei der Zerstörung

Florian Stangl



Herr der Klinge

Am liebsten wirble ich mit Aragorn und seinem Schwert durch die Gegnerhorden und mähe mit klasse Special-Moves Orks nieder.

Im Prinzip spielt sich **Die Rückkehr des Königs** wie der Klassiker **Golden Axe**. Doch mit unterschiedlichen Charakteren (nebst Freischalten von neuen) und dem Erfahrungspunkte-System ist es deutlich komplexer.

Grafik und Sound geben der Kampfgelei den nötigen Schuss Filmfeeling. Da stört mich das Speichersystem eher weniger, auch wenn manche Savepoints für meinen Geschmack zu weit auseinander liegen. Weil die Schlachten so viel Spaß machen, erlebe ich die meisten Abschnitte gerne zweimal. Die Filme sind schon actionreich, doch das Spiel setzt noch einen drauf!

Technik-Check

Auflösung

Das Spiel unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 2048 mal 1536 Bildpunkten (kann nicht jeder Monitor darstellen). Bei der Farbtiefe sollten Sie 32 Bit wählen; mit 16 Bit sieht **Die Rückkehr des Königs** wesentlich schlechter aus.

RAM/Festplatte

Um gegen Sauron in die Schlacht ziehen können, brauchen Sie mindestens 256 MByte RAM, für durchweg flüssiges Spielen sollten es 512 MByte sein. Auf der Festplatte belegt das Spiel knapp 2,0 GByte Speicherplatz.

Tuning-Tipps

- 1 Stellen Sie die leistungsfressenden, aber unwichtigen Schatten auf »Mittel« oder schalten Sie sie ganz aus.
- 2 Reduzieren Sie bei Mittelklasse-Karten die »SFX«-Einstellung, das bringt zehn Prozent mehr Leistung.
- 3 Die 3D-Sound-Kulisse knabbert permanent an Ihrer CPU-Power. Bei Stereo-Boxen unbedingt abschalten.
- 4 Die Farbtiefe sollten Sie nur bei Dauerruckeln auf 16 Bit stellen, weil dadurch die Grafikqualität leidet. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM und 32 Bit Farbtiefe)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	640x480 (min. Details, 16 Bit)										
	800x600										
1.400 MHz	1024x768										
	1280x960										
2.000 MHz	1280x960										
	1600x1200										

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Isengarts hilft. Außerdem verteidigen Sie mit dem kauzigen Magier die Stadtmauern von Minas Tirith und retten die Einwohner vor Orks und Trollen. Im Hobbit-Kapitel fliehen Sam, Frodo und Gollum aus Osgiliath, um sich anschließend durch eine Spinnenhöhle sowie eine dunkle Festung voller Orks zu schlagen.

Die Krönung des Spiels ist der Pfad des Königs, wo Sie mit Aragorn, Legolas oder Gimli (alle drei sind von Beginn an spielbar) von einer Massenschlacht zur nächsten eilen und Hunderten von Orks, Höhlentrollen, Olifanten, ja sogar Ringgeistern den Garaus machen.

Augen und Ohren auf!

Grafik und Atmosphäre gehören zum Besten, was das Action-Genre zu bieten hat. Die Kamera ist zwar nicht frei beweglich, was teilweise der Übersicht schadet. Doch lassen die grandiosen Einstellungen immer wieder Kinnladen nach unten klappen, denn dank vieler Skriptsequenzen ist auch abseits des Geschehens



Die Figuren wie **Zwerg Gimli** sehen ihren Filmvorbildern täuschend ähnlich.

immer viel los. Katapulte bringen Gebäude zum Einsturz, während um Sie herum riesige, computergesteuerte Armeen von Orks und Menschen gegeneinander kämpfen. Die Animationen der Spielfiguren wirken sehr echt, und auch die Spezialeffekte wie farbenfrohe Explosionen können sich sehen lassen.

In den Missionen erklingt die bekannte Filmmusik von Howard Shore, die dramaturgisch

perfekt eingesetzt die Kino-Atmosphäre verstärkt. Das Spiel unterstützt Surround-Sound im EAX-3.0-Standard. Das Ergebnis ist ein intensiver Klanggenuss: Egal ob Frodos Hilfescreie in der Spinnenhöhle, das Kreischen des Nazgûl über den Burgmauern von Minas Tirith oder die mit den Originalstimmen (in der deutschen Version: Original-Synchronstimmen) gesprochenen Dialoge der Helden. **GV**

Georg Valtin



Cool, ich rette Mitteleerde!

Normalerweise breche ich nicht so schnell in Begeisterungstürme aus, aber: Wow, was für ein tolles Spiel! Wer (wie ich) als Kind auch davon

geträumt hat, ein echter Held zu sein, darf diese Fantasie in Die Rückkehr des Königs voll ausleben. Obwohl ich mit allen Charakteren gerne spiele, gefällt mir Gandalf am besten: Wie er und auf seine alten Tage mit Stock und Schwert durch die Orkreihen wirbelt, das hat einfach Klasse. Empfehlung für alle, die gerne mit Freunden zocken: Unbedingt den Koop-Modus probieren, denn im Duett macht Orkmetzeln gleich doppelt so viel Spaß. Auch wenn es nur an einem PC und nicht über LAN oder Internet funktioniert.

Frustrmomente

So schön die Kamera-Einstellungen anzuschauen sind: Wenn ich aufgrund eines merkwürdigen Perspektivwechsels auch nur kurz die Übersicht verliere, kann das in späteren Levels schon das Aus für meinen Charakter bedeuten. Als wenn das nicht schon nervig genug wäre, muss ich dann auch noch minutenlange Abschnitte erneut bestreiten. Doch damit sind damit auch schon alle Kritikpunkte des famosen Action-Spiels aufgelistet.

Filmszenen aus Die Rückkehr des Königs



Gandalf und Pippin treffen auf den Burgmauern einen **Nazgûl**.



Die **Reiter von Rohan** eilen den Menschen von Gondor zu Hilfe.



Aragorn führt sein Heer zur entscheidenden Schlacht.

Die Rückkehr des Königs

3D-Action

Publisher:	Electronic Arts, (0190) 776 633	Release (D):	14.11.2003
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)	Preis:	ca. 55 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 3 CDs, 32 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ab 16 Jahre

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG									
Pro			Kontra						
+ fantastische Atmosphäre			- einige Übersichtsprobleme						
+ mitreißende Schlachten			- kein freies Speichern						
+ Spezialfähigkeiten und Kombos			- knackiger Schwierigkeitsgrad						
+ freischaltbare Bonus-Charaktere			- Koop nur an einem PC						
+ spaßiger Koop-Modus									
+ famose Sound- und Musikunterlegung									

MULTIPLAYER			
Internet (0 Spieler)	Netzwerk (0 Spieler)	Modem (0 Spieler)	an 1 PC (2 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Koop-Modus (6 Missionen)

HARDWARE-KONFIGURATION			
Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 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 1,4 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MB RAM, 2,0 GByte Installationsgröße, Geforce-FX-Karte, 3D-Sound, Gamepad
2,0 GByte Installationsgröße	2,0 GByte Installationsgröße	
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	

ALTERNATIVEN	
Jedi Knight 3 (90%, GS 10/03)	Enclave (84%, GS 05/03)
Mit Lichtschwert-Kombos und Jedi-Kräften kämpfen Sie sich durch das Star-Wars-Universum.	Waffenstarrend prügeln Sie sich als guter oder böser Held durch eine Fantasywelt.

WERTUNG	
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Der Kinofilm als Hau-Drauf-Spiel - Action pur!



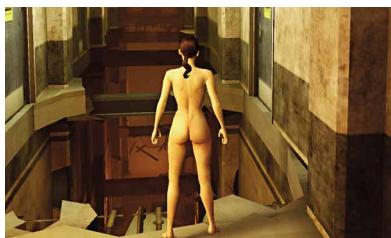
Max Payne 2

Easter Eggs & Secrets

Remedys 3D-Aktionspiel steckt voller Gags und Anspielungen – wir haben sie gefunden.

Die besten Ostereier

MONA NACKT: Starten Sie das Spiel mit dem Parameter **-developerkeys** (Verknüpfung mit rechts anklicken und bei Ziel hinter dem Pfad »-developerkeys« eintragen). Dann können Sie per **[Bild1]** alle Charaktermodelle durchwechseln, bis Sie die nackte Mona finden.



POLIZEISTATION (1): Gehen Sie beim ersten Besuch in alle Räume und lauschen Sie jedem Gespräch. Im »Recreation«-Raum ärgern Sie die Cops: Einfach den Fernseher aus- und die defekte Klimaanlage einschalten.



POLIZEISTATION (2): Einen besonderen Gag gibt's in der Tiefgarage, wo sich zwei Polizisten unterhalten. Einer heißt Broussard, wie der Chef von 3D Realms. Hören Sie genau zu, um den Erscheinungstermin von **Duke Nukem Forever** zu erfahren.



MAX' WOHNUNG: Neben Dreckwäsche und Essensresten gibt's mit Wandbildern und der CD-Sammlung interessante Details zu sehen.



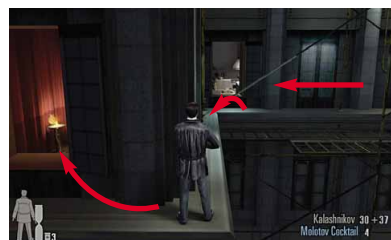
MAX' HAUS, KELLER: Auf dem Walkman des Putzmanns klebt ein ganz schön nerdiger Sticker. Hören Sie auch auf sein Lied: Den gleichen Song trällert Mona unter der Dusche, und die Gangster im Penthouse spielen die Melodie auf dem Klavier.



POSTER: Generell lohnt es sich, Poster und Plakate genau anzuschauen. In Monas Quartier entdecken Sie ein Filmplakat zu einem offensichtlich fernöstlichen Kampfspektakel namens »The Dragon«. Darauf steht der Name Kenneth Yeoung – von ihm stammt die berühmte Kung-Fu-Mod für **Max Payne**.



GEHEIMRAUM: In der siebten Mission des ersten Kapitels finden Sie einen Geheimraum – folgen Sie den Pfeilen. **PH / GV**



Alternatives Ende

Wenn Sie **Max Payne 2** auf dem Schwierigkeitsgrad »Dead on Arrival« schaffen, sehen Sie das alternative Ende. Achtung: Wir verraten hier beide Ausgänge des Actionspiels. Wenn Sie das nicht wissen wollen, sollten Sie die Spiegelschrift nicht lesen!

mi sib ,anoM us 1reM mehr nach dem Endkampf zu Monas
Nostalgieweise geht Max nach dem Endkampf zu Monas
neben dem Ende des Spiels. Das ist ein Hinweis auf
reber der alten Versionen. Beim alternativen Ende ändert sich
letzte Comic-2-Digit: Monas nehmte schwerer Verlust.

Gags und Hingucker

Teil 1, Prolog	Schauen Sie sich die Bilder an den Fenstern der Kinderstation genauer an.
Teil 1, Kapitel 2	Im Lokal Vodka liegen überall die Einrichtungsgegenstände einer Disco aus Teil eins herum.
Teil 1, Kapitel 4	Auf dem Weg über die Simse schalten Sie im Raum mit dem Betrunkenen den Fernseher ab.
Teil 1, Kapitel 4	Hören Sie sich doch mal das Tonband in der Wohnung an, aus der der Sniper geschossen hat.
Teil 1, Kapitel 4	Der Walkman des Hausmeisters hat eine abgedrehte Beschriftung.
Teil 1, Kapitel 4	Zerschießen Sie bei der Lady in Apartment A305 die Bilder an der Wand.
Teil 1, Kapitel 6	Auf Postern im Funhouse steht die Web-Adresse addressunknown.tv . Geben Sie die mal im Browser ein!
Teil 1, Kapitel 6	Schauen Sie sich den Flamingo im Funhouse-Keller mal genauer an.
Teil 1, Kapitel 6	Sobald Sie aus dem Vergnügungspark kommen, ist vor Ihnen ein Raum für Physik-Experimente.
Teil 1, Kapitel 7	Laufen Sie nach dem Endkampf ins erste Appartement zurück und schalten Sie den Fernseher ein.
Teil 1, Kapitel 7	Nach dem Gefecht im Musikzimmer darf Max auf dem Flügel herumklimpern.
Teil 2, Prolog	Im »Briefing«-Zimmer kann Max sich eine kurze Dia-Show ansehen.
Teil 3, Kapitel 3	In der letzten Straße finden Sie an der Tar Bar ein lustiges Bild.
Teil 3, Kapitel 3	Schauen Sie sich das Straßenschild an, wenn Sie mit den Gangstern ins Freie gehen.
Teil 3, Kapitel 4	In Vinnies Wohnung können Sie die Captain-Baseball-Bat-Boy-Devotionalien zerstören.

Im kurzen Auftrag der Alliierten

Call of Duty



Vom US-Soldaten zum Rotarmisten: Im Zweiten Weltkrieg stürmen Sie Häuser, verteidigen Brücken, befreien Gefangene.



Wehrmacht geschlagen. In Computerspielen geht's meist noch realitätsfremder zu. Da besiegen Typen wie Mike Powell in **Medal of Honor: Allied Assault** oder Agent Blazkowicz in **Return to Castle Wolfenstein** das Deutsche Reich praktisch im Alleingang. In Wirklichkeit hatte der Sieg viele Väter – das zeigt der Ego-Shooter **Call of Duty** vom Entwicklerteam Infinity Ward. Darin treten Sie erst als Ami an, dann als Briten und schließlich als Russe.

Die ersten Schüsse

Ihr erster Einsatz beginnt am 5. Juni 1944 um 23.30 Uhr. Kurz vor dem D-Day landen Sie als Private Martin per Fallschirm hinter den feindlichen Linien in der Normandie. Wenn Sie dem Weg vor sich folgen, finden Sie nach wenigen Metern einen Kameraden tot in einem Baum.

Flink nehmen Sie seinen Funkpeiler, stellen ihn auf und starten so den alliierten Angriff. Flugzeuge dröhnen über Sie hinweg und werfen Bomben in feindlich besetzte Gebäude, die Soldaten der 101. Airborne Division segeln per Fallschirm herbei. Es herrscht Krieg – und Sie sind mittendrin.

Nur die ersten Einsätze absolvieren Sie in Diensten der US-Army. Danach kämpfen Sie als Sergeant Evans unter britischem Kommando, anschließend als Unterleutnant Alexei Ivanovich für Mütterchen Russland. Im vierten Kapitel stehen Sie nochmals kurz nacheinander in Diensten der drei Länder, bis nach der letzten Mission die Flagge der Sowjetunion in Berlin auf dem Reichstag weht. Die Kampagnen müssen linear in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden.

Russische Hausbesetzer

Call of Duty kommt ohne Story aus und zieht seine Spannung allein aus den dramatischen Gefechten. Beinahe immer kämpfen Sie im Team. Mit einem vorgesetzten Offizier attackieren Sie und Ihre Jungs in der Normandie Massen von Feinden, befreien einen Kriegsgefangenen in Österreich und verteidigen später ein russisches Hochhaus gegen Infanteristen.

Überhaupt kommen Sie viel rum: **Call of Duty** versetzt Sie auf das deutsche Schlachtschiff Tirpitz, in eine Warschauer Waffenfabrik sowie ans Steuer eines Tanks mitten in einer Panzerschlacht an der Oder (den Panzer dürfen Sie als einziges Fahrzeug selbst steuern). Zum Finale hin geht's weniger aufwändig zu – dann sind Sie auch mal in langweiligen Kanälen unterwegs.

Facts

- 4 Kampagnen
- 24 Missionen
- 26 Waffen
- 5 Mehrspieler-Modi
- 12 Multiplayer-Level



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

WWW

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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



Meist kämpfen Sie auf größere Distanz; wenn Sie einem Gegner mal näher kommen, schlägt der mit dem **Gewehrkolben** zu.



In Stalingrad hilft ein **Unbekannter** beim Überleben.



Der KI-Kollege duckt sich selbständig vor dem heftigen **Sperrfeuer** der Deutschen.



Auf dem Flugfeld mitten in Deutschland kämpfen wir gegen eine Vielzahl von Feinden gleichzeitig – über uns Stukas, im Hintergrund nähern sich mehrere Soldaten. (1600x1200)

Ziele ohne Ende

In vielen der 25 Missionen schafft **Call of Duty** ständig frischen Feindnachschieb herbei. Damit gibt Ihnen das Programm das Gefühl, einer Übermacht gegenüber zu stehen. Zum Beispiel bei einem Einsatz im französischen Benouville: Gemeinsam mit britischen Elitesoldaten verteidigen Sie eine Brücke inmitten idyllischer Häuschen und Wälder. Plötzlich schlagen Granaten ein, die Erde bebt: Die Deutschen wollen das Gebiet zurückerobern. Durch Löcher in zerbombten Mauern und aus Schützengraben stürmen Ihnen immer mehr Widersacher entgegen. Während Sie auf die Gegner bei einer Scheune links feuern, rennen bereits Stahlhelmtäger aus dem Wald hinter Ihnen auf Sie zu, rechts fallen immer mehr Schüsse. Der Ansturm wird so stark, dass Sie einfach zurückweichen müssen.

Nach Ihrem Teilrückzug wird die Spannungs-Schraube weitergedreht: Plötzlich kommen Panzer angerollt! Solange keines der Kettengefährte auf Ihre Flak

schießt, haben Sie Glück – sonst müssen Sie die Angreifer per Raketenwerfer zerstören. In jedem Fall gilt es, auf feindliche Fußsoldaten zu feuern, ständig in Deckung zu bleiben und nebenbei Medipacks zu suchen. Erst nach fünf Minuten unter Beschuss rückt Verstärkung an und vertreibt die Gegner endgültig.

Irrsinn des Krieges

Das USK-18-Spiel bleibt zwar immer ein unkomplizierter Ego-Shooter, setzt das Szenario »Zweiter Weltkrieg« aber deutlich intensiver um als bisherige Titel. Ständig reißen Bomben Krater in die Landschaft, fliegen Granaten durch die Luft, hören Sie das Rattern deutscher MGs. Auch optisch geht's eine Nummer heftiger zu als bei der Konkurrenz: Steckt ein Panzer den finalen Treffer ein, gibt's einen absurd großen Feuerball. Dazu kommen Skriptszenen, die teilweise richtig beängstigend wirken: Aus brennenden Fahrzeugen flüchten Gegner, GLs öffnen Panzerluken und werfen Granaten rein, Sanitäter bringen Schwerverletzte in Sicherheit.

Die vier Kampagnen im Überblick

Amerikaner



Missionen: 6 (vor allem in Frankreich)
Waffen: 5 MPs/Gewehre, Colt, Granaten
Höhepunkt: Kampf um ein französisches Dorf. Dort schalten Sie Flak-Stellungen aus, sprengen Panzer und haben es immer wieder mit überraschend auftauchenden Gegnergruppen zu tun.

Britten



Missionen: 6 (vor allem in Deutschland)
Waffen: 3 MPs/Gewehre, Colt, Granaten
Höhepunkt: Verteidigung einer Brücke gegen Massen von deutschen Angreifern. Gegen Ende haben Sie kaum noch Munition oder Medipacks, müssen aber trotzdem Panzer abwehren.

Russen



Missionen: 9 (Stalingrad und Polen)
Waffen: 3 MPs/Gewehre, Colt, Granaten
Höhepunkt: Die Stürmung des Roten Platzes von Stalingrad – zu Beginn ohne Waffe. Gegen das deutsche Dauerfeuer hilft anfangs nur Glück, später außerdem ein Scharfschützengewehr.

Alliierte



Missionen: 3 (Deutschland)
Waffen: Alle
Höhepunkt: Der finale Kampf im zerstörten Berlin ist richtig spannend, der Reichstag sieht extrem gut aus – aber mit etwas spielerischem Geschick ist der Abspann allzu schnell erreicht.



So große **Soldatenmengen** wie hier in Stalingrad sehen Sie öfters.



Bei einer filmreife **Verfolgungsjagd** werden Sie von Krad-Fahrern angegriffen.

Grün und Weiss

Ausschließlich Soldaten sind Ihre Widersacher. Die deutschen

Kämpfer tragen mal grüne, mal weiße Tarn-Uniformen, haben einen Stahlhelm oder eine Mütze auf dem Schädel – ansonsten unterscheiden sich die Gegner kaum. Die KI funktioniert tadellos: Wehrmachts-Mitglieder greifen meist im Verbund an, nutzen jede Deckung oder schießen um Ecken.

Armer Mister Price

In jeder Kampagne werden Sie von besonderen computergesteuerten Personen begleitet. Während mancher britischer Einsätze ist das Captain Price, der Ihnen per Sprachausgabe Befehle erteilt. Besonders liebevoll geht

Call of Duty allerdings nicht mit ihm und seinesgleichen um. Der Captain ist am Ende einer Mission einfach tot, was das Spiel nur in einem Satz anmerkt.

Die meisten KI-Kameraden sterben kommentarlos. In einigen Schlachten, etwa dem Kampf um den Roten Platz in Stalingrad, werden innerhalb weniger Minuten ganze Hundertschaften von Mitkämpfern getötet. Doch in vielen Missionen ersetzt das Programm erschossene Kollegen unbemerkt hinter Ihrem Rücken wieder. So ist sichergestellt, dass für größere Gefechte immer die Soll-Mannstärke bereitsteht.

Die Waffenschieber

Den Kampf gegen die Wehrmacht führen Sie in jeder Kampagne mit anderen Waffen. Als US-Rekrut sind Sie mit der Thompson-MP unterwegs, als Brit bekommen Sie die Sten-MP, als Russe die PPSh41-Maschinenpistole. Außerdem können Sie deutsche Waffen aufnehmen. Insgesamt gibt's 26 Kampfgeräte, allerdings führen Sie maximal zwei Gewehre, eine Pistole und einen Satz Granaten mit sich. Wenn Sie eine herumliegende Waffe aufnehmen wollen, müssen Sie sich erst von einer anderen trennen.

Petra Schmitz



Erstklassig und erschütternd

Mein erster Kontakt mit Call of Duty fand an einem Abend statt, an dem ich mich alleine mit meiner neuen Surround-Anlage in der

Redaktion währte. Erst als mir Jörg energisch auf die Schulter klopfte, war ich wieder im Hier und Jetzt. In der Zwischenzeit versuchte ich als kleiner Soldat – gleichzeitig fasziniert und erschüttert – den Kriegswahnsinn zu überleben.

Call of Duty erschafft durch seine Soundkulisse und die Skriptsequenzen ein unglaublich intensives Erlebnis. Zwar ist das Programm auch mit normalen Brüllwürfeln schon adrenalinfördernd. Mit der richtigen Anlage wird daraus aber ein Shooter der Extraklasse.

Patrick Hartmann



Bedrückend nah an der Realität

Der geschichtliche Bezug erschwert die Aussage. Call of Duty mache Spaß. Deshalb sage ich: Call of Duty ist intensiv. Da muss ich mit Kameraden eine Brücke halten, während von allen

Seiten Feinde anrücken. Oder suche im Häuserkampf verzweifelt eine Waffe gegen Panzer. Skript-Sequenzen und KI runden die Atmosphäre ab: Getroffene Soldaten werden in Deckung gezogen, Gegner lehnen sich um Ecken und Stukas kreisen über den Schlachtfeldern.

Die kurze Spielzeit stört mich nicht. Denn Call of Duty ist ein Bungie-Sprung in die Geschichte: kurz aber heftig. Allerdings finde ich die Übergänge zwischen den Kampagnen zu lieblos.

Technik-Check

Auflösung

Call of Duty bietet Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Bei besonders leistungsstarken Monitoren und Karten können sie auch mit 2048x1536 spielen. Die Farbtiefe legen Sie wahlweise auf 16 oder 32 Bit fest, wobei 32 Bit deutlich schöner sind.

RAM/Festplatte

Auf der Festplatte belegen die virtuellen Schlachtfelder etwa 1,4 GByte – inklusive einer 200 MByte großen Auslagerungsdatei. Sie brauchen mindestens 128 MByte RAM, um Call of Duty zu starten, optimal für moderate Ladezeiten sind jedoch 512 MByte Arbeitsspeicher.

Tuning-Tipps

- 1 Das Senken der Auflösung bringt Leistung pur: pro Stufe bis zu 20 Prozent höhere Frameraten.
- 2 Das Herunterregeln der Farbtiefe von 32 auf 16 Bit kostet zwar deutlich optische Qualität, bringt aber etwa 10 Prozent mehr Performance.
- 3 Wenn Sie die Qualität der dynamischen Lichter auf »Schnellste« stellen, läuft das Spiel etwas flüssiger und sieht dennoch kaum schlechter aus.
- 4 Bei Karten mit wenig Grafikspeicher stellen Sie die Texturqualität unbedingt auf »Normal«, darunter sind die Texturen zu verschwommen. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit maximalen Details und 512 MByte RAM)

		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
CPU mit	800 MHz	640x480x16 min. Details									
		800x600x16									
1.000 MHz		800x600x32									
		1024x768x16									
1.200 MHz		1024x768x32									
		1280x1024x16									
1.400 MHz		1280x1024x32									
		1600x1200x32									

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Nahe der **Oder** steuern Sie einen schweren Panzer durch verschneite Landschaften. (1024x768)

Kreuz und Kimme

In den – meist sehr linearen – Missionen zeigt Ihnen ein Kreuz auf einem kleinen Kompass am Bildschirmrand das nächste Missionsziel. Die Steuerung setzt auf Tastatur und Maus. Die linke Taste feuert die aktuelle Waffe ab, mit der rechten ziehen Sie die Kimme in die Bildschirmmitte und sehen das Geschehen dezent vergrößert; beim Scharfschützengewehr blicken Sie durchs Zielfernrohr. Der Spielstand lässt sich jederzeit sichern.

Technische Grundlage der Grafik ist die **Quake 3-Engine**. Dass die schon leicht veraltet ist, sieht man kaum – das Programm verwendet deutlich mehr

Polygone als etwa **Jedi Knight 3** und sehr aufwändige, nahezu perfekt angepasste Texturen.

Umzingelt vom Sound

Der Sound mit seinen knalligen Effekten wirkt schon mit Standard-Lautsprechern beeindruckend. Richtig imposant geht's auf Surround-Systemen zu, die das Programm nach dem EAX-Standard bis Version 3.0 unterstützt – dann hören Sie wirklich jeden Gewehrschuss aus der korrekten Richtung.

Suche und zerstöre

Multiplayer-Fans bekommen fünf Spielmodi und 24 Maps mitgeliefert. Neben Deathmatch gibt's vier Team-Modi, unter an-

derem »Suchen & Zerstören«: Eine Gruppe verteidigt etwa eine Flak, die andere muss sie sprengen. Bots gibt's keine, dafür haben uns die Multiplayer-Arenen sehr gut gefallen. **PS**

Peter Steinlechner



Pausenlose Action

Selten saß ich bei einem Ego-Shooter mit derart blanken Nerven vor dem Monitor wie bei Call of Duty – zumindest in den 17 spannenden Missionen. Da hatte

ich wirklich das Gefühl, mitten drin in der Action zu stecken. Um mich herum tauchen ständig neue Gegner auf, Panzer rumpeln heran, Freund und Feind brüllen Befehle. Und dann gibt's zwischendurch einen weniger hektischen, aber genauso packenden Einzelkämpfer-Level oder den kurzweiligen Höllenritt im computergesteuerten Auto. Und obwohl ich einige Szenen durchaus makaber finde: Mir gefällt's!

Unspektakuläres Finale

Schade, dass es in der russischen Kampagne einige langweiligere Aufträge (Stichwort: Kanalisation) gibt. Da scheint den Entwicklern die Puste ausgegangen zu sein. Überhaupt: Nach gut acht Stunden war ich im zweiten von vier Schwierigkeitsgraden durch – und angesichts der kurzen Spieldauer ganz schön sauer. Die hat, gemeinsam mit den lahmen Missionen gen Ende, Call of Duty die sonst fällige 90er-Wertung gekostet. Insgesamt gibt's hier trotzdem mehr spannende Stellen als in so manch längerem Konkurrenten. Erwachsene können zugreifen!



Auf dem **Bahnhof** von Stalingrad müssen Sie deutsche Soldaten bekämpfen.

Call of Duty

Ego-Shooter



Publisher: Activision, (0190) 510 055
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 44 S. Handbuch

Release (D): 6.11.2003
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 18 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 8 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- dramatische Missionen
- sehr gute KI
- schöne Grafik
- viel Abwechslung
- erstklassiger Sound

Kontra

- extrem kurz
- Missions-Qualität sinkt gegen Ende
- keine echte Story
- teils ungelenke Animationen

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Suchen & Zerstören und weitere

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 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Radeon-9000-Karte	Radeon 9600 Pro, 3D-Sound

ALTERNATIVEN

Vietcong (88%, GS 05/03)

Taktik-Shooter mit KI-Kameraden in Vietnam. Hat eine bessere Story, aber schwächere Grafik.

Medal of Honor (dt.) (86%, GS 03/02)

Im Zweiten Weltkrieg kämpfen Sie ausschließlich als US-Soldat, und zwar deutlich länger.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieletiefe:	Mangelhaft
Multiplayer:	Gut

Dramatisch inszenierter Ego-Shooter; viel zu kurz.





Herz-Schmerz in Zeitlupe

Max Payne 2

Intensiv wie eine Achterbahnfahrt und genauso schnell vorbei: Der Cop mit der Bullet-Time ballert sich der Liebe wegen erneut durch einen düsteren Krimi.

Wenn sich Redakteure über Actionspiele unterhalten, diskutieren sie normalerweise über Waffen, KI und Leveldesign. Bei **Max Payne 2** ist das anders: Hier redet man über Szenen, Storywendungen, Charaktere, Dialoge – als wäre man gerade aus dem Kino gekommen. **Max Payne 2** ist mehr als ein 3D-Shooter: Sie erleben gleichzeitig eine Film-Noir-Liebesgeschichte und Hochglanz-Action im Stil von John Woo. Doch das Spiel hat den gleichen Nachteil wie ein guter Film: Es ist viel zu schnell vorbei. Nach nicht mal zehn Stunden flimmert bereits der Abspann über den Monitor. Nur wer das alternative Ende sehen will, ackert das Abenteuer zwei weitere Male in höheren Schwierigkeitsstufen durch.

Gefühls-Chaos

Max Payne 2 lebt vor allem von Story und Atmosphäre. Hervor-

ragend gezeichnete Comics und filmreif inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben dabei die Handlung voran. In drei Kapiteln mit 24 Missionen bekommt es Max mit Verrat, Korruption, Zerstörung und Tod zu tun. Er (und der Spieler) erleben die gleiche emotionale Achterbahnfahrt wie im Vorgänger, wobei Max den Mord an Frau und Tochter wiederum in bizarren, spielbaren Traumsequenzen zu verarbeiten sucht.

Die wenigen Überlebenden aus dem ersten Teil haben allesamt mit einer neuerlichen Verschwörung zu tun, angefangen von Vladimir Lem über Senator Alfred Woden bis hin zu Mona Sax. Zwischen der Schmollmund-Gangsterbraut und dem Titelhelden funkt es gewaltig, und das Spiel erzählt ihre Liebesgeschichte – ganz ohne Blumensträuße und romantische Candle-Light-Dinner.



Mit einer coolen **Drehbewegung** lädt Payne in der Bullet-Time die Waffen nach.



Ein typischer Payne: Im **Seitwärts-Sprung** erledigt der Titelheld dank zweier Ingrams und Bullet-Time ganze **Gegnergruppen**.

Zielen in Zeitlupe

Trotz der anspruchsvollen Story ist **Max Payne 2** ein actiongeladener 3D-Shooter. Sie steuern den Titelhelden aus der Verfolgerperspektive und erledigen im Lauf des Spiels ganze Heerscharen von Gegnern. Was den Titel von der Konkurrenz abhebt, ist die Bullet-Time (eine Art Zeitlupe), die Sie auf zwei Arten nutzen können. Die einfache Variante ist der Shoot-Dogde: Dabei springt der Held zur Seite, nach vorn oder nach hinten. Solange Max in der Luft ist, vergeht die Zeit langsamer – nur der Spieler kann in Echtzeit zielen. Nach der Landung ballert Max bei gedrücktem Feuerknopf automatisch so lange weiter, bis das Magazin leer ist.

Während das oben genannte Manöver reicht, um zwei bis drei Feinde auf einmal zu erledigen, brauchen Sie bei größeren Gegnergruppen die »echte« Bullet-Time: Per Tastendruck lassen Sie das Geschehen in Zeitlupe ablaufen. Je mehr Gegner Max in dieser Phase trifft, desto langsamer vergeht die Zeit für die Feinde; Paynes Bewegungs- und Schussgeschwindigkeit bleiben dagegen konstant. Um das zu verdeutlichen, färbt sich das sanduhrförmige Bullet-Time-Symbol mit jedem ausgeschalteten Feind immer gelber. Ballert Max während der Bullet-Time ein Magazin leer, friert die Zeit ein. Mit einer stillvollen Drehbewegung lädt der agile Cop währenddessen auch noch die Waffe nach.

Perspektivwechsel

Das Missionsdesign von **Max Payne 2** ist größtenteils gehobener Standard. Zwischendurch überraschen die Entwickler immer wieder mit originellen Ideen. In einem Penthouse dirigiert Mona Max per Headset durch die Wohnungen und warnt ihn vor Gegnern. Einen Level erleben Sie sogar aus zwei Perspektiven: Zunächst mischen Sie als Max die Bösen auf einer Großbaustelle auf, anschließend spielen Sie das Ganze noch einmal mit Mona. In der darauf folgenden Mission laufen beide Handlungsstränge zusammen: Als Mona geben Sie dem nun KI-gesteuerten Max Feuerschutz, während er sich vor den Schurken in Sicherheit bringt.

Die zahlenmäßig stets überlegenen Gangster agieren größtenteils clever. Sie versuchen immer, Max einzukreisen, weichen Schüssen aus und gehen in Deckung. Wenn der Cop vor dem Beschuss hinter eine Säule oder Mauerecke flieht, schmettern ihm die Feinde ein verächtliches »Coward!« hinterher und ändern die Position, um Payne wieder in die Schusslinie zu kriegen. Doch es gibt auch einige grobe KI-Schnitzer: Schurken erschießen sich bisweilen gegenseitig oder werfen sich Granaten vor die Füße.

Genau hinschauen

Die Designer gestalteten die meisten Levels zwar linear, aber durchgehend detailverliebt. Bestes Beispiel dafür ist die Polizei-



Auf »ab 16«:
Video-Special

Auf »ab 18«:
• unzensurierte Fassung
• Patch 1.01

WWW

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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Die Havok-Physik-Engine



Explosionen sehen nicht nur spektakulär aus, sie öffnen mitunter den weiteren Weg durch die Levels.



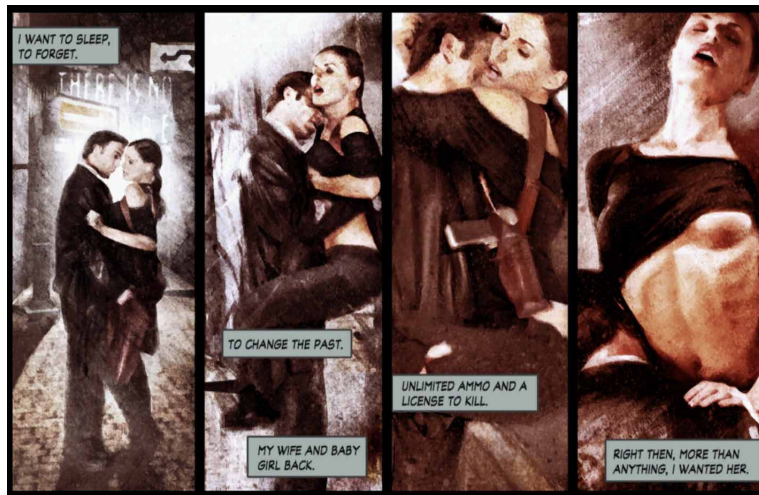
Dank der so genannten **Rag-Doll-Physics** sacken getroffene Gegner realistisch in sich zusammen.



Manche **Fässer** können Sie per Schuss anzünden und zum Gegner rollen, wo sie explodieren.

Facts

- 3 Schwierigkeitsgrade
- Alternatives Ende
- 3 Kapitel
- 24 Missionen
- 13 Waffen



Mona und Max nutzen die wenigen Schießpausen für die **schöneren Dinge** des Lebens.

station: Auf den Schreibtischen stehen volle Kaffeetassen, aus denen heißer Dampf aufsteigt. In seinem Büro hat Max Payne ein Flip-Chart, vollgekritzelt mit Notizen zum Fall. Von der Funkzentrale bis zum Gegenüberstellungsraum mit Spiegelglas finden Sie jedes Zimmer, das man von einer Wache erwartet.

Wenn Sie sich die Zeit nehmen, werden Sie zum Beispiel Zeuge eines Verhörs, in dem ein Mordverdächtiger und ein Polizist einen völlig absurden Tathergang rekonstruieren. Überhaupt lohnt es sich, Gesprächen sowie die witzig vertonten Standbild-Fernsehsendungen zu lauschen und die Levels haarklein abzusuchen. Zur Belohnung finden Sie häufig Easter Eggs.

Schicke Schauplätze

Den größten Teil des Spiels hetzt Max durch Gebäude, darunter Penthouse, Nachtclub, Lagerhalle und einen im Bau befindlichen Wolkenkratzer. Diese sind architektonisch korrekt aufgebaut, die Größenverhältnisse zwischen Figuren und Umgebung passen genau. Einzige Unstimmigkeit: Viele Türen lassen sich ohne erkennbaren Grund nicht öffnen.

Grafisch profitiert **Max Payne 2** von der verbesserten MaxFX-Engine, die alle modernen DirectX-Effekte stimmig einsetzt. Highlight sind die Pixel-Shader, die Echtzeitschatten darstellen und für Effekte wie die Bewegungsunschärfe und Farbfilter wäh-

Der Level-Editor



Mit **MaxEd 2.0** bauen Sie neue Level, platzieren Gegner und lösen geskriptete Ereignisse aus. Voraussetzung ist, dass Sie Erfahrung im Leveldesign haben und das teure Softwarepaket **3D Studio Max 5** besitzen. Nur mit letzterem können Sie Objekte und Figuren manipulieren. Ein Handbuch für den Editor fehlt.

Das Tool **ParticleFX** hilft Ihnen, Explosionen oder Raucheffekte neu zu erstellen oder vorhandene zu ändern (siehe Bild). Per **RasMaker2** packen und entpacken Sie Ihre Mods und Levels in das benötigte Format. Die drei Tools finden Sie nur als 22 MByte großen Download unter (www.gamestar.de Quicklink: [61](#)).

rend der Bullet-Time sorgen. Environment Mapping erzeugt hübsche Spiegeleffekte auf nassem Asphalt, Metalloberflächen und Marmorfußboden.

Gezielte Flächenwirkung

Zu den Sahneseiten von **Max Payne 2** gehört die lizenzierte Physik-Engine Havok 2.0. Alle Gegenstände besitzen eine genaue Masse und verhalten sich bei der Interaktion mit der Spielfigur entsprechend. Allerdings sieht es reichlich übertrieben

aus, wenn Max leere Pappkartons meterweit durch die Luft kickt. Die heftigen Reaktionen der Objekte wirken befremdlich, weil man sie aus dem echten Leben nicht kennt und damit ein Vergleich fehlt. Schließlich rennt niemand ständig gegen Tische oder Kisten.

Die Physik-Engine ist kein optischer Zierrat, sondern lässt sich spielerisch sinnvoll nutzen. Steht eine Gegnergruppe neben einem Benzinkanister, brauchen Sie nur auf das explosive Treib-

Patrick Hartmann



Action auf der ganzen Linie!

Gerne hätte ich mehr in der Welt von Max Payne 2 geforscht. Aber ein New Yorker Polygon-Cop muss scheinbar nur einer einzigen,

schicksalhaft vorgegebenen Linie zum Unterwelt-Boss folgen. Kein Suchen nach Indizien, kein Kombinieren oder Rätseln. Hier hätte ich mir mehr Einfluss auf dem Lösungsweg gewünscht, als nur Schränke nach Medizin zu durchsuchen.

Dafür gibt's dann aber auch Action pur: Gegner werfen gezielt Granaten nach mir oder kreisen mich ein. Und dank Bullet-Time habe ich sogar Chancen, trotz minimaler Lebensenergie die nächste Packung Painkiller zu erreichen. Wer also gerne unbeschwert und geradlinig ballert, liegt bei Max genau richtig.

Technik-Check

Auflösung

In Max Payne 2 dürfen Sie zwischen Auflösungen von 640x480 bis 2048x1536 Bildpunkten wählen. In den niedrigen Auflösungen läuft das Spiel auch unterhalb der Herstellerangabe (1 GHz). Die Farbtiefe ist auf 32 Bit beschränkt.

RAM/Festplatte

Max Payne 2 braucht Minimum 256 MByte RAM, die langen Ladezeiten werden so aber schnell zur Qual. Mit 512 MByte und Patch 1.01 (auf CD/DVD) halbieren sich die Wartezeiten. Der Titel belegt auf der Festplatte etwa 1,7 GByte.

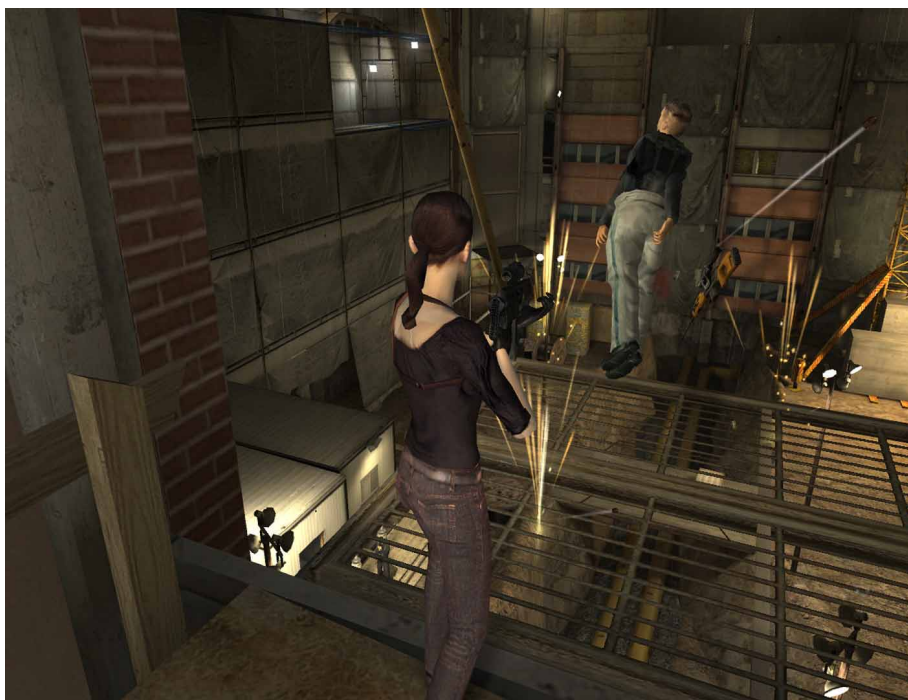
Tuning-Tipps

- 1 Character Shadows: Auf »Low« sehen Sie nur schwarze Flecken, ab »Medium« sind Schatten realitätsnah.
- 2 Material Variations: Je höher, desto mehr Effekte nutzt das Spiel. Das kostet Arbeitsspeicher.
- 3 Post-process Effects: Bewegungsunschärfe und Farbfilter gibt's auf »Medium« ohne Leistungsabfall.
- 4 High Detail Ragdolls: Wenn deaktiviert, liegen Leichen zugunsten der Performance physikalisch falsch. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben in max. Details und 512 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
800 MHz 640x480 (min. Det., 256 MB RAM)										
800x600										
1.200 MHz 1024x768										
1280x1024										
1.600 MHz 1280x1024 (4x FSAA)										
1600x1200 (4x FSAA)										

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



Neben Max spielen Sie in einigen Levels auch als **Mona**, die hier einen Schurken vom Gerüst ballert.

stoffgefäß schießen – die anschließende Detonation erledigt die Feinde auf einen Schlag. Einschränkung der Havok-Engine: Kisten, Stühle oder Monitore wirbeln zwar realistisch durch die Luft, überstehen Explosionen aber unbeschadet. Außerdem lassen sich nur die wenigen von den Programmierern speziell vorgesehenen Wände zerstören.

Neue Ballermänner

Max' Waffenschränk enthält überwiegend die gleichen Schießprügel wie im indizierten Vorgänger: Handfeuerwaffen, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Granaten. Neu dabei sind die vollautomatische Schrotflinte Striker, die Einschusslöcher in Untertassengröße hinterlässt. Bei den Sturmgewehren kommt zur M4 Colt Comman-

do die AK-47. Das russische Fabrikat kombiniert enorme Durchschlagskraft mit schneller Feuerrate und ist gerade in der Bullet-Time sehr effektiv. Größtes Plus der neuen MP5 sowie der Präzisionsbüchse Dragunov ist das aufmontierte Zielfernrohr, mit dem Sie Feinde besser anvisieren können.

Da sich die Waffen in Feuerkraft, Streuung und Schussfrequenz unterscheiden, müssen Sie sie situationsabhängig wählen. Wenn viele Feinde am gleichen Fleck stehen, helfen Granaten und Molotow-Cocktails. Diese wirft Max als Sekundärwaffe, während er ein anderes Schießisen in der Hand hält.

Glasklarer Sound

Der Titelsong ist eine Variation der Melodie aus dem ersten Teil, wirkt aber dank der Cello-Instrumentierung wesentlich emotionaler. Die Hauptcharaktere werden von professionellen Sprechern mit ausdrucksstarken Stimmen vertont. Max Paynes rauer Bass passt genauso zur Spielfigur wie der authentische Russenakzent zu Vladimir Lem. Ergänzt wird der Ohrschmaus durch eine fantastische Soundkulisse. **Max Payne 2** unterstützt per EAX Surround-

Sound bis einschließlich Version 3.0, was auch spielerische Vorteile bringt: Oft hören Sie Gegner schon, bevor diese ins Blickfeld kommen. **GV**

Georg Valtin



Intensiver One-Night-Stand

Max Payne 2 ist wie ein leidenschaftlicher One-Night-Stand, keine solide Dauerbeziehung à la GTA Vice City. Ich erlebe zehn

Stunden voller Spannung, Emotionen, Überraschungen – und keine Sekunde Langeweile. Hauptfigur Max Payne, der schwere Schicksalsschläge abonniert hat, ist mir einfach sympathisch. Und Mona – hach, die Frau ist einfach nur zum Niederknien! Zugegeben: Optimistische Frohnaturen werden Probleme haben, sich mit Max zu identifizieren und sich auf die Story einzulassen. Doch für ein trübes Herbst- oder Winterwochenende ist der Ausflug nach »Noir York City« idealer Spielstoff.

Hochglanz-Action

Die Bullet-Time-Schusswechsel haben nichts von ihrer Klasse eingebüßt. Mein Adrenalinspiegel eruptiert, wenn eine Ladung Schrot in Zeitlupe auf mich zufliegt, ich den Projektilen aber per Seitwärtssprung um Haaresbreite entkomme. Farbfilter und Bewegungsunschärfe verleihen der Bullet-Time noch mehr Stil als im indizierten Vorgänger. Gleiches gilt für die coole Nachlade-Drehung – ein echter Augenschmaus und einzigartig im Genre.



Dank des **Zielfernrohrs** erledigen Sie mit der Dragunov auch entfernte Gegner problemlos.

Max Payne 2

3D-Action

Publisher: Take 2, (01805) 217 316 **Release (D):** 30.10.2003
Sprache: Englisch (Deutsches Handbuch) **Preis:** ca. 45 Euro
Ausstattung: Pappschuber, 3 CDs, 34 S. Handbuch **USK-Freigabe:** ab 18 Jahre

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

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- filmreife Story
- effektreiche Grafik
- Havok-Physik-Engine
- stylische Bullet-Time
- fantastische Soundkulisse
- zahlreiche Easter-Eggs und Gags

Kontra

- sehr kurz
- einzelne KI-Aussetzer
- streng linear

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
1,7 GByte Installationsgröße	1,7 GByte Installationsgröße	1,7 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	GF-4-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

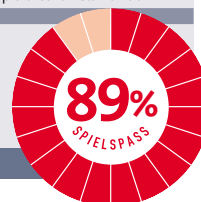
Mafia (91%, GS 10/02)
 Unsere Action-Referenz: Ähnlich gute Story, aber wesentlich vielschichtiger und umfangreicher.

GTA Vice City (90%, GS 07/03)
 Vom Kleingangster zum großen Fisch: Langzeitspaß dank spielerischer Totalfreiheit.

WERTUNG

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

Intensives, zu kurzes Action-Erlebnis mit Top-Story.



Comic zum Mitspielen

XIII



Ein ermordeter Präsident und ein Held ohne Erinnerung – in einem ebenso spannenden wie spektakulären Comic-Actionfest erfahren Sie die Verbindung.

WWW

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



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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Facts

- 13 Missionen
- 16 Waffen
- 6 Multiplayer-Modi
- 21 Mehrspieler-Maps

Wissen Sie noch, was es gestern zu essen gab? Oder wie das Passwort für Ihren Internet-Zugang lautet? Falls nicht: Der Held in Ubi Softs Ego-Shooter **XIII** wäre froh, wenn er nur solche alltäglichen Gedächtnislücken hätte. Denn er erinnert sich an gar nichts – weder an seinen Namen oder seine Familie noch an seine Vergangenheit. Und erst recht fehlt ihm jede Erklärung, weshalb ihn das FBI als Mörder des US-Präsidenten jagt.

Alb-Traumschiff

Nach Spielbeginn kommt es bald noch seltsamer: Immer

wieder lösen Stimmen, Orte oder Objekte per Cutscene gezeigte Erinnerungen aus. In der Ego-Perspektive sehen Sie sich (in Schwarzweiß) auf dem Schiff stehend, von dem aus Sie ins Meer stürzten. Oder Sie sehen eine Versammlung verummter Verschwörer, mit einem freien Platz – Ihrem?

Außerdem begegnen Ihnen häufig alte Bekannte. Etwa die Schönheit Jones, die Ihnen im Einsatz per Funk hilft, oder ein Senator, der im Hintergrund für Ihre Sache wirkt. Nur: Ob Sie diesen Figuren trauen können, oder ob sie Teil des Komplotts sind, müssen Sie selbst herausfinden.

3D-Thriller-Comic

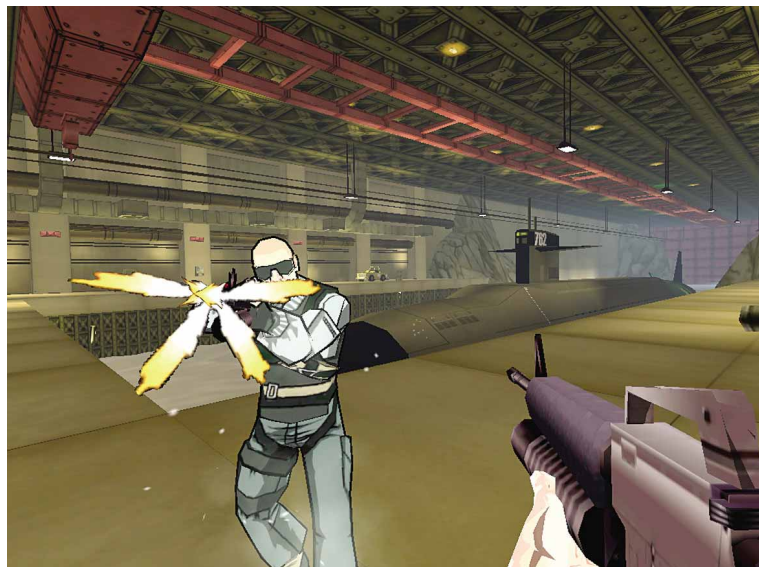
Die Verschwörungsgeschichte, am PC umgesetzt von Ubi Soft, stammt aus einer belgischen Comic-Serie. Das ist auch der Grund für die Cartoon-Grafik des Programms: Alles sieht aus wie im Zeichentrickfilm. Schwarze Linien umranden Figuren und Waffen, über Explosionen prangt ein »Boom«.

Die farbenfrohen Texturen in »Cell-Shading«¹-Technik sind zwar meistens großflächig und ohne viele Details, sorgen aber dafür, dass die Welt wie gemalt wirkt – quasi ein Comic zum Mitspielen. Das Szenario will nicht

»echt« sein, sondern in sich stimmig, um seine Story glaubwürdig zu erzählen; das Programm nutzt als Grundlage die Unreal-Engine.

Feind im Blick

Ob Sie einer der Guten sind oder zu den Bösen gehören, finden Sie in 13 Missionen heraus. Unter anderem infiltrieren Sie einen Regierungsbunker, ein U-Boot und kämpfen in einer Eislandschaft. Mal müssen Sie schleichen, mal einen Begleiter schützen. Außerdem hält das Programm geschickt immer wieder mit Hinweisen über die wahre Identität Ihres Helden die Motivation hoch.



In der extragroßen U-Boot-Werft ist ausnahmsweise Ballern pur angesagt.



Bei Zwischengegnern wie dem Arzt zeigt ein Balken dessen restliche Lebensenergie.

¹Cell-Shading: Technik, mit der Cartoon-Umriss um Figuren und Objekte gelegt werden. Nutzt normalerweise Pixel-Shader; XIII verwendet eine von Ubi Soft entwickelte Methode.



Gerade haben die beiden Wachen noch miteinander geplaudert, als sie unser Angriff plötzlich in den Alarm-Modus versetzt – wie Text und Grafik rechts zeigen. (1600x1200)

Zum Beispiel schleichen Sie durch eine Militärbasis, huschen dann ins Zelt von General McCall (einer der Verschwörer) und verstecken sich hinter einer Plane. Nur wenige Augenblicke vergehen, dann trifft sich der General mit Mitstreitern. Durch eine Öffnung sehen und hören Sie, wie die Verräter über Waffenlager und Militärübungen plaudern. Dann kommt das

Gespräch auf Sie – die Männer wissen mehr von Ihnen als Sie selbst und geben unfreiwillig vieles preis. Von jetzt an gibt's keinen Grund mehr zur Gnade: Sie greifen zur Knarre, jagen das Waffenlager in die Luft und schalten den General aus.

Tapsen in den Tod

Die Comic-Herkunft von XIII wirkt sich spielerisch beim Beo-

bachten von Gegnerbewegungen aus. Solange Sie still stehen, zeigt das Programm mit dem eingeblendeten Wort »Tap« an, wo gerade Feinde durch die Gegend spazieren – Sie sehen das sogar durch Mauern. Einen Wachmann erwischen Sie daher auch ohne Sichtkontakt genau in dem Moment, in dem er um eine Ecke biegt. Weitere Hilfen aus der Welt der Comics: Rah-

men markieren Schlüssel oder gefährliche Gegner. Gelegentlich zeigt ein Zeichentrick-Fenster am Bildschirmrand wichtige Vorgänge oder Story-Elemente.

Letzter Gedanke: »?!«

Wachmänner und Soldaten sind Ihre Hauptwidersacher. Die Feinde gehen geschickt in Deckung und verfolgen Sie auch mal hartnäckig – das wirkt sich

Technik-Check

Auflösung

Sie können XIII in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten spielen, Antialiasing wertet die Grafik sichtbar auf. Die Farbtiefe ist unveränderbar 16 Bit.

RAM/Festplatte

Die Comic-Ballerei belegt etwa 2,5 GByte an Festplatten-speicher. Als RAM-Minimum gibt der Hersteller 128 MByte an, mit 256 MByte macht's aber deutlich mehr Spaß.

Die Performance-Tabelle (alle Angaben mit 256 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600 1024x768										
1.000 MHz	1024x768 1280x960										
1.200 MHz	1280x960 1600x1200 (4x FSAA)										

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

Tuning-Tipps

- 1 Die einzige verstellbare Tuning-Option ist die Auflösung. Drehen Sie diese Einstellung für etwa 20 Prozent mehr Leistung pro Stufe nach unten.
- 2 Wer eine starke Grafikkarte (Geforce 4 oder schneller) besitzt, kann Antialiasing aktivieren – das Cell-Shading sieht damit doppelt so gut aus.
- 3 Ändern Sie in der XIII.ini (XIII\System) den Wert »Falsch« hinter »Use32BitTextures« in »True«. **FG**

Petra Schmitz

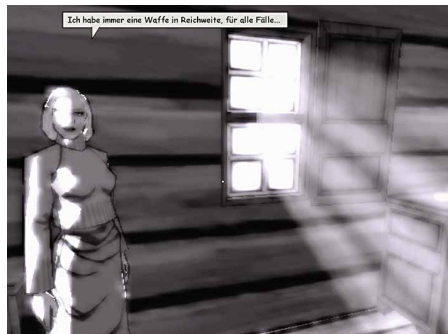


Toller Action-Comic

Auch wenn die Grafik von XIII wahrscheinlich die Spielernation spalten wird – ich finde sie nicht nur erfreulich anders, sondern

schlichtweg klasse. Einen Comic zum Mitspielen habe ich mir nämlich schon lange mal gewünscht. Wer dabei allerdings an knuddelige Helden und eine witzige Story denkt, liegt falsch. Die Handlung um die geheimnisvolle Hauptfigur gleicht eher einem gut gemachten Hollywood-Thriller für Erwachsene.

Intelligente Action und eine ungewöhnliche Optik machen aus XIII ein Programm, das nicht nur Comic-Liebhauern gefallen dürfte. Wer spannende Storys mag, greift bedenkenlos zu.



Erinnerungsfetzen hellen XllIs Vergangenheit auf.



Mit einer Geisel im Arm sind Sie vor Schüssen sicher.



Der Helikopter schwebt so lange über uns, bis wir die Gegner darin ausgeschaltet haben. (1024x768)

aber kaum aus, weil die Kämpfe schnell und heftig ablaufen. Da ist schon wichtiger, dass Sie auf Comic-Art sehen, was den Opponenten gerade durch den

Polygon-Schädel geht: Ein Fragezeichen etwa bedeutet, dass ein Wächter auf Sie aufmerksam geworden ist. Bei einem Ausrufezeichen wissen Sie: Er ruft gleich nach Verstärkung. Gelegentlich haben Sie es mit besonders kräftigen Zwischengegnern wie einem Arzt zu tun, der versucht, Sie mit Drogenspritzen auszuschalten.

abzubrechende – Zwischensequenzen angucken müssen.

XIII bietet einiges für Online-Partien. Abgesehen von Deathmatch und Capture-the-Flag

gibt's noch vier weitere Modi. Ubi Soft liefert 21 gut designte Maps mit. Solisten können in allen Modi gegen spielstarke Bots antreten. **PS**

Peter Steinlechner

Super Story



Dreizehn bedeutet Unglück? Von wegen: Mit diesem Ego-Shooter landet Ubi Soft einen Volltreffer. Vor allem die Story hat mich in ihren Bann gezogen. XIII

fängt harmlos an, entwickelt sich aber rasch zum erstklassigen Verschwörungs-Thriller. Bin ich ein Guter, ein Böser, warum die mysteriösen Rückblenden? Spannender fand ich in letzter Zeit nur Mafia. Auch die Levels sind toll aufgebaut und bieten mit ihrer Mischung aus etwas Schleichen und viel Schießen genau das Maß an Abwechslung, das ich erwarte. Ein Wort zur Comic-Grafik: Mir gefällt der Stil. Außerdem habe ich nach kurzer Zeit gar nicht mehr darauf geachtet, sondern fand die Welt genauso glaubwürdig wie in anderen Ego-Shootern.

Unnötige Speicher-Qualen

Gegner-KI, Waffen und Sound sind ebenfalls gelungen. Die Levels finde ich teilweise etwas zu linear gestrickt – allerdings stört mich das kaum, weil sie schick aussehen und ich ständig neue Details finde. Ärgerlich finde ich die Speicher-Freiheit. In einem solchen Programm will ich eine echte Quicksave-Funktion haben! Trotzdem: Actionfans, denen die Story wichtig ist, erleben mit XIII ein faszinierendes Abenteuer.

Schlag mit dem Besen

Die eigenen Fäuste eingerechnet, gibt's im Spiel 16 Kampfgeräte. Besonders wichtig sind die zoombaren Waffen, sei es die geräuschlose Armbrust oder das Scharfschützengewehr. Außerdem finden Sie diverse Pistolen, Revolver und Maschinenpistolen. Zusätzlich können Sie mit Stühlen, Flaschen, Besen und einer Reihe weiterer Gegenstände die Feinde durch einen einzigen Schlag zuverlässig ausschalten.

Kein echtes Quicksave

Zwar existiert eine Funktion namens Quicksave – aber die hat gravierende Macken: Sie schreibt nur den zuletzt passierten Speicherpunkt auf die Festplatte. In der Praxis bedeutet dies, dass Sie bei heftigeren Kämpfen oft lange Wege wiederholt zurücklegen oder sich gar mehrfach – nicht

XIII

Ego-Shooter



Publisher: Ubi Soft, (0180) 555 493 8
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 4 CDs, 20 S. Handbuch

Release (D): 20.11.2003
Preis: ca. 50 Euro
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: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- fesselnd erzählte Story
- origineller Grafikstil
- spannend aufgebaute Missionen
- gute KI
- schöne Musik

Kontra

- miese Speicherfunktion
- Zwischensequenzen nicht abzubrechen
- wenig Gegnervielfalt
- teilweise zu lineare Levels

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag und weitere

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 128 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 2,5 GByte Installationsgröße Radeon 9500 Pro

ALTERNATIVEN

Deus Ex (88%, GS 08/00)

Spannende Verschwörungs-Story, im düsterem Echwelt-Szenario mit Rollenspiel-Elementen.

Tron 2.0 (84%, GS 10/03)

Komplexer Ego-Shooter im Cyberspace-Szenario, deutlich schwächere Handlung.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieletiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Ego-Shooter mit Spitzenstory und cooler Comic-Grafik.



The Simpsons Hit & Run

Homer auf Tommy Vercettis Spuren.



Während einer Verfolgungsjagd sammeln wir Münzen für neue Fahrzeuge.

WWW

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

Als guter Amerikaner liebt Homer Simpson seinen Wagen. Kein Wunder, dass er die meisten der über 50 Aufgaben im Actionspiel **The Simpsons Hit & Run** am Steuer sei-

ner Familienkutsche erledigt: Mal soll er Tochter Lisa deren vergessenes Schulzeug bringen, mal einfach nur pünktlich zur Arbeit im Kernkraftwerk erscheinen. Im Stil von **GTA Vice City** gibt's von Ehefrau Marge und anderen Figuren aus der Serie Aufträge. Wie in der **GTA**-Reihe können Sie sich auch einfach ins Auto setzen und die Comic-Stadt Springfield erkunden. Immer wieder steigt Homer aus seinem Auto, um im Inneren von Gebäuden kleine Sprungeinlagen zu erledigen. Diese Hüpfereien spielen sich zwar ganz nett, aber im Vergleich zu den Autofahrten unausgegrenzt. Das liegt vor allem an der Kamera, die Sie stets von Hand neu justieren müssen. **MS**

Markus Schwerdtel

Ein Traum für Fans

Wieder mal so ein Spiel, bei dem man am liebsten zwei Wertungen vergeben würde. Denn Simpsons-Fans können bedenkenlos zugreifen. Alle wichtigen Charaktere und Örtlichkeiten in Springfield wurden eingebaut. Die Sprüche der Figuren sind zum Schreien komisch und voller Insider-Gags.

Objektiv betrachtet bleibt jedoch ein simples Rennspiel übrig, das hemmungslos bei **GTA Vice City** klagt. Außerdem wirken die Hüpfleinlagen aufgesetzt und überflüssig.

The Simpsons Hit & Run

Actionspiel



Publisher: Vivendi, (0190) 151 200 Release (D): 21.11.2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 26 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 20 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 900 MHz 128 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,3 GHz 256 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 2,0 GHz 256 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Befriedigend
Spieletiefe:		Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Kunterbunte Comic-Hatz mit GTA-Anleihen.



Hidden & Dangerous 2

Taktik-Shooter für Masochisten.



Statt Feinde im Visier zu haben, stehen unsere Kameraden in der Schusslinie.

Sie übernehmen im Taktik-Shooter **Hidden & Dangerous 2** im Zweiten Weltkrieg das Kommando über eine mehrköpfige Spezial-Einheit der britischen Streitkräfte, die hinter den feindlichen Linien 23 frustrierende Aufträge erfüllen muss. Die Steuerung ist fummelig: Um etwa ein Objekt zu benutzen, fahren Sie mit dem Mauszeiger darüber, bis ein Rahmen erscheint, um dann die gewünschte Aktion zu starten.

Sie können die Einsätze sowohl als Shooter (in Ego-Perspektive und Schulteransicht) als auch im Taktik-Modus à la **Commandos** spielen. Jedoch macht die zweite Variante durch mangelnde Übersicht und dem nervigen Interface nur wenig Spaß.

Im Shooter-Modus frustrieren Gegnermassen und unfair aufgebaute Levels. Es gibt nur einen – immerhin überschreibbaren – Speicherpunkt. Grafisch ist das Programm Mittelmaß. **PET**

Petra Schmitz

Zernagte Maus

Hidden & Dangerous 2 ist schlicht zu schwer geraten. Die Steuerung alleine reicht, um selbst sanftmütige Naturen dazu zu treiben, in die Maus zu beißen.

Gelegentlich blitzt jedoch auch mal etwas Spaß auf, wenn Sie mal eine besonders schwere Aufgabe auf Anhieb meistern. In seiner Gesamtheit ist **Hidden & Dangerous 2** jedoch nur etwas für knüppelharte Genre-Fans mit einem Hang zum Masochismus.

Hidden & Dangerous 2

Taktik-Shooter



Publisher: Take 2, (01805) 217 316 Release (D): 23.10.2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: Slipcase, 3 CDs, 90 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: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 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 1,0 GHz 128 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,8 GHz 256 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 2,5 GHz 512 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

Grafik:		Befriedigend
Sound:		Gut
Bedienung:	Mangelhaft	
Spieletiefe:		Befriedigend
Multiplayer:		Gut

Bockschwerer Taktik-Shooter für Profis.



Fire Warrior



Unser **Alien-Krieger** ballert auf böse Menschen.

Das **Warhammer 40k**-Universum dient als Szenario für den Ego-Shooter **Fire Warrior**. In 16 geradlinigen Missionen ballern Sie mit Laser- und Projektil-Waffen sowie Granaten eine Gegnerwelle nach der anderen über den Haufen. Leveldesign, Gegner-KI und Hintergrundstory sind zwar ordentlich, lassen aber Neuerungen oder Eigenständigkeit komplett vermissen. **GV**

Genre: Ego-Shooter

Publisher: THQ, (01805) 605 511
Preis: ca. 50 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 800 MHz
128 MB RAM, 3D-Karte

68%
SPIELSPASS

Chaos Legion



Held **Sieg** kämpft sich durch Spinnenmonster.

Der Held **Sieg** Wahrheit kloppt sich im 3D-Actionspiel **Chaos Legion** mit zahllosen Monstern und muss schließlich Obersturmkorps Victor Delacroix besiegen. Dabei helfen ihm sieben Dämonen, die sich per Knopfdruck aktivieren lassen und entweder gegen Bio- oder Metallmonster wirksam sind. Um Spaß an der linearen Schnitzelorgie zu haben, brauchen Sie ein Gamepad. **PET**

Genre: 3D-Actionspiel

Publisher: Capcom, www.capcom-europe.com
Preis: ca. 30 Euro
Anspruch: Einsteiger
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 1,0 GHz
128 MB RAM, 3D-Karte

63%
SPIELSPASS

Crime Scene M.



In Manhattan erledigen Sie per **Taxi** Aufträge.

Profi-Killerin Gloria muss untertauchen. Das tut sie in **Crime Scene Manhattan** als Taxifahrerin, doch das Steuer müssen sie übernehmen. Das Programm wäre gerne eine Mischung aus **GTA Vice City** und **Crazy Taxi**. Statt echter Freiheit gibt's vorgegebene Aufträge. Missionen und Fahrphysik sind gerade noch erträglich, wirklich Spaß macht das Ding aber nicht. **PS**

Genre: Actionspiel

Publisher: rondomedia, (0700) 766 363 62
Preis: ca. 30 Euro
Anspruch: Einsteiger
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 1,2 GHz
256 MB RAM, 3D-Karte

38%
SPIELSPASS

Apocalyptica



Schwester **Celeste** gegen die Schergen Satans.

Das 3D-Actionspiel **Apocalyptica** lässt Sie als Tempelritter gegen Satans Schergen kämpfen. In der Solo-Kampagne arbeiten Sie sich mit doofen KI-Gefährten durch 18 düstere Levels. Etliche Waffen, Munition und Medipacks helfen Ihnen. Die hektische Haudrauf-Orgie gewinnt im Multiplayer an Fahrt, kann aber gegen Spiele wie **UT 2003** nicht ankommen. **PET**

Genre: 3D-Actionspiel

Publisher: Konami, (0190) 824 694
Preis: ca. 35 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 1
Sprache: Englisch
Minimum: CPU mit 800 MHz
128 MB RAM, 3D-Karte

59%
SPIELSPASS

Millennium M.



Der **Millennium Mann** kämpft bionisch verstärkt.

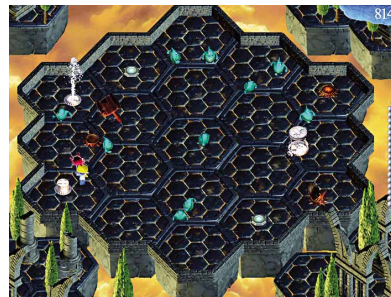
Die RTL-Serie **Millennium Mann** hatte nur vier Folgen, jetzt gibt's am PC die Fortsetzung. Dabei steht wildes Geballer eher selten im Vordergrund. Stattdessen schleichen Sie sich meist an Gegner heran und schalten sie per Schlafpfeil oder Elektroschocker aus. Gar nicht übel – wenn es etwas anspruchsvoller und grafisch schöner umgesetzt wäre. **PS**

Genre: 3D-Action

Publisher: THQ, (0190) 505 511
Preis: ca. 30 Euro
Anspruch: Einsteiger
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 800 MHz
64 MB RAM, 3D-Karte

48%
SPIELSPASS

Höllenjob



Unser **Engel** schickt die gefangene Seele gen Himmel.

Als Engel oder Teufel versuchen Sie in diesem Minispiel, Seelen in den Himmel respektive die Hölle zu verfrachten. Dazu fangen Sie per Tastatursteuerung die auf der Karte umherlaufenden, grünen Seelen ein, speißen Sie auf und lassen sie ins entsprechende Portal fallen. Zu zweit an einem PC macht **Höllenjob** zumindest einige Minuten Spaß, alleine ist es langweilig. **GV**

Genre: Action

Publisher: Phenomedia, (02327) 997 550
Preis: ca. 10 Euro
Anspruch: Einsteiger
Spieler: 1 bis 2
Sprache: Deutsch
Minimum: CPU mit 700 MHz
128 MB RAM

22%
SPIELSPASS

Savage



In Online-Teams geht's gegen die **feindliche Basis**.

Echtzeit-Strategie und 3D-Action treffen sich im Internet. »Ich erlaube einem Commander, Häuser zu bauen«, sagt Echtzeit-Strategie. »Ich lasse den Rest der Spieler als Fantasy-Soldaten gegeneinander kämpfen!«, ruft 3D-Action. Schwups, ist ein neuer Genre-Mix geboren. Und was sagt GameStar? »Savage ist ein origineller Multiplayer-Spaß, aber nur mit guten Teams.« **CS**

Genre: Actionstrategie

Publisher: IGames, www.igames.com

Preis: ca. 60 Euro

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: 2 bis 64

Sprache: Englisch

Minimum: CPU mit 800 MHz

128 MB RAM, 3D-Karte

66%

SPIELSPASS

Wings of H.



Wir haben den **Feindpiloten** geschlagen.

Bei **Wings of Honour** wird mehr geballert als geflogen: Mit Joystick oder der Maus dirigieren Sie wendige Doppeldecker zur Zeit des Ersten Weltkriegs und holen damit feindliche Flieger vom Himmel. Oder Sie bombardieren Brücken und andere Bauwerke. Die Steuerung ist simpel, die Gegner fliegen immer die gleichen Manöver. Einsteiger werden daran eine Weile Spaß haben. **FS**

Genre: Flugsimulation

Publisher: dtp, support@city-interactive.com

Preis: ca. 30 Euro

Anspruch: Einsteiger

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum: CPU mit 700 MHz

128 MB RAM, 3D-Karte

65%

SPIELSPASS

Heinzeljagd



Das Umnieten der **Zwerge** lindert Qual nicht.

Hinter dem Simpel-Shooter **Heinzeljagd** verbirgt sich ein übler **Moorhuhn**-Klon. Zum einen sollen Sie den Highscore in einer vorgegebenen Zeit knacken. Zum anderen können Sie sich beim Preis-Schießen durch Kopfgeld neue Waffen kaufen. Nur ein (dezent variiertes) Level, dafür aber zahllose geschmacklose Sprüche machen das Programm unerträglich. **PET**

Genre: Ego-Shooter

Publisher: Modern Games, (02408) 95 90

Preis: ca. 20 Euro

Anspruch: Einsteiger

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum: CPU mit 500 MHz

128 MB RAM

9%

SPIELSPASS



Auf CD/DVD:
Kuriositätenkabinett