

Action

Peter Steinlechner



Ratter-Ratter! Schwere Maschinengewehr-Garben fauchen durch die Redaktionsräume. Während Petra Schmitz am Tisch nebenan in **Raven Shield** gegen paramilitärische Neonazis kämpft, lege ich mich in **I.G.I. 2** mit Verschwörern an. Auch wenn sich die beiden Titel scheinbar ähneln: Den Kollegen fällt es diesmal vergleichsweise leicht, die beiden Programme zu unterscheiden. Bei Petra stehen Gruppenkämpfe im Mittelpunkt, ich steuere einen einsamen Elitesoldaten durch atemberaubend große Levels. Wer mehr Spaß gehabt hat, lesen Sie in den Tests.

Speichern erwünscht. Es kann doch nicht wahr sein, dass weder bei den beiden erwähnten Taktik-Shootern noch in **Rayman 3** eine ordentliche Savegame-Funktion vorhanden ist! Was muss eigentlich noch passieren, dass die Entwickler endlich die Käuferwünsche ernst nehmen? Vergesst die »So ist es spannender!«-Philosophie, eure Kundschaft will ganz klar jederzeit den Spielstand sichern können. Das beweisen uns seit langem viele Zuschriften, Mails und Diskussionen auf GameStar.de. Wenn die Entwickler das par-tout anders sehen, sollten sie wenigstens eine entsprechende Save-Wahlmöglichkeit einbauen.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Action	10/02	91%
2	Splinter Cell	3D-Action	03/03	91%
3	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	90%
4	GTA 3	Action-Rennspiel	07/02	90%
5	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
6	Unreal Tournament 2003	Ego-Shooter	11/02	89%
7	Counterstrike 1.0 (dt.)	Taktik-Shooter	02/01	89%
8	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
9	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	05/02	88%
10	Deus Ex	Actionspiel	08/00	88%
11	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
12	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	05/02	87%
13	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
14	Tactical Ops	Taktik-Shooter	08/02	87%
15	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
16	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
17	Hitman 2	3D-Action	11/02	86%
18	America's Army	Taktik-Shooter	09/02	85%
19	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	07/02	84%
20	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	02/02	84%
21	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	11/01	84%
22	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
23	Raven Shield	Taktik-Shooter	NEU	83%
24	Rayman 3	Actionspiel	NEU	83%
25	Giants	3D-Action	02/01	83%

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

Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	09/02	84%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	03/02	84%
5	HL: Natural Selection 1.0	Taktik-Shooter-Mod	01/03	82%

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

Action-Inhalt

Tests

Raven Shield	70
I.G.I. 2	74
Metal Gear Solid 2	
Substance	76
Rayman 3	78
Island Extreme Stunts	79
Extinction	79



Gemeinsam gegen Terroristen

Raven Shield



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Facts

- 18 Missionen
- 9 Trainingslevels
- 50 Waffen
- eigene Einsatzplanung
- 3 Schwierigkeitsgrade

Das Rainbow-Six-Team muss nun schon zum dritten Mal die Welt vor fiesen Terroristen retten. Als Hilfen mit dabei: die neueste Unreal-Engine, moderne High-Tech-Waffen und natürlich Sie.

Versuchen Sie mal schnell im Kopf zu überschlagen, in wie vielen Spielen Sie in den vergangenen zwei Jahren Jagd auf Terroristen machen konnten. Kurz und knapp: viele! Auch die Entwickler von Red Storm haben sich dem Thema verschrieben – im wahrsten Sinne des Wortes, dient doch eine von Erfolgsautor Tom Clancy erfundene Spezialeinheit als Vorlage für die Taktik-Shooter der Firma. In **Raven Shield** kämpfen Sie gegen Faschisten, die unter der Führung eines stinkreichen Altnazis weltweiten Schrecken verbreiten wollen.

Erst denken, dann lenken

Wie bei den Vorgängern **Rainbow Six** und **Rogue Spear** besteht jede der 18 Missionen aus Planungsphase und Durchführung. Als Chef des Spezialkommandos Rainbow Six sollen Sie die Neonazi-Bedrohung beseitigen. Dazu führen und

koordinieren Sie bis zu drei Teams gleichzeitig in genau geplanten Einsätzen. Normalerweise nehmen Sie aktiv am Geschehen teil, wobei Sie jederzeit zwischen den Soldaten wechseln können. Alternativ lässt Sie das Programm auch als Zuschauer dabei sein. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn sich ein Einsatzplan als Mumpitz herausgestellt hat und Sie die Schwachstellen ermitteln wollen.

Vor jeder Mission erhalten Sie eine kleine Übersicht der Lage: So haben Terroristen etwa ein Londoner Bankgebäude samt Kunden und Angestellten in ihre Gewalt gebracht. Ihr Auftrag lautet, alle Geiseln zu retten. Zusätzlich dürfen wichtige Papiere nicht in die Hand der Bösewichter fallen. Oder man verschafft Sie nach Rio de Janeiro zum Karneval. Doch statt mit rassistischen Schönheiten die Hüften zu schwingen, müssen Sie einen Giftgasanschlag verhindern.



Während das zweite Team langsam das **Bankhaus** infiltriert, sichern wir den Gang. Vorsichtig geht's dann weiter in Pfeilrichtung zum nächsten Wegpunkt.



Unter dem Sichtschutz einer **Rauchgranate** stürmen die Teams vor, um die im nächsten Hof lauernden Terroristen auszuschalten. Alles verläuft nach Plan!

Ich hab' so Herzklopfen

Da sich Ihre Rainbow-Soldaten in Können und Spezialisierungen erheblich unterscheiden, sollten Sie die Teams vor jedem Einsatz neu zusammenstellen. Auf jeden Fall müssen Sie einen Sprengstoffexperten mitnehmen, wenn es eine Bombe zu entschärfen gilt oder ver-

spernte Türen den Weg blockieren. Areale mit viel freier Fläche schreien förmlich nach geübten Scharfschützen.

Die Kleidung der Männer richtet sich nach Einsatzgebiet und Tageszeit. Weiße Tarnanzüge bieten sich für die verschneiten Schweizer Alpen an. Wenn Sie nachts in einer argentinischen Fleischverarbeitungs-

anlage unterwegs sind, tragen Sie dunkle Farben. Zusätzlich gibt es Gimmicks wie etwa Herzschragsensoren, die Ihnen Gegner auch durch dickste Wände hindurch zeigen.

Auf dem Reißbrett

Mithilfe einer Karte planen Sie den Einsatz samt Wegmarkierungen, Sonderbefehlen und Angriffs-Codes. Das klingt komplizierter, als es ist: Durch ein komfortables Drag-&-Drop-Menü sind so komplexe Vorgänge wie »Warten auf Code Alpha, dann Türe sprengen und Raum stürmen« innerhalb von Sekunden angeordnet. Als zusätzliche Hilfe zeigt ein kleines 3D-Fenster links oben auf dem Bildschirm die jeweilige Umgebung einer Wegmarkierung so, wie Sie sie später tatsächlich während der Durchführung sehen – allerdings ohne Gegner. Wenn Sie sich nun in der Aktionsphase befinden, sehen Sie die Markierungen als kleine

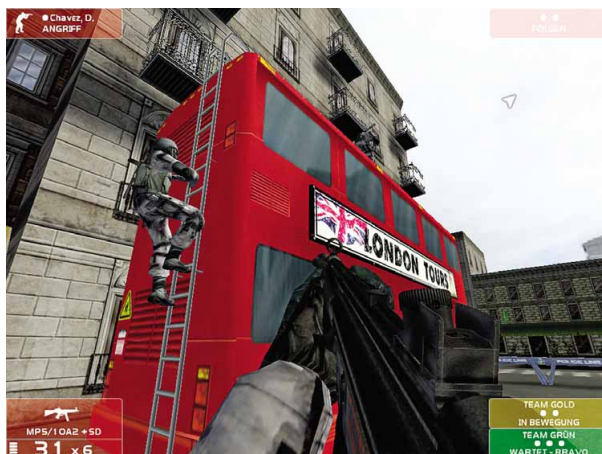
Kreise in der 3D-Umgebung. Auf besondere Planungspunkte wie »Angriffscode Alpha geben« macht Sie das Programm durch eingeblendeten Text aufmerksam. Jedoch müssen Sie sich nicht sklavisch an Ihre Vor-

Patrick Hartmann



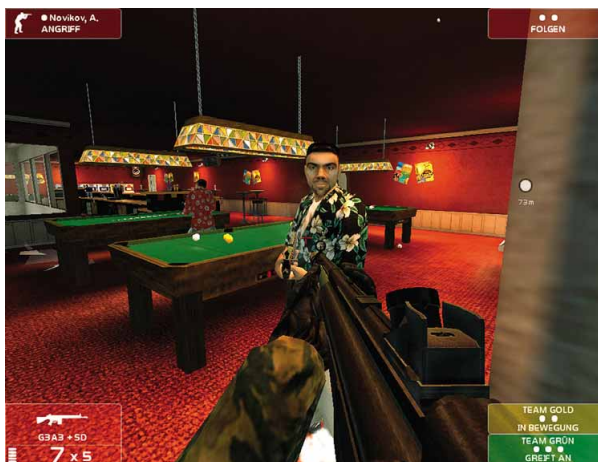
Jungs, ich hab' einen Plan!

Die Spannungsmomente in Raven Shield sind wirklich erste Sahne. Aber wieso kann ich in solch bewegten Momenten nicht über kleine Geländer springen, um einem Terroristen in den Rücken zu fallen? Außerdem sollte die Überflieger-Spezialeinheit mal einen Kletterkurs absolvieren, damit ich Leitern ohne Aktionstaste benutzen darf. Dadurch würde sich das Spieltempo in den Einsätzen und im Multiplayer-Modus deutlich erhöhen. Trotzdem macht Raven Shield großen Spaß, schon wegen der genauen taktischen Vorbereitung. Wenn alles klappt, was ich mir auf dem Reißbrett zurechtgelegt habe, stimmt die Motivationskurve. Denn ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert!



Unser Scharfschütze vom Team Gold positioniert sich auf einem **Doppeldecker-Bus**, um die Fenster im ersten Stock des Gebäudes besser im Visier zu haben.

Im kunterbunten Rio treffen Sie in einer knallroten Bar auf Terroristen in geschmacklosen Hawaiihemden.



Der Kollege hat auf Anweisung die Tür geöffnet und erwartet weitere Befehle.



gaben halten. Ein jederzeit aufrufbares Aktionsmenü lässt Sie auch andere Befehle an Ihre Teamkameraden verteilen. Sehr angenehm dabei: Das Menü präsentiert Ihnen nur die Optionen, die in der jeweiligen Situation sinnvoll sind. So entfällt nerviges Suchen nach dem richtigen Befehl, wenn Sie sich ohnehin schon unter Zeitdruck oder Beschuss befinden.

Falls Ihnen die Planung zu mühsam ist, stehen für jede Mission zwei fertige Einsatzpläne zur Wahl. Der erste ist in Sachen Teams, Ausrüstung und Wegmarkierungen sorgfältig ausgearbeitet. Der zweite setzt auf Action: Mit nur einer Gruppe und ohne Vorgaben geht es in den Kampf. Doch auch da müssen Sie Vorsicht walten lassen, denn selber Speichern ist im gesamten Spiel unmöglich: **Raven Shield** sichert lediglich automatisch nach Einsatzende.

Nur ein Spalt in der Tür

Genreüblich lenken Sie Ihren Charakter über Maus und Tastatur. Wie bereits in **Rogue**

Peter Steinlechner



Viel Freude, etwas Frust

Nach einer Runde Raven Shield weiß ich wieder, was ich an Taktik-Shootern mag: die Hochspan-

nung und die Herausforderung durch echt wirkende Missionen. Da steht man mitten im Einsatz, kriegt von überall her Meldungen, hinter jeder Tür lauert möglicherweise ein Terrorist – meine Adrenalinwerte haben in einigen Missionen neue Rekordhöhen erreicht. Allerdings arten die Einsätze und vor allem die Planung doch sehr in Arbeit aus – mit Spielspaß hat das manchmal wenig zu tun. Allerdings: Wenn Sie bei Taktik-Shootern vor allem Wert auf die »Taktik« legen sollten, liegen Sie hier goldrichtig.

Spear können Sie um Ecken spähen – erstmalig sogar in einer stufenlosen Bewegung. Auch beim Hocken dürfen Sie sich die passende Höhe nun frei aussuchen. Besonders gelungen: Türen lassen sich durch das Mauseisen ebenfalls stufenlos öffnen. Durch einen kleinen Spalt erledigen Sie ahnungslose Gegner mühelos, und Sie selbst bieten kaum Trefferfläche. Als eher fragwürdig präsentieren sich jedoch andere Bewegungsfeinheiten: Um eine Leiter zu erklimmen, müssen Sie sich zunächst richtig davor postieren. Ein Icon sagt Ihnen dann, dass Sie nun die Leiter greifen können. Danach geht es schleichend langsam nach oben, nach unten rutschen Sie einfach. Dennoch sind Sie in dieser Zeit völlig wehrlos. Besonders ärgerlich ist, dass man auch in **Raven Shield** immer noch nicht springen darf. Das macht selbst klein-

Technik-Check

Auflösung

Raven Shield stellt extrem hohe Anforderungen an Ihre Hardware. Ab einer GeForce 3 und 1,0 GHz können Sie bei 640 mal 480 Pixeln und vollen Details flüssig spielen. Um auch bei 1280 mal 1024 Bildpunkten ruckelfrei Geiseln zu befreien, muss in Ihrem Rechner mindestens eine 1,8-GHz-CPU samt GeForce 4 Ti stecken. Für die höchste Auflösung von 1600x1200 besteht das Minimum aus einem Prozessor mit 2,2 GHz sowie einer GeForce 3, damit Raven Shield mitspielt.

RAM/Festplatte

Um den Speicherhunger von Raven Shield zu stillen, benötigen Sie unter Windows 98/ME mindestens 256 MByte RAM, für Windows XP sollte es die doppelte Menge sein. Bei weniger Arbeitsspeicher mutiert das Spiel selbst mit schneller Hardware zur Diashow, die Ladezeiten dauern deutlich länger. Raven Shield erstürmt bei der Installation happige 1,9 GByte Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie zunächst die spielerisch unwichtigen Schattendetails für Team, Geiseln und Terroristen auf den niedrigsten Wert. Dadurch gewinnen Sie rund 10 Prozent Leistung.

TIPP 2: Für zusätzliche Frames verringern Sie außerdem die Details aller Figuren von »Hoch« auf »Niedrig«. Der Zuwachs an Performance ist deutlich spürbar und liegt bei durchschnittlich 15 Prozent.

TIPP 3: Mit reduzierten Texturedetails und Lichteffekten läuft Raven Shield zwar bis zu 25 Prozent schneller, wird durch die verschwommenen Texturen in den Einsätzen aber auch sehr unansehnlich.

TIPP 4: Schalten Sie die Sound-Qualität auf »Niedrig« und die »Audio Virtualization« aus, um schwache CPUs zu entlasten.

TIPP 5: Vor allem für Multiplayer-Gefechte empfehlen wir außerdem, auf Details wie Blut-Darstellung zu verzichten. Zusätzlich regeln Sie noch die spielerisch überflüssigen »Decal Details« auf »None«. **SG**

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

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	640x480x32 (min.Details)							
800 MHz	640x480x32 (min.Details)							
	640x480x32 (max.Details)							
	800x600x32 (max.Details)							
1.000 MHz	640x480x32 (max.Details)							
	800x600x32 (max.Details)							
1.400 MHz	800x600x32 (max.Details)							
	1024x768x32 (max.Details)							
1.800 MHz	1024x768x32 (max.Details)							
	1280x1024x32 (max.Details)							
2.200 MHz	1280x1024x32 (max.Details)							
	1600x1200x32 (max.Details)							

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Jedes Team-Mitglied hat besondere **Eigenschaften** im Umgang mit Waffen und Ausrüstung.



Am Eingang zum Bergstollen lauern gleich mehrere **Gegner**, die unsere Männer vereint ausschalten müssen.

ste Absperungen zu einem unüberwindlichen Hindernis.

Von Kontrahenten und Kameraden

Sowohl Ihre Gegner als auch die Kameraden sind seit dem Vorgänger deutlich schlauer geworden. In **Rouge Spear** starteten die Kontrahenten noch gerne ahnungslos in die Gegend, während Sie sich von hinten mit Pauken und Trompeten näherten. Nun reagieren die Antagonisten wesentlich besser auf Geräusche. Ein »Nanu, da war doch was« sollte Sie dazu veranlassen, schleunigst eine sichere Position zu suchen oder zumindest das Team so zu platzieren, dass ihm niemand in den Rücken fallen kann. Die Kollegen neigen allerdings immer noch gelegentlich dazu, in gerade ge-

öffneten Türen stehen zu bleiben, und Ihnen den Weg zu blockieren oder sich sogar ein paar Kugeln einzufangen.

In Sachen Grafik gewinnt **Raven Shield** kaum einen Blumentopf, obwohl das Herz des Programms die aktuelle **Unreal-Engine** ist. Das merkt man jedoch nur an den wirklich sehenswerten Charaktermodellen, den seltenen Explosionseffekten und dem enormen Hardware-Hunger. Ansonsten zeigt sich das Spiel von der biederer Seite: Schlichte Texturen, eckige Fässer und langweilige Farben dominieren die Levels. Besonders hässlich sind die Fahrzeuge geraten, sämtliche Vehikel wirken wie ausgeschnitten und in die Levels geklebt.

Noch mehr Raven Shield

Neben der Singleplayer-Kampagne hat **Raven Shield** noch einen umfangreichen Mehrspieler-Part. Da wollen online oder im LAN Geiseln befreit oder KI-Terroristen gefangen werden. Oder Sie treten in der Deathmatch-Variante »Überleben« gegen andere an. Schön übersichtliche Menüs und das eher langsame Spieltempo erleichtern dabei den Einstieg. Wenn Ihnen das alles immer noch nicht ge-

nug ist, können Sie die Kampagnen-Einsätze auch einzeln ansteuern und die Aufträge als einsamer Wolf oder unter dem Motto »Geiselnrettung« sowie

»Terroristenjagd« erneut durchspielen. Dabei bestimmen Sie selbst den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Feinde im jeweiligen Level. **PET**

Petra Schmitz



Deutlich besser als die Vorgänger

Das **Rainbow-Six-Team** ist zurück, und zwar wie! **Raven Shield** ist größer und besser als die Vorgänger. Zig Komfortfunktionen machen mir

das harte Einsatzleiter-Leben so einfach wie möglich. Wenn dann aber trotz bestandener Mission der wichtigste Scharfschützen-Kollege stirbt, wünsche ich mir zumindest einen freien Speicherslot pro Level. So schwer kann das Quicksave-Programmieren doch nicht sein!

Irgendwie hässlich

Grafisch ist **Raven Shield** weder Fisch noch Fleisch. Zwar sehen die Charaktermodelle dank neuer **Unreal-Engine** richtig toll aus. Aber der Rest wirkt wie eins zu eins aus dem tristen **Rogue Spear** übernommen. Die Fahrzeuge sind sogar ein Ausbund an Hässlichkeit! Trotzdem hält mich das nicht vom Spielen ab. Denn das Herz von **Raven Shield** ist die überaus anspruchsvolle Taktik und nicht die Grafik.



Durch den **Herzschlagsensor** erkennen wir, dass eine Etage höher ein Gegner auf uns wartet.

Raven Shield

Taktik-Shooter



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 60 S. Handbuch
 Release (D): 20.3.2003
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
 + spannende Einsätze
 + gute KI
 + komfortable Planung
 + atmosphärische Soundkulisse
 + coole Ausrüstung

Kontra
 - Hardware-hungrig
 - keine Speichermöglichkeit
 - eingeschränkte Bewegungen
 - teils hässlich

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Geiselnrettung, Terroristenjagd, Überleben

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße Geforce 2	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße Geforce 3	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 1,9 MByte Installationsgröße Radeon 9700

ALTERNATIVEN

Soldier of Fortune 2 (84%, GS 07/02)
 Als Elite-Soldat geht es allein gegen riesigen Terrorverband. Mehr Action, deutlich schöner.

I.G.I. 2 (78%, GS 04/03)
 Einzelkämpfer statt Team, etwas bessere Grafik: spannende Einsätze für Schleichsoldaten.

WERTUNG

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

Knallharter Taktik-Shooter nicht nur für Clancy-Fans.



Schleichen für den Super-Chip

I.G.I. 2

Auf leisen Sohlen und mit präzisen Waffen macht der englische Super-Spion David Jones einem russischen Syndikat den Garaus.



Auf DVD:
Spielbare Demo



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

Der Mann hat noch echtes britisches Benehmen: Statt mit dem Cocktailglas in der einen Hand und einer hübschen Frau in der anderen gegen Superschurken zu kämpfen, bleibt Agent David Jones ruhig und bescheiden. Der Top-Spion im Taktik-Shooter **I.G.I. 2** arbeitet zwar wie Bond bei einem Geheimdienst ihrer Majestät, kommt aber ohne unsichtbares Auto oder andere extravagante Gimmicks aus. Krepsohlen, ein Laptop und solide Präzisionswaffen helfen ihm im Kampf gegen das Böse. In seiner Rolle legen Sie sich mit einem mysteriösen russischen Syndikat an, das durch High-End-Computerchips an Geld und Macht kommen will. Anders als in Ubi Softs aktueller Schleich-Referenz **Splinter Cell** sehen Sie das Geschehen aus der Ich-Perspektive, außerdem kommt es häufiger zu Schusswechseln.

Große Kämpfe

Grafisches Highlight sind die teils extrem großen Levels, gegen die selbst die Außenareale von **Unreal 2** mickrig wirken. Der Trick dahinter: Die **I.G.I.**-Technik wurzelt in einer Flugsimulations-Engine, die das norwegische Entwicklerteam Innerloop Studios entsprechend aufgemotzt hat. Da liegen riesige Fabrikanlagen mit detaillierten Gebäuden und Schutzeinrichtungen zwischen gewaltigen Bergmassiven mit Wäldern und Büschen. Auch Innenräume kriegt das Programm gut hin, lediglich mit Gegnermodellen tut es sich etwas schwer.

Jagd nach dem Prozessor

Die knapp 20 Missionen spielen im ewigen Eis von Russland, im kaukasischen Gebirge sowie unter der Sonne Nordafrikas. Meist haben Sie ein bis sechs konkrete Ziele zu erfüllen: So müssen Sie im verschneiten osteuropäischen Bergland erst einen abgeworfenen Laser einsammeln. Dann schalten Sie auf der hoch gelegenen Hütte ein Bataillon feindlicher Sicherheitsleute aus, machen bei einer Wetterstation das Ziel-Labor ausfindig, brechen ein und klauen einen Chip. Diese Einsatzziele sind auf einem Satellitenbild markiert, das Ihnen der stets mitgeschleppte Laptop zeigt. Dort sehen Sie zur Orientierung außerdem einen

grünen Pfeil mit Ihrer Blickrichtung sowie blaue Dreiecke, die darstellen, wohin die Feinde gucken. Allerdings nur die unter freiem Himmel, denn das Himmelsauge übersieht in Gebäuden lauernde Ganoven. Deren KI macht übrigens insgesamt einen ordentlichen Eindruck.

Pro Mission dürfen Sie – an beliebiger Stelle – nur drei Savegames anlegen; zu Beginn eines Einsatzes speichert das Pro-

gramm automatisch einen Spielstand. Es gibt nur einen Schwierigkeitsgrad, der sich klar an Fortgeschrittene und Profis richtet.

Schock bei Rot

Einer der Hauptfeinde: Sicherheitskameras. Wenn Sie ins Blickfeld der Geräte kommen, bleiben nur wenige Sekunden, bis die rote Lampe leuchtet. Und das bedeutet: Gleich heult ein levelweiter Alarm los, und scharf



Fast unbegrenzte Sichtweite, schöne Bodentexturen und viele Details – die Außenareale sind riesig und sehenswert. (1024x768)



Tief unten in einer Mine liefert David Jones sich auf fahrenden Zügen eine heiße Schießerei.

schießende Wachleute stürmen herbei. Glücklicherweise sind die Videogeräte leicht zu umgehen, außerdem bemerken sie weder geöffnete Türen noch liegen gelassene Leichen. Wachen sind da eine härtere Nuss. Allerdings: Solange Sie am Boden liegen und das Licht-O-Meter am Bildschirmrand nur ein paar Prozent Ausleuchtung anzeigt, sind Sie meist auch in direkter Nähe zu Gegnern sicher und können die umkrabbeln oder alternativ von hinten ausschalten.

Tricks für Schützen

Im Waffenarsenal finden sich maximal vier Objekte. Auf Position eins ist Platz für eine langläufige Bleischleuder, etwa eine

Kalashnikow oder ein Scharfschützengewehr. Die Taste zwei ist mit einer schallgedämpften Pistole belegt, die drei mit dem Messer, und auf der vier finden Sie gelegentlich Handgranaten. Aussehen und Geräusch der Waffen wirken glaubwürdig, das Schussverhalten umso weniger: So haben wir viele Levels, in denen uns die Designer kein Scharfschützengewehr spendiert haben, mit einem in der Realität unmöglichen Trick leer geräumt. Dazu wählen wir per Wärmebildvisier einen weit entfernten Gegner aus und schalten ihn dann sogar mit einer unpräzisen Waffe wie der Uzi problemlos über gewaltige Distanzen aus – schlichtweg absurd.



Wenn Agent Jones Türen knackt, muss er einen Balken lang (unten) ungestört sein.

Peter Steinlechner



Irgendwie ganz Interessant

Tapps, tapps, tapps, dann macht die Kamera Piep-Piep und wenig später der Alarm Heul-Heul. Nur ich sitze ganz still vor dem

Monitor – denn es ist teilweise schon sehr spannend, in I.G.I. 2 heil durch die Levels zu kommen. Die vergleichsweise unkomplizierte Mischung aus viel Schleichen und etwas Ballern macht vor allem dann Spaß, wenn ich alle Gegner besiegt habe und mich leise triumphierend dem Ausgang nähere.

So gut wie Splinter Cell ist das Programm allerdings an keiner Stelle: Es sieht viel unspektakulärer aus, außerdem sind die Missionen langweiliger aufgebaut. Die Levels sind fast alle riesig, nur habe ich davon beinahe nichts, denn ich krabbele meist auf ziemlich linearen Wegen dem Ziel entgegen. Fazit: eine Empfehlung nur für hart gesottene Schleich-Fans.

Agent im Netz

Im Multiplayer-Modus kämpfen auf den mitgelieferten fünf Karten zwei Teams aus je maximal acht Spielern gegeneinander.

der. Dabei muss eine Mannschaft halbwegs komplexe Aufgaben erledigen, die andere soll das vereiteln. Beispielsweise geht's für das A-Team darum, einen Laptop zu klauen. **PS**

I.G.I. 2

Taktik-Shooter



Publisher: Codemasters, (0190) 900 045
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 32 S. Handbuch
 Release (D): 21.2.2002
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + gute Grafik
- + riesige Levels
- + spannende Handlung
- + gute Waffen-Sounds
- + meist ordentliche Gegner-KI

Kontra

- schlechte Speicherfunktion
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- teils sehr lineare Missionen
- unglaubliches Schussverhalten

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Missionen

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,5 GHz 256 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Splinter Cell (91%, GS 03/03)

Die Abenteuer um Agent Fisher sind schöner, spannender und das klar bessere Schleich-Spiel.

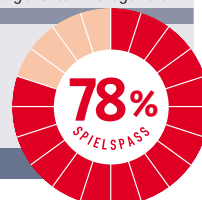
Raven Shield (84%, GS 04/03)

Spielt ebenfalls im Soldaten-Szenario, setzt aber stärker auf Planung und Team-Management.

WERTUNG

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

Unterhaltsame Schleich-Action mit guter Grafik.



Lautlos und gefährlich

Metal Gear Solid 2 Substance

Dieses Spiel gibt's nur auf DVD: Schleichsöldner Solid Snake ist wieder im Einsatz – und diesmal bringt er seinen jugendlichen Nachfolger mit.

Er ist der Vater des Agenten-Action-Genres: Solid Snake schlich und schoss sich bereits durch zig Spiele, als Sam Fisher (*Splinter Cell*) noch zur Grundschule ging. In *Metal Gear Solid 2 Substance* erleben Sie mit dem Helden japanischer Bauart und seinem Quasi-Nachfolger Raiden ein Abenteuer besonderer Güte: Rasante Action, hochspannende Schleichpassagen und eine abgedrehte Story voll skurriler Cha-

raktere machen die Abenteuer der beiden Agenten zum Erlebnis.

Gamepad-Pflicht

Sie starten als Snake, der in New York einen mysteriösen Tanker untersuchen soll. Darauf haben sich paramilitärische Bösewichte verschanzt, die einen Kampfroboter namens Metal Gear mopsen wollen. Schon kurz nach dem schön inszenierten Intro stoßen Sie auf die erste

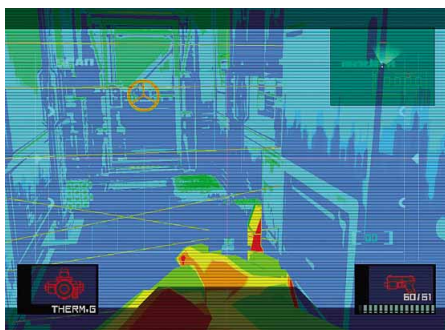
Macke von *Substance*: Ohne Gamepad sind Sie hilflos. Das ausgetüftelte Steuerungssystem ist mit all seinen Bewegungen auf ein Acht-Knopf-Pad ausgelegt. Ein analoges Steuerkreuz verleiht Ihnen zudem bessere Kontrolle über Snakes Bewegungen.

Sie lotsen Ihren Helden aus der Verfolgerperspektive durch den Tanker. Auf Knopfdruck wechseln Sie in die Ego-Ansicht, können sich dann aber nicht

mehr bewegen. Dabei sollten Sie stets die Radarkarte im Auge behalten: Die zeigt Ihnen, wo sich Wachen befinden und wohin die gerade schauen. Entdeckt man Ihren Helden, ertönt Alarm, der Scanner ist für eine Weile unbrauchbar, und alle Soldaten in der Nähe halten aktiv Ausschau. Die Kerle rennen Ihnen in die hintersten Winkel nach, doch zum Glück gibt's Verstecke wie Spinde oder Pappkartons. Mit



Zwei Gegner haben wir in der Ego-Sicht schon schlafen geschickt, der dritte trägt einen Schild. Doch ein Schuss in den Fuß schickt auch ihn gleich ins Reich der Träume.



Dank **Infrarot-Sicht** erkennen Sie versteckt platzierte Laserbarrieren, die bei Unterbrechung Bomben zünden.



In 350 grafisch sehr unspektakulären VR-Missionen erledigen Sie **Mini-Aufgaben** unter extremem Zeitdruck.

Letzteren können Sie sich sogar kriechend vorwärtsbewegen.

Raiden, übernehmen Sie!

Snakes Abenteuer entwickelt sich storybedingt zu einem wahren Fiasko. Deshalb soll der Spieler danach als Neuling Raiden eine Forschungsstation erkunden. Dabei wird er immer tiefer in eine abwechslungsreiche, aber völlig chaotische Geschichte verstrickt. Zwischen den in Zwischensequenzen präsentierten Storyhappen (die bis zu zehn Minuten dauern können!) schleicht, prügelt und schießt sich der Blondschof durch die zahlreichen Etagen und Räume der Station. Gute Tipps gibt's per Funk von seinem Chef und seiner Ex-Flamme Rose. Die ist eine wahre Nervensäge und will permanent Beziehungsprobleme wälzen. Das wäre nicht weiter schlimm, aber um den Spielstand zu sichern, müssen Sie jedes Mal die junge Dame anfunken, die dann prompt wieder losplarrt.

Rätsel und Fleißaufgaben

Egal, ob als Raiden oder Snake, gelegentlich müssen Sie auch kleinere Rätsel lösen. Sie sollen zum Beispiel versteckte Bomben finden oder mitten in einer Großveranstaltung der Armee einen geheimen Kampfroborer fotografieren. Fieserweise finden einige dieser Aktionen unter Zeitdruck statt, wobei Sie beliebig viele Versuche haben. Von Zeit zu Zeit tauchen Zwischengegner auf, die allesamt unter die Kategorie »Durchgeknallte Spinner mit Hang zum Größenwahn« fallen. Diese Kämpfe sind für gewöhnlich auf einen Raum beschränkt. Jeder Obermotz hat eine Schwachstelle, die Sie erst herausfinden müssen.

Wer mag, kann **Metal Gear Solid 2 Substance** ganz linear durchspielen, ohne sich um die Bonusaufgaben zu kümmern. Schleichprofis bieten sich aber zusätzliche Wege, ihr Können unter Beweis zu stellen. Wenn

Sie eine Wache nicht erschließen, sondern nur bedrohen, bekommen Sie ihre Hundemarke.

Training macht den Meister

Zusätzlich zu den zwei gelungenen Hauptepisoden des Spiels dürfen Sie sich in 350 sogenannten VR-Missionen bewähren. Darin müssen Sie ein Trainingsterrain ungesehen durchschleichen, unter Zeitdruck Bomben aufspüren oder ohne Waffen Wachen kaltstellen. Dazu gibt's 150 alternative Missionen, in denen Sie ähnliche Aufgaben erle-

Mick Schnelle



Operation gelungen

Glückwunsch, Konami! Die Konvertierung von Konsole auf PC (häufig ein Sorgenkind) habt ihr bemerkenswert gut hinbekommen. Auch die Grafik kann sich sehen lassen, wenngleich sie mit der aktuellen 3D-Konkurrenz nicht mithalten kann. Lediglich die Gamepad-Steuerung ist einen ganzen Tick zu träge. Außerdem macht mein Held gelegentlich schon mal Sprünge, wo er sich eigentlich hinlegen soll.

Substance ist extrem spannend: Wenn ich als Raiden unter einer misstrauischen Wache entlanghangele, pocht mir der Herzschlag in den Ohren. Da verzeihe ich den Entwicklern auch die abstruse Hintergrundstory. Wenn Sie Splinter Cell schon durchhaben, sollten Sie sich mit Snake und Raiden in den Einsatz stürzen.

digen. Nur Profis sollten sich an die fünf »Spezialeinsätze« von Snake wagen: Darin müssen Sie aufs Radar verzichten!

Metal Gear Solid 2 Substance gibt es nur auf DVD – nach **Another War** und **Anstoss 4** immerhin schon die dritte Neuerscheinung ohne CD-Support. **MIC**



Verkleidet als Bösewicht haben wir die **Geiseln** aufgespürt. Doch die werden sehr gut bewacht.

Metal Gear Solid 2 Substance

3D-Action



Publisher: Konami, (0190) 824 694
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch
 Release (D): 31.3.2003
 Preis: ca. 40 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
 + spannende Einsätze
 + viel Agentenflair
 + sehr abwechslungsreich
 + zahlreiche Zusatzmissionen

Kontra
 - Steuerung einen Tick zu träge
 - konfuse Story
 - weinerlicher Held

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 64 MByte RAM 3,4 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 128 MByte RAM 7,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Gamepad	CPU mit 1,5 GHz 256 MByte RAM 7,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

Splinter Cell (91%, GS 03/03)

Hochgradig spannender Agenten-Shooter. Grafisch anspruchsvoller, spielerisch fordernder.

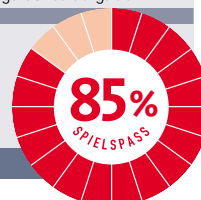
Hitman 2 (86%, GS 11/02)

Ultracoole Aufträge, packend in Szene gesetzt. Auf Dauer weniger abwechslungsreich.

WERTUNG

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

Toller Schleich-Shooter mit konfuser Story.





Fliegende Fäuste

Rayman 3

Ein verschluckter Schurke und eine Märchenwelt sind die Zutaten im jüngsten Sprung-Spiel mit der blonden Knollennase.



Auf CD/DVD:
Spielbare Demo

WWW

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



Im 70er-Jahre-Level muss Rayman von Steg zu Steg springen

Blondschopf bekommt seine Prutzen rasch wieder zurück. Dann steht er allerdings vor einer neuen Herausforderung. Denn auf dem Weg zum ominösen »Herz der Welt« landet der Oberschurke André versehentlich im dicken Bauch von Raymans Kumpel Globox. Damit André dessen Innereien in Ruhe lässt, muss Rayman schnellstens Globox retten. Mit dem Kumpel im Schlepptau hopsen Sie durch abwechslungsreiche 3D-Levels. Den Protagonisten steuern Sie aus wechselnder, nicht immer idealer Kameraperspektive per Tastatur oder Gamepad. Auf diese Weise springen, rennen oder – mit dem Propellerhelm – fliegen Sie durch Wälder, den Krötensumpf und eine Wüsten-Landschaft.

Dunkle Schlapphüte

Rayman 3 ist ballerlastiger als die Vorgänger. Vor allem die finsternen Hoodlums machen der Knubbelnase zu schaffen. Anfangs schießen die Gesellen mit dicken Schrotflinten, später begegnen Ihnen kräftigere Vertreter mit Kanone auf dem Rücken. In den Gefechten schalten Sie sich mit einer Taste auf den aktuellen Gegner auf und weichen dann per Seitwärts-Taste den Geschossen aus. Gleichzeitig feuern Sie mit dem ladbaren Schwunghaken von Raymans Faust auf die Schurken.

Das Programm hat nur einen Schwierigkeitsgrad, und der ist happig. Außerdem können Sie den Spielstand nicht jederzeit sichern, sondern sind auf automatisch angelegte Speicherstände angewiesen. In der Praxis heißt das, dass Sie auch mal einen fast erledigten Abschnitt komplett wiederholen müssen. **PS**



Die meisten Levels bieten sowohl Sprungeinlagen als auch Kämpfe gegen die Hoodlums.

Peter Steinlechner



Spannend
und schön

Der Blondschopf wächst mir auch in Rayman 3 rasch wieder ans Spielerherz. Mit geschickten Sprung-, Kampf- und Flugmanövern kann man stellenweise fast schon durch die Levels tanzen. Eine Augenpracht ist die Grafik: Die mag technisch nicht der letzte Schrei sein, aber die tollen Texturen und schrägen Landschaften sehen meist erstklassig aus. Dazu kommen viele originelle Spielideen – da fällt es mir oft schwer, das Gamepad aus der Hand zu legen.

Gelegentlich hätte ich selbiges fast in die Ecke gefeuert, etwa wenn Kameraperspektive, Kampfsteuerung und Speichersystem sich verschwören und ich einen kompletten Abschnitt zum drittenmal absolvieren muss. Insgesamt macht das Programm jedoch so viel Spaß, dass ich es Fans des Vorgängers ans Herz lege.

Rayman 3

Actionspiel



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 18
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 3 CD, 32 S. Handbuch
Release (D): 20.3.2003
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ wunderschöne Grafik
+ abwechslungsreiche Levels
+ originelle Feinde
+ witzige Sprachausgabe
+ viele Überraschungen

Kontra
- schlechte Speicherfunktion
- arg hakelige Kämpfe
- teils unübersichtliche Kameraführung

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 550 MByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte, Gamepad	CPU mit 1,3 GHz 256 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

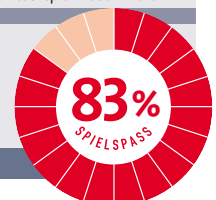
Giants (83%, GS 02/01)
Schrag, bunt und ziemlich schnell – mit wesentlich mehr Ballern als Herumspringen.

Duke Nukem: M. Project (80%, GS 7/02)
Grafisch deutlich schwächer, trotzdem ein spaßiges Seitwärts-Actionspiel mit dem Duke.

WERTUNG

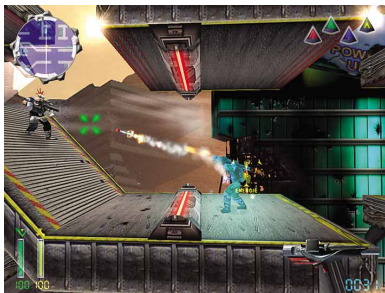
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden.

Wunderschönes 3D-Actionspiel voller guter Ideen.



Extinction

Seitwärts ballern.



Lästige Gegner beseitigen Sie mit dem Raketenwerfer.

Spätestens seit **Duke Nukem: Manhattan Project** sind seitlich scrollende Shooter wieder salonfähig. In **Extinction** bewegen Sie sich in 3D-Grafik, aber nur horizontal und vertikal. Dabei steuern Sie Ihren Helden mit der Tastatur und richten mit der Maus das Fadenkreuz aus; Höhen überwinden Sie per Jetpack. Die sechs Welten mit insgesamt 30 Levels sehen sich alle recht ähnlich: Auf zig übereinander angeordneten Plattfor-

men lauern haufenweise Gegner und Selbstschussanlagen. Mit aufgesammelten Schlüsseln schalten Sie den Weg zur nächsten Ebene frei. Heil- und Energiepäckchen machen Ihnen das Leben einfacher, und die mächtigen Waffen produzieren zudem ansehnliche Explosionen. Gelegentlich finden Sie auch kleine Boni, die das Spiel etwa kurzzeitig verlangsamen. Eine Mini-Karte verrät Ihnen, wo die Extras warten. **Extinction** ist alles in allem ein spaßiger Shooter für den kleinen Adrenalinkick zwischendurch. **PET**

Genre: Actionspiel

Publisher: Walk On Media, (0203) 306 37 70

Preis: ca. 25 Euro

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 466 MHz

64 MB RAM



Island Xtreme Stunts

Lego-Spaß für Nachwuchszoeker.



Die Stunt-Insel dürfen Sie auch im Flug erforschen.

Da staunt Lego-Männchen Pepper Bauklötze: Ein Filmteam engagiert ihn als Stuntman für einen Action-Reißer. Damit der Kleine seine Sache auch gut macht, greifen Sie ihm in **Island Xtreme Stunts** bei seinen halbschwererischen Aktionen unter die Arme. Die Szenen spielen sich durchaus abwechslungsreich: So gibt es wilde Auto-Verfolgungsjagden, Motorrad-Kunststückchen und sogar einen Paragliding-Flug. Während

der Drehpausen vergnügt sich Pepper als Skateboarder, löst Verschiebe-Puzzles und sucht die Insel nach Legosteinen ab.

Grafisch gibt sich **Island Xtreme Stunts** eher schlicht, bringt den Lego-Stil aber gut rüber. Anspruch und Steuerung richten sich eh an die Kleinsten unter den Computerspielern. Für die gibt's auf der Stunt-Insel aber viel zu entdecken. Nur die träge Kamera stört ab und an das Kindervergnügen. Erwachsene werden mit den simplen Geschicklichkeitstests naturgemäß weitaus weniger Freude haben. **HK**

Genre: Actionspiel

Publisher: Electronic Arts, (0190) 505 515

Preis: ca. 45 Euro

Anspruch: Einsteiger

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 600 MHz

128 MB RAM

