

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. Kreppsohlen, 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 **Zugen** 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	Kontra
+ gute Grafik	- schlechte Speicherfunktion
+ riesige Levels	- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
+ spannende Handlung	- teils sehr lineare Missionen
+ gute Waffen-Sounds	- unglaubliches Schussverhalten
+ meist ordentliche Gegner-KI	

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	CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	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.

