

Action

Peter Steinlechner



And the winner is... Ich mag Jahres-Bestenlisten. Doch die tollsten Spiele 2002 wählen Sie, die Leser – da will ich Sie jetzt gar nicht weiter beeinflussen. Nur ein paar Auszüge aus meiner persönlichen Best-of-Sammlung stehen hier, ohne Anspruch auf Vollständigkeit: »Beste Hauptrolle« geht wieder an Cate Archer, diesmal für **No One Lives Forever 2**. »Schönste weibliche Nebenrolle« hat sich Sarah in **Mafia** verdient. Platz 1 der Kategorie »Coolste Waffe« geht an das altbekannte Lichtschwert, wie es in **Jedi Knight 2** vorkommt – man, machen die Laserduelle Spaß! »Bester Zwischengegner in einem Ego-Shooter« erhält **Serious Sam: The 2nd Encounter** für das geniale Partikel-Wirbelwindmonster. »Atemberaubendster Einzelmoment« gewinnt das Intro von **Spearhead**, dem Addon zu **Medal of Honor (dt.)**.

Meine persönlichen Verlierer. So ganz privat führe ich aber auch eine Jahres-Schlechtestenliste: Den Wanderpokal »Größte Action-Lachnummer« hat sich erneut **Duke Nukem Forever** verdient – hallo, 3D Realms, aufwachen! »Nervigste Waffe« geht an die Grüne-Schleim-Kanone in **UT 2003** – ich hasse das Ding einfach! Und »Seltsamste Gegner-KI« verdient sich **James Bond: Nightfire**.

Action-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|---|------------------|---------|---------|
| 1 | Mafia | 3D-Actionspiel | 10/02 | 91% |
| 2 | No One Lives Forever 2 | Ego-Shooter | 12/02 | 90% |
| 3 | GTA 3 | Action-Rennspiel | 07/02 | 90% |
| 4 | Battlefield 1942 | Taktik-Shooter | 11/02 | 90% |
| 5 | Counterstrike 1.0 (dt.) | Taktik-Shooter | 02/01 | 89% |
| 6 | Unreal Tournament 2003 | Ego-Shooter | 11/02 | 89% |
| 7 | Jedi Knight 2 | Ego-Shooter | 05/02 | 88% |
| 8 | Deus Ex | Actionspiel | 08/00 | 88% |
| 9 | Operation Flashpoint | Taktik-Shooter | 07/01 | 88% |
| 10 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | – | 88% |
| 11 | Command & Conquer: Renegade | Ego-Shooter | 05/02 | 87% |
| 12 | Star Trek: Voyager | Ego-Shooter | 11/00 | 87% |
| 13 | Indiziertes Spiel | Ego-Shooter | – | 87% |
| 14 | Tactical Ops | Taktik-Shooter | 08/02 | 87% |
| 15 | Medal of Honor: Allied Assault (dt.) | Ego-Shooter | 03/02 | 86% |
| 16 | Rayman 2 | 3D-Action | 12/99 | 86% |
| 17 | Gunman Chronicles | Ego-Shooter | 12/00 | 86% |
| 18 | Hitman 2 | 3D-Action | 11/02 | 86% |
| 19 | America's Army | Taktik-Shooter | 09/02 | 85% |
| 20 | Soldier of Fortune 2 | Ego-Shooter | 07/02 | 84% |
| 21 | Serious Sam: The Second Encounter | Ego-Shooter | 02/02 | 84% |
| 22 | Red Faction (dt.) | Ego-Shooter | 11/01 | 84% |
| 23 | Fakk 2 | 3D-Action | 11/00 | 84% |
| 24 | Giants | 3D-Action | 02/01 | 83% |
| 25 | Ghost Recon | Taktik-Shooter | 01/02 | 82% |

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

| | |
|-------------------------------------|----|
| Drome Racers | 66 |
| James Bond 007: Nightfire (dt.) ... | 67 |
| Hot Wheels Velocity X | 68 |
| Inquisition | 68 |
| Sniper | 68 |
| Moorhuhn Kart XXL | 68 |



Schießwütige Plastikflitzer

Drome Racers

Von wegen Kinderspielzeug: In der Lego-Rennliga fliegen Raketen, detonieren Minen und wirbeln Tornados das Klasselement ordentlich durcheinander!

Echte Lego-Flitzer sehen zwar super aus, rollen aber eher gemächlich durch die Kinderzimmer. In **Drome Racers** jagen die 18 bekannten Plastik-Modelle dagegen mit halsbrecherischen Geschwindigkeiten über die Pisten. Sie steuern die Wagen in Dragster-, Straßen- und Offroad-Wettbewerben gegen hartnäckige Computerrivalen. Dabei entscheiden neben Ihren

Fahrkünsten auch viele witzige Power-ups über Sekt oder Selters: Zielsuchende Raketen, EMP-Drohnen, Leuchtgranaten oder Minen beenden schlagartig den schönsten Temporausch.

Plastische Karriere

Im Mittelpunkt von **Drome Racers** steht der Karrieremodus – Einzel- und Zeitrennen dienen eher dem Kennenlernen der Strecken. Sie schlüpfen in die Plastikhülle von Lego-Pilot Max und müssen vom Nobody zum Champion aufsteigen. Erfolgreiche Wettkämpfe füllen die Kasse des Rennstalls, und für die Credits verbessert Max mit Hilfe seiner Mechanikerin Chicane Motor, Aerodynamik und Panzerung der Boliden. Sobald Sie eine Serie gewonnen haben, dürfen Sie in der nächsthöheren Klasse antreten. Straßen- und Offroad-Strecken wechseln sich dabei ab. Einige computer-gesteuerte Fahrer fordern Max auch zum direkten Zweikampf: Wenn Sie solch ein Duell gewinnen, erhalten Sie einen sogenannten Konstruktionspunkt und dürfen einen neuen Flit-

zer aus Rädern, Fahrwerk und Chassis zusammenbauen.

Stürmische Strecken

Vorbeifahrende Züge, Tornados und riesige Elektroblicke hauchen den mageren neun Kursen Leben ein. Immerhin dürfen Sie jeden davon in vier Varianten absolvieren, sodass insgesamt 36 Routen durch Städte, Schluchten oder Berge zur Verfügung stehen. Das Strecken-Design glänzt mit alternativen Wegen, sinnvoll platzierten Power-ups und angenehmen Wechseln zwischen kurvigen Passagen und Geraden. Viel störender als die etwas

schwammige Steuerung ist aber das dürftige Balancing der Computergegner: Während die CPU-Flitzer anfangs nur hinterherfahren, drehen sie später nahezu perfekt ihre Runden. **GV**



Ein Tornado wirbelt in der Canyon-Strecke. Wer dem Sturm zu nahe kommt, dreht unfreiwillige Pirouetten.

Georg Valtin



Erweckte Kindheitserinnerung

Drome Racers ist das ideale Spiel, um diese Laune binnen fünf Minuten in ein breites Dauergrinsen zu verwandeln. Wenn meine

Rakete den Führenden krachend aus der Bahn befördert und ich daraufhin lässig als Sieger ins Ziel komme, macht das einfach einen Riesenspaß. Zumindest in den Einzelrennen, denn im späteren Verlauf des Karrieremodus fahren die Gegner teils frustrierend perfekt.

Dafür motivieren hier andere Dinge: Ich darf eigene Lego-Flitzer zusammenbauen, will unbedingt die nächste Liga freifahren und die Zweikämpfe gewinnen. Allerdings sind schlappe neun Strecken zu wenig für einen Arcade Racer.



Bei strömenden Regen ziehen wir am Start an den anderen **Lego-Racern** vorbei. Das Überfahren der **grünen Fläche** beschleunigt unseren Wagen erheblich.

Drome Racers

Arcade Racer



Publisher: Electronic Arts, (0190) 505 515
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 20 S. Handbuch

Release (D): 6.12.2002
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 15 Minuten

Solo-Spaß: 20 Stunden

Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- motivierender Karrieremodus
- originelle Power-ups
- abwechslungsreiches Streckendesign
- eigene Lego-Autos bauen
- drei Rennserien

Kontra

- nur neun Strecken
- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- etwas zu schwammige Steuerung

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelrennen

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 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte | CPU mit 1,0 GHz 128 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte | CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte |

ALTERNATIVEN

Crazy Taxi (76%, GS 09/02)

Rasante Personenbeförderung unter Missachtung aller Verkehrsregeln, technisch veraltet.

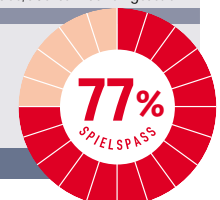
Speed Challenge (61%, GS 11/02)

Mit Formel-1-Boliden rasen Sie durch Innenstädte. Netter Idee, aber schwach umgesetzt.

WERTUNG

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

Unterhaltsamer Arcade-Racer für zwischendurch.



007: Nightfire

007 spricht jetzt auch am PC deutsch.



Im **Hochhaus** von Drake kommt es zu besonders heftigen Schießereien.

WWW

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

Als virtuelle Doppelnulle jagen Sie im Ego-Shooter **Nightfire** den größtenwahnsinnigen Raphael Drake. Unter anderem sind Sie auf karibischen Inseln unterwegs, ballern im

Kaukasus oder in einem österreichischen Schloss. Im letzten GameStar haben wir die englische Version getestet, jetzt konnten wir die deutsche unter die Lupe nehmen. Und in der liefert Electronic Arts saubere Arbeit ab: Zwar leiht nicht der Kino-Sprecher seine Stimme dem von Pierce Brosnan gespielten britischen Superspion, aber das tut der Agenten-Atmosphäre kaum Abbruch. Diese und die anderen Synchronstimmen wirken professionell besetzt. Sonstige Änderungen gibt es keine im Spiel: Auch das Original kommt ohne Schockeffekte aus – ein Bond greift schließlich zur Walther P99 statt zum Flammenwerfer. **PS**

→ Original-Test in GS 01/03 (80%)

Peter Steinlechner

Gut gestimmt

Die deutsche Sprachausgabe in Nightfire ist wirklich gut gelungen. Wenn ich motzen wollte, dann höchstens über die etwas zu unterschiedlich ausgepegelten Lautstärken – das hätte man noch besser machen können. Davon abgesehen hat das Programm die gleichen Stärken und Schwächen wie die US-Fassung: Nämlich in erster Linie eine gute Handlung, aber grottige KI. Wenn Sie Bond mögen, können Sie dennoch beruhigt zugreifen.

James Bond 007: Nightfire

Ego-Shooter



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch

Release (D): 13.12.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

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

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 128 MByte RAM (256 für XP) 600 MByte Installationsgröße Geforce-Karte | CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte | CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte |

WERTUNG

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

Gut übersetzte Superspion-Action.



Velocity X

Voller Einsatz für die Spielzeugautos.



Zwei Gegner? Da helfen Radkappen-Klingen.

Auch wenn die Packungs-rückseite vollmundig die ultimative Herausforderung Ihrer Fahrkünste verspricht: **Hot Wheels Velocity X** präsentiert sich lediglich als bunte Mischung aus Stunts, Verfolgungsjagen und waghalsigen Fahrmanövern. Sie steuern die Spielzeugflitzer und müssen Objekte einsammeln oder zerstören, gegnerische Fahrzeuge demolieren und unter Zeitdruck Wegpunkte erreichen. Die Spielvari-

ante »Adventure« erinnert an **GTA 3**: Beispielsweise soll Ihr Charakter einen explosiven Koffer einsammeln und am Zielgebäude detonieren lassen. Gegnerische Verkehrsrowdys wollen dies verhindern und bedrängen Ihren Boliden. Mit Elektrokanonen, Mini-Gun oder magnetischen Bomben entledigen Sie sich der Widersacher. Einfache Steuerung, quetschbunte Levels und über 30 bekannte Hot-Wheels-Autos sprechen vor allem jüngere Zocker an. Für die Großen bietet **Velocity X** auf Dauer zu wenig Neues. **GV**

| | |
|-----------------|------------------------------|
| Genre: | Actionspiel |
| Publisher: | THQ, (01805) 605 511 |
| Preis: | ca. 30 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene |
| Spieler: | 1 |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | |
| CPU mit 500 MHz | |
| 64 MB RAM | |

68% SPIELSPASS

Moorhuhn Kart XXL

Flottes Federvieh auf Schumis Spuren.

Genug geballert – jetzt schickt Phenomedia seine Vorzeige-Henne auf die Piste. Im Rennspiel **Moorhuhn Kart XXL** brettern Sie mit dem Kornpflücker über fünf Strecken. Mal sind Sie zwischen Wiesen unterwegs, dann wieder auf Eis oder über Lavaseen. Spielerisch geht es unkompliziert zu: Das simple Fahrmodell reizen Sie mit vier Tasten locker aus. Dazu kommt noch eine, durch die Sie Extras auslösen. Je nach Modus legen Sie dann Öllachen auf die Piste, hetzen eine Rakete auf den Gegner oder plätten ihn per Holzhammer. Wahlweise fahren Sie gegen einen menschlichen Konkurrenten per Split-screen, oder allein im Grand-Prix-Modus gegen vier computergesteuerte Piloten. Grafik, Sound und Steuerung sind eher auf Kurzfrist-Spielspaß denn auf Langfrist-Motivation ausgelegt.



Im Zeitrennen treten Sie gegen sich als Ghost an.

Nervig: So eingängig das Lenkverhalten ist – am Streckenrand blockieren die Karts viel zu stark, statt etwas Geschwindigkeit zu verlieren. **PS**



| | |
|-----------------|-----------------------------|
| Genre: | Action-Rennspiel |
| Publisher: | Phenomedia, (02327) 997 550 |
| Preis: | ca. 10 Euro |
| Anspruch: | Einsteiger |
| Spieler: | 1 bis 2 (an 1 PC) |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | |
| CPU mit 500 MHz | |
| 64 MB RAM | |

51% SPIELSPASS

Inquisition

Ein Spiel für den Scheiterhaufen.



Geduckt **schleichen** wir hinter der Wache vorbei.

Zu einem guten Spiel gehört eben mehr, als die Elemente anderer Titel zusammenzuwerfen. Aktuelles Beispiel dafür ist: **Inquisition** von Wanadoo. Hier mixen die Entwickler das Schleichprinzip von **Dark Project** mit dem Gegnerverhalten von **Commandos**: Sie pirschen als Nachwuchsdieb Matthäus im mittelalterlichen Paris durch sieben große Levels und versuchen, die zahlreichen Wachposten zu umgehen. Diese reagieren auf

Geräusche und Sichtkontakt, wobei ein Kegel jeweils das Blickfeld verdeutlicht. Aber: Die dynamische Kameraführung schwenkt viel zu träge und wählt oft ungünstige Einstellungen. Dazu kommt die mangelhafte Steuerung: Ihr Held kann weder um die Ecke linsen noch seitwärts oder rückwärts gehen und muss sich bei jedem Schritt erst umständlich in die Laufrichtung drehen. Und dass Sie nur zu Beginn jedes Level-Abschnitts speichern dürfen, ist angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades eine Unverschämtheit. **GV**

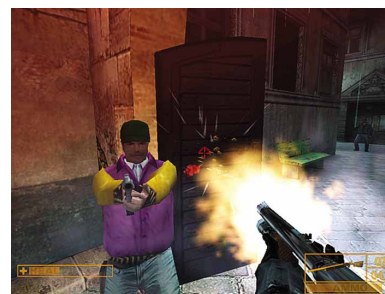
| | |
|-----------------|--------------------------|
| Genre: | Action-Adventure |
| Publisher: | Wanadoo, (0190) 846 026 |
| Preis: | ca. 35 Euro |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis |
| Spieler: | 1 |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | |
| CPU mit 600 MHz | |
| 128 MB RAM | |

43% SPIELSPASS

Sniper

Schuss in den Ofen.

Der Ego-Shooter **Sniper: Path of Vengeance** erlangte in den USA traurige Berühmtheit: Während der Anschlagserie in Washington D.C. reagierten viele amerikanische Handelsketten, und der Titel verschwand aufgrund seiner Scharfschützen-Thematik aus den Regalen. Sie übernehmen die Rolle eines Killers und ballern sich dumpf durch 25 Levels, unter anderem mit der namensgebenden Sniper-Rifle. Polizisten und rivalisierende Gangster sollen Ihre Gegner sein, angesichts der miserablen KI wäre allerdings die Bezeichnung Opfer passender. Die Levels bestehen aus uninspiriert zusammengeklatschten Gängen, Räumen und Hinterhöfen. In Kombination mit groben Texturen und lächerlicher Beleuchtung sieht **Sniper** trotz neuer Littech-Engine schlechter aus als das vier Jahre alte **Half-Life**



Auch bei schlechten Shootern dabei: die **Schrotflinte**.

(dt.). Die ungenaue Steuerung sowie mangelhaftes Waffen-Balancing passen in das katastrophale Gesamtbild – Finger weg von diesem Murks! **GV**

| | |
|-----------------|-------------------------------|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Publisher: | Xicat, (+44870) 870 608 00 47 |
| Preis: | ca. 35 Euro |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis |
| Spieler: | 1 |
| Sprache: | Englisch |
| Minimum: | |
| CPU mit 800 MHz | |
| 128 MB RAM | |

29% SPIELSPASS