

Action

Peter Steinlechner



Der bessere Bond. Ich freue mich schon auf Bond – den im nächsten Jahr. Der aktuelle 007-Shooter **Nightfire** ist zwar spaßig, aber noch ein Stück von echter Klasse entfernt. Wie ich Electronic Arts einschätze, hat der Publisher bereits die Entwickler mit dem Nachfolger beauftragt, der nächste Weihnachten rauskommen soll. Bei aller Skepsis gegenüber Konzernen: Der Spielriese ist schlauer als die **Nightfire**-Bösewichte. Und lernt gewöhnlich aus der Reaktion von Presse und Fangemeinde: Was hat funktioniert, wo hakt es? Ich hoffe das auch für **Nightfire**, denn ein jährlicher – wirklich guter! – Bond-Ego-Shooter wäre mir als Spielspaß-Garant für künftige Feiertage sehr willkommen.

Was für ein Auftakt! Solche Momente sind selbst bei Spitzenspielen selten: wenn man wirklich mit offenem Mund vor dem PC klebt. Mir ging es so beim Beginn der Solo-Kampagne von **Spearhead**. Die Mission-CD zu **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** hat den dramatischsten Start, den ich bislang in einem Ego-Shooter gesehen habe – unglaublich intensiv! So etwas möchte ich gerne öfter erleben: das Gefühl, dass da im Rechner was passiert, was die Grenzen des Bekannten und der Technik überwindet.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Aktionspiel	10/02	91%
2	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	90%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	7/02	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
5	Counterstrike 1.0 (dt.)	Taktik-Shooter	2/01	89%
6	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
7	Deus Ex	Aktionspiel	8/00	88%
8	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	7/01	88%
9	Unreal Tournament 2003	Ego-Shooter	11/02	89%
10	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
11	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
12	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
13	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
14	Tactical Ops	Taktik-Shooter	8/02	87%
15	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	3/02	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	9/02	85%
20	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	7/02	84%
21	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
22	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	11/01	84%
23	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
24	Giants	3D-Action	2/01	83%
25	Ghost Recon	Taktik-Shooter	1/02	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	Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	9/01	87%
2	Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	9/02	84%
4	Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	Natural Selection 1.0	Taktik-Shooter-Mod	NEU	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

James Bond 007: Nightfire	84
Spearhead	88
New World Order	89
Natural Selection 1.0	90
Cyberhuhn 3D	90
Dragon's Lair Special Edition	90
Bandits • Alien Tequila	91
Knight Rider	91



Der virtuelle Superspion

James Bond 007 Nightfire

Agent in neuer Mission: Endlich feiert 007, der Spion Ihrer Majestät, seine Ego-Shooter-Premiere – und trifft dabei auf erstaunlich schwachen Widerstand.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Facts

- 11 Waffen
- 7 Q-Gadgets
- 11 Abschnitte
- 3 Spielmodi
- 10 Multiplayer-Maps

Letztlich legt er sie alle flach: Die bösen Jungs mit den dicken Knarren schickt er ins Grab – und die schönen Mädels mit den wohl geformten Hinterbacken nimmt er mit ins Bett. Klar, wer dieser smarte Spion Ihrer Majestät ist: Bond, James Bond. Sie wissen schon, der mit der Doppelnull im Dienstaussweis, der Lizenz zum Töten. Dieses Jahr schafft 007, was schon längst überfällig war – er spielt die Hauptrolle in einem PC-Ego-Shooter. In **James Bond 007: Nightfire** schlüpfen Sie in die Rolle des Agenten und vereiteln eine globale Verschwörung. Die PC-Rechte am Spion hat sich

Electronic Arts gesichert. Für die Programmierung zeichnet Gearbox (**Counterstrike: Condition Zero**) verantwortlich, das Spiel basiert auf der von Valve lizenzierten **Half-Life**-Engine.

Sturm im Schloss

Im Maßanzug des britischen Meisterspions ballern Sie sich durch eine dramatische Story. Bonds virtueller Hauptgegner heißt Rafael Drake. Der Großindustrielle hat es faustdick hinter den gepflegten Ohren: Mit abgezweigten Plutonium will er die Welt erpressen – was Sie zu verhindern haben. In elf Einsätzen, jeweils unterteilt in mehre-



Auf der karibischen Trauminsel des Oberschurken Drake warten schwer bewaffnete Bodyguards auf James Bond.



Ein Flughafengelände in den österreichischen Alpen ist Kulisse für einen Schleich-Einsatz – die **Wachmänner** dürfen Sie erst zum Schluss ausschalten. (1600x1200)

re Einzellevels, bringen Sie die Schergen des Schurken zur Strecke. Unter anderem stürmen Sie ein Schloss in den österreichischen Alpen, schleichen durch einen Wolkenkratzer in Asien und kämpfen im Inneren einer Karibikinsel. Die Handlung erzählen zahlreiche ordentlich an-

imierte, teilweise aber arg grobkörnige Videosequenzen.

Im Spiel steuern Sie Bond, wie im Genre gewohnt, per Maus und Ego-Perspektive. Die Laufrichtung seiner Edeltreter bestimmen Sie per Tastatur. An ganz wenigen Stellen sehen Sie Bond auch mal von außen, etwa wenn er an einem Seil hängt.

vielfältig ab: Mal schwimmen Sie im Astronautenanzug durch riesige Wassertanks, mal kämpfen Sie im Dschungel – dann wieder unterhalten Sie sich auf einer Stehparty.

Übrigens: Die übertriebene und unübersichtliche Stückerlung in einzelne Abschnitte, die viele GameStar-Leser in der offiziellen Demo beklagten, finden Sie in der Vollversion auch im dritten Level – aber nur dort.

renz wie **No One Lives Forever 2** hinkt das Spiel hoffnungslos hinterher. Die alte **Half-Life**-Engine konnte offenbar nicht so modifiziert werden, dass sie zeitgemäß aufgelöste Texturen darstellt oder die Levels effektiv voll ausleuchtet. Meist geht's sehr grau zu, Explosionen wirken unspektakulär. Schön dagegen: die langen, roten Laserzielhilfen, die manchmal gespenstisch durch die Räume zucken. Auch schwappende Wasseroberflächen haben die Entwickler gut hinbekommen. Gelegentlich müssen Sie sich aller-

Spezialeinsatz



Abwechslung: Während sich die hübsche Lady um das **Flugzeug** kümmert, erledigt Bond per **Scharfschützengewehr** heranströmende Gegner.

Die Welt zu Füßen

Weit verstreute Handlungsorte sind ein Markenzeichen der Filme, auch in diesem Punkt hält sich das Programm ans Vorbild. Zehn Missionsgebiete in aller Welt gibt es. Vor allem in einem gewaltigen asiatischen Hochhaus sind Sie viel unterwegs. Dort zeigt sich auch, wie abwechslungsreich die Einsätze sind: So müssen Sie beim ersten Besuch besonders leise vorgehen. Wachmänner dürfen Sie dabei nur betäuben, aber keinesfalls abmurksen. Bei einer späteren Stippvisite haben Sie es mit Massen von Drakes Leuten zu tun, sind im Lift an der Außenfassade unterwegs und springen im einstürzenden Treppenhaus umher. Die anderen Missionen laufen ähnlich

Liebesgrüße der Engine

Grafisch wirkt **Nightfire** etwas altbacken – aktueller Konkur-



Drakes Schergen legen einen halben **Wolkenkratzer** in Schutt und Asche.

Wiederholt haben Sie es mit dick gepanzerten **Helikoptern** zu tun. Dieser hier ist ein kleiner Zwischengegner.



Christian Schmidt



Chance vertan, Einsatz gescheitert

Agent Peter hat ganz recht, wenn er die enttäuschende Gegner-Intelligenz kritisiert – EA hat die Chance verpatzt, die von uns angemahnten

Fehler der Beta-Version noch auszubügeln. Schade, denn für mich sind die grenzdebilen Gegner das größte Manko am ansonsten spritzigen Agenten-Abenteuer. Nightfire verquickt temporeiches Ballern mit dezenten Knocheilen und Geschicklichkeits-Einlagen; Nachwuchs-Spione dürfen sich hier wohl fühlen.

Grafik und Leveldesign sind genau wie der gute James Bond selbst: gediegen, aber halt doch schon in die Jahre gekommen. Wer Conrery & Co. im Film immer beneidet hat, darf endlich selbst das Bond-Flair (Frauen, Technik, exotische Orte) spüren. Fans müssen's haben, normale Action-Spieler sollten probespieren.

dings über Grafikfehler ärgern, etwa in der Luft schwebende Leichen oder sonstige Probleme bei der Kollisionsabfrage.

007 jagt Dr. Doof

Bond muss sich auf dem Weg ins Finale fast ausschließlich mit tumbem Kanonenfutter rumschlagen. Dunkel gekleidete Wachmänner, vermummte Söldner, anzugtragende Ganoven und ähnliche Fieslinge wollen Ihnen das Agentenleben schwer machen. Allerdings: Die Gegner-KI versagt fast auf ganzer Linie. Es kommt vor, dass Feinde selbst dann nicht reagieren, wenn sie schon getroffen wurden! Gang und gäbe ist, dass sich kein Schurke umdreht, wenn hinter ihm eine Scheibe klirrt oder vor ihm ein

Kollege zusammenbricht. Falls die Schergen von Drake dann mal aktiv werden, verhalten sie sich zumindest halbwegs geschickt und suchen auch mal Deckung. Zu taktischem Vorgehen aber, etwa im Team, sehen sich die Herren allerdings auch dann außerstande.

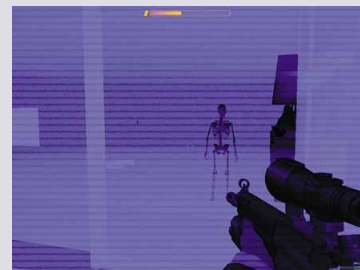
Eine echte Herausforderung sind dafür einige der Zwischengegner. Der erste ist eine überaus agile Ninja-Lady, die wie ein Wirbelwind im Level umherfegt und ungeheuer viele Kugeln einsteckt. Ein anderer macht sogar noch mehr Probleme: Ein Helikopter ist wegen einer schlecht programmierten, viel zu kleinen Trefferzone selbst aus der Nähe mit Raketen kaum zu erwischen. Ärgerlich!

Die drei Schwierigkeitsgrade wirken sich nur auf Treffsicherheit und Durchschlagskraft gegnerischer Kugeln aus. Den Spielstand dürfen Sie jederzeit nach Belieben sichern. Die Ladezeiten sind recht lang – rund 20 Sekunden dauerte es auf unserem Referenz-System, bis ein typischer Level im Speicher war.

Gadgets are forever

Ohne die legendären Hightech-Gimmicks von Q wäre selbst James Bond aufgeschmissen. Auch im Spiel bekommen Sie einige dieser Gerätschaften. Allerdings begegnen Sie weder

Bonds Brille



Die **Agenten-Sonnenbrille** ist das wichtigste Hilfsmittel für Bond. Je nach Modus sieht er in absoluter Dunkelheit (oben) oder kann seine Gegner sogar frühzeitig **durch Wände** ausmachen.

dem berühmten Tüftler persönlich, noch gelangen Sie in sein Labor. Mit dem Laser in der Omega-Herrenuhr schmelzen Sie Vorhängeschlösser, verteilen mit dem Autoschlüssel heftige Elektroschocks, und der Pocket-PC entschlüsselt Sicherheitscodes. Echte spielerische Freiheiten wie bei **Deus Ex** – etwa mehrere Lösungswege – bringen die Apparate nicht. Der praktische Seilzug im Handy ist nur an ganz wenigen, extra dafür präparierten Stellen einsetzbar.

Der Hauch des Todes

Zwölf Waffen beulen im Spielverlauf die Taschen von Mr. Bond aus. Allerdings haben Sie nur in einigen Einsätzen alle dabei. Stärkster Schadensmacher ist der Raketenwerfer, mit dem Sie immer wieder mal ausgestattet werden. Als wich-



Mit dem **Pocket-PC** knacken Sie Code-Schlösser.

Technik-Check

Auflösung

Um im Auftrag Ihrer Majestät die Welt zu retten, sollte mindestens eine CPU mit 1.000 MHz samt Geforce der ersten Generation im Gehäuse stecken. Dann läuft das Spiel bei 1024 mal 768 Pixeln flüssig.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein – sonst müssen Sie mit deutlich längeren Ladezeiten als sonst und im Spiel mit Rucklern rechnen. Nightfire erschleicht sich inklusive aller Videos rund 1,2 GByte auf Ihrer Festplatte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Stellen Sie »Textur Qualität« und »Textur Auflösung« auf den niedrigsten Wert. Das spendiert ordentlich Frames.

TIPP 2: Reduzieren Sie die Qualität der Modelle und Effekte. Die Performance steigt dadurch um durchschnittlich 5 Prozent.

TIPP 3: Sofern Sie keine Radeon 9700 besitzen, sollten Sie »Antialiasing« unbedingt ausschalten! Die Geschwindigkeit bricht sonst zu stark ein, und die Verbesserung der Grafikqualität hält sich stark in Grenzen. Probieren Sie stattdessen eine der höheren Auflösungen aus. **SG**

Die Performance-Tabelle

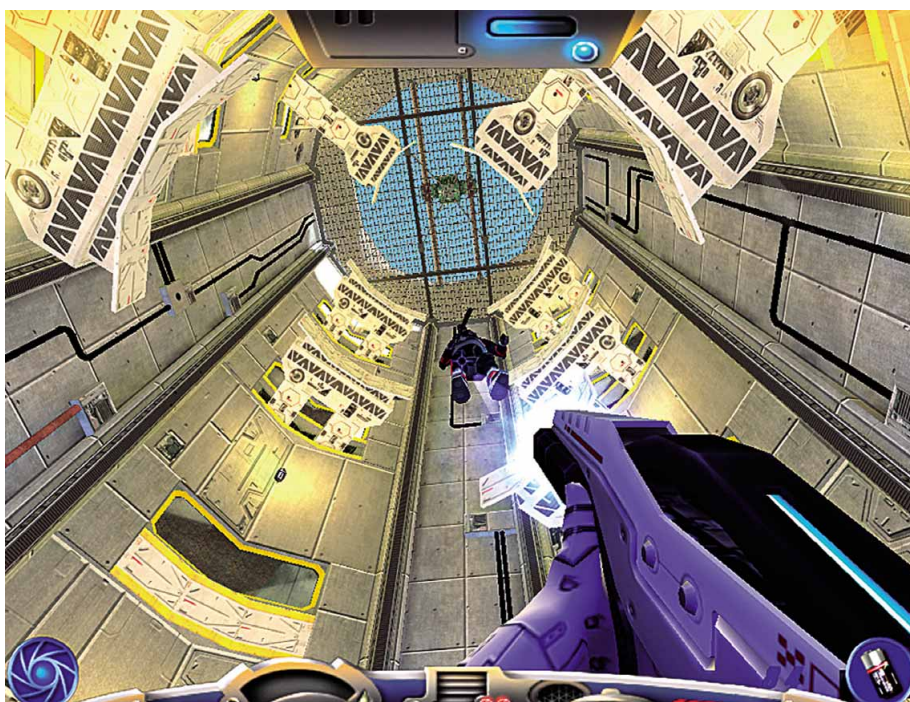
CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
500 MHz	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Im halbschwerelosen **Raketensilo** kloppen Sie sich per Lasergewehr mit einem Zwischengegner.

tigste Waffe hat die Maschinenpistole sowohl eine hohe Schussfrequenz als auch einen zoombaren Zielsucher. Außerdem gibt's neben der berühmten Walther P99 auch zwei echte Scharfschützengewehre, eine Schrotflinte sowie drei Arten von Granaten – Explosiv, Nebel und Tränen. Schräg, aber wenig hilfreich: Die mobile Selbstschussanlage im Aktenkoffer-Format. Sie werfen das Ding den Gegnern vor die Füße, drücken den Auslöser – schon faltet es sich auseinander und beginnt zu feuern.

Der Mann mit dem goldenen Bot

Multiplayer-Spione treten wahlweise im Deathmatch-, Team-Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Modus an. Die Karten stammen alle eins zu eins aus der Solo-Kampagne. Wer mag, spielt auch gegen Bots – die sehen zwar im Vergleich gegen die **UT 2003**-Recken uralt aus, aber zum Kennenlernen der Maps reichen sie allemal. Nett: Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie in Gestalt klassischer **Bond**-Filmcharaktere auftreten. Etwa

als ältlicher Superbastler Q, stahlgebisstragender Beißer oder in Gestalt der ebenso aparten wie bösen Elektra aus dem letzten 007-Streifen. **PS**

Peter Steinlechner



Nachtschicht mit Nightfire

Die 007-Melodie auf den Lippen, den Martini neben der Tastatur und die Maus im Anschlag: So spiele ich Nightfire am liebsten. Die

Atmosphäre stimmt, die Action auch, und wegen der spannenden Handlung lege ich hier gerne Nachtschichten ein. Der Ego-Bond macht trotz der lauen Grafik verdammt viel Spaß – wenn mir erst die Kugeln um die Ohren pfeifen und dann in der nächsten Zwischensequenz hübsche Frauen lächeln, stimmt alles – beinahe.

Bond unterfordert

Das große Problem ist die KI: Angesichts der dümmlichen Gegnerscharen hätte Electronic Arts jeden x-beliebigen Spion ins Rennen schicken können. Ich als Bond fühle mich jedenfalls verbalbert, wenn Wachen auf Wände statt auf mich schießen oder ungerührt zusehen, wie ihre Kollegen umfallen. Andererseits sind die Endgegner-Kämpfe viel zu schwierig, teilweise auch schlecht designet. Da hilft nur Zähne zusammenbeißen, speicherschnell und durch. Als Fan der Filme müssen Sie zugreifen, als Shooter-Freund nur bedingt – nämlich dann, wenn Sie Schleicheinlagen lieben und No One Lives Forever 2 schon durchhaben.



Wenn **James Bond** sich an Seilen hangelt, sehen Sie ihn auch mal von außen.

James Bond 007: Nightfire Ego-Shooter



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 633 Release (D): 29.11.2002
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch 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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- spannende Story
- effektvolle Waffen
- Q-Gadgets
- viel Abwechslung
- gute Videosequenzen
- Bond-Bunnys

Kontra

- miserable Gegner-KI
- eintönige Feinde
- sehr unterschiedlich im Schwierigkeitsgrad
- stellenweise unübersichtliche Levels

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture-the-Flag

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

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever 2 (90%, GS 12/02)
Schöner, witziger, spannender: Cate Archer schlägt die 007-Konkurrenz um Längen.

Soldier of Fortune 2 (84%, GS 7/02)
Wenig stillvoller Agenten-Shooter – spielerisch ähnlich, grafisch aber klar überlegen.

WERTUNG

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

Spannender Spionage-Thriller mit und als Bond.



Intensives Addon-Erlebnis

Medal of Honor Spearhead

In der Missions-CD zum Weltkriegs-Shooter kämpfen Sie als US-Soldat in neun neuen, hochdramatischen und abwechslungsreichen Einsätzen.

Peter Steinlechner



Kurz und krachig!!

Das 3D-Engine-Intro ist dermaßen beeindruckend, dass ich nach dem ersten Ansehen komplett geplättet vor dem Rechner saß – wow! Doch auch das, was dann folgt, gehört zur Genre-Spitzenklasse: Effektvolle Ballereien in atmosphärisch dichten Umgebungen – die spannenden Missionen machen einfach jede Menge Spaß.

Schade nur, dass die Missions-CD so kurz ist. Mit ein wenig Anstrengung haben Shooter-Profis das Teil an einem Nachmittag durchgespielt. Andererseits: lieber kurz und knackig als lang und langweilig. Fans greifen sofort zu!

aber nicht in **Spearhead**, der Mission-CD zum Ego-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.). Sofort fliegt eine Rauchgranate durchs Fenster, deutsche Soldaten eröffnen das Feuer – und Sie müssen kämpfen. Als US-Sergeant Jack Barnes sind Sie Teil jener Truppe, die am D-Day hinter den Wehrmachtlinien abgesetzt wird. Meist im Verbund mit russischen, britischen oder amerikanischen KI-Kameraden sprengen Sie Brücken, schützen Truppentransporter und stoßen schließlich bis nach Berlin vor.

Bombige Nacht

Die eingangs geschilderte Szene ist nur die atemberaubende Eröffnung von neun Missionen. Im Verlauf kommt es noch öfters zu Herzzas-Momenten. Am Weihnachtsabend 1944 etwa rauchen Sie gemütlich im Schnee der Ardennen eine Zigarette mit Ihren Kameraden. Plötzlich bricht die Hölle los, und Sie müssen einen Arzt durch den Granathagel begleiten. Die

meiste Zeit in den sehr linearen Einsätzen verbringen Sie mit Ballereien gegen hochgerüstete Wehrmachtssoldaten, normalerweise im Team mit bis zu fünf computergesteuerten Kameraden. Ein paar neue Waffen finden Sie auch, Insbesondere über die effektive Sten-Maschinenpistole haben wir uns gefreut.

Krieg im Netz

Das Programm enthält zwölf neue, gut gelungene Maps für Multiplayer-Gefechte. Auch ein

frischer Modus namens Tug of War ist enthalten, der an Double Domination aus **UT 2003** erinnert. Darin müssen die beiden Teams Schlüsselstellungen einnehmen und möglichst lange verteidigen. Außerdem bekommen die alten Modi ein paar Regeländerungen spendiert. Die größten Auswirkungen hat, dass sich die Spieler jetzt deutlich schneller bewegen. Das wirkt zwar weniger realistisch, ist in den neuen, ausgedehnten Karten aber nötig. **PS**

WWW

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

Fallschirme, so weit das Auge reicht. An einem davon senken Sie sich im Dunklen herab auf die Felder der Normandie. Rechts flimmert Leuchtpurmunition an Ihnen vorbei. Vorne rasen zwei Flugzeuge ineinander. Und dann nähert sich schnell von unten eine Scheune, Sie krachen durchs Dach und hängen in den Seilen. Zeit zum Verschnaufen bleibt Ihnen



Mit einem britischen Soldaten kämpfen Sie in der Normandie.

Medal of H.: Spearhead Ego-Shooter-Addon

	Publisher:	Electronic Arts, (0190) 776 633	Release (D):	6.12.2002																			
	Sprache:	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	Preis:	ca. 25 Euro																			
	Ausstattung:	DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handbuch	USK-Freigabe:	ab 18 Jahre																			
	<table><tr><th colspan="3">Einsteiger</th><th colspan="4">Fortgeschrittene</th><th colspan="3">Profis</th></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr></table>				Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis			1	2	3	4	5	6	7	8	9
Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10														
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 10 Stunden			Multiplayer-Spaß: 20 Stunden																	

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> dramatische Missionen viel Abwechslung tolle KI-Kollegen gute Gegner-KI perfekter Sound stimmige Grafik 	<ul style="list-style-type: none"> teils heftig schwierig Solo-Kampagne kurz teils zu lineare Levels

MULTIPLAYER	
Internet (32 Spieler)	Netzwerk (32 Spieler)
Modem (2 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original	
Multiplayer-Modi: Tug of War, Deathmatch	

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	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
1,9 GByte Installationsgröße	1,9 GByte Installationsgröße	1,9 GByte Installationsgröße
3D-Karte, Hauptprogramm	Geforce-2, Hauptprogramm	Geforce-3, Hauptprogramm

ALTERNATIVEN	
Battlefield 1942 (90%, GS 11/02)	Op. Flashpoint Resistance (88%, GS 9/02)
Ähnliches Szenario mit riesigen Online-Gefechten – Solo nur mit mäßigen Bots.	Tolles Addon zum Taktik-Shooter – knifflig, herausfordernd, spannend und lang.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Sehr gut
Hochdramatische Einsätze im Zweiten Weltkrieg.	



New World Order

Verkorkstes Räuber-und-Gendarm-Spiel.



Gut trifft Böse: Wir sehen einem Mitglied von GAT in die Augen.

Bösewichte gegen Polizei – auch der Taktik-Shooter **New World Order** basiert auf dem altbewährten Prinzip. Im Multiplayer-Modus starten Sie auf zwölf Karten entweder als

Mitglied der Spezialeinheit GAT oder der Terrororganisation The Syndicate. Grafisch macht das Programm einen ordentlichen Eindruck – die Schatteneffekte sind sogar richtig beachtlich. Zum flüssigen Spielen brauchen Sie aber 512 MByte RAM. Bei »nur« 256 MByte ruckelt sich das Programm zu Tode. Da fällt dann gar nicht mehr auf, dass Ihre Spielfigur hoppelt wie ein waidwunder Hase und gelegentlich an den kleinsten Kanten (Bordsteine, Gullideckel) hängen bleibt.

Im Singleplayer kämpfen Sie nur als Polizist einsam auf den Karten gegen die Fieslinge. Die sind gut ausgestattet, immer in der Überzahl und treffen auch auf eine Meile sicher. **PET**

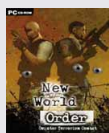
Petra Schmitz

Counterstrike für Arme

Aus New World Order hätte ein richtig nettes Programm werden können. Kleine Design-Schlampereien und große Programmier-Fehler machen daraus jedoch fast ein totales Fiasko. Der Schwierigkeitsgrad im Singleplayer ist fast schon albern und erstickt sofort jegliche Motivation. Auch der Patch, der kurz nach Erscheinen nachgereicht wurde, kann die Macken des Programms nicht zufriedenstellend ausbügeln.

New World Order

Taktik-Shooter



Publisher: Bigben Interactive
Sprache: Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 S. Handbuch

Release (D): 15.11.02
Preis: ca. 40 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten

Solo-Spaß: 1 Stunde

Multiplayer-Spaß: 2 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

CPU mit 800 MHz
512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 1,3 GHz
512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße
GeForce-3-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1,8 GHz
512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße
GeForce-4-Karte

WERTUNG

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

Schlecht designer Hardwarefresser.



Natural Selection v1.0

Intelligenter Mix aus Half-Life und AvP.



Mehrere Aliens knöpfen sich den Kommandanten in der Basis der Marines vor.

Mit **Natural Selection** erschien vor wenigen Wochen eine neue Team-Mod zum Shooter-Hit **Half-Life**. Eine Gruppe tapferer Marines muss sich mit Aliens rumschlagen. Die

fremden Kreaturen greifen mit mächtigen Klauen und Zähnen an, breiten sich immer weiter aus und züchten Gift spritzende Riesenpflanzen. Doch auch die Marines sind nicht faul: Sie errichten Selbstschussanlagen und Teleporter. Jedoch geht das nur auf Befehl des Kommandanten, der das Areal in der Vogelperspektive beobachtet. Von Aliens und Marines gleichermaßen begehrt sind die wertvollen Energiequellen. Die ermöglichen den Bau weiterer Verteidigungslinien, erlauben bessere Waffen und im Fall der Aliens die Mutation zu größeren Monstern. Der Umfang der Mod mit nur sieben Karten ist noch etwas mager. Da helfen auch die teilweise verwirrend gigantischen Areale wenig. **PET**

Petra Schmitz

Vielschichtig

Zwei so unterschiedliche Teams gab es noch nie: Die Aliens spielen sich angenehm flott und actionbetont, während man bei den Marines mit Bedacht und Gruppendynamik ans Ziel kommt. Wer sich dabei an Aliens vs. Predator erinnert fühlt, liegt goldrichtig. Die Kommandanten-Figur verleiht dem Spiel eine zusätzliche, sehr strategische Komponente. Alles in allem schon jetzt eine runde Sache, die es verdient, weiter ausgebaut zu werden.

Natural Resistance v1.0 Taktik-Shooter-Mod



Publisher: www.natural-resistance.org
Sprache: Englisch
Ausstattung: -

Release (D): 31.10.2002
Preis: kostenlos
USK-Freigabe: nicht geprüft

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: - Multiplayer-Spaß: 30 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 400 MHz 64 MByte RAM 160 MByte Install., Half-Life (dt.) 3D-Karte, 56k-Modem	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 160 MByte Install., Half-Life (dt.) 3D-Karte, ISDN	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 160 MByte Install., Half-Life (dt.) 3D-Karte, DSL

WERTUNG

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

Ausbaufähige und sehr innovative Mod.



Cyberhuhn 3D

Dumme Hühner im Weltall.

Sie kennen jedes **Moorhuhn** schon mit Vornamen? Dann kommt jetzt Nachschub für Sie in Form des neuen Simple-Shooters **Cyberhuhn 3D**. Der spielt sich ähnlich wie sein Vorbild, nur dass Sie das Federvieh nun im Weltall unter Laserbeschuss nehmen. Mit zwei Feuermodi ballern Sie nicht nur gelbe Flattermänner ab, sondern auch Ufos und Meteoriten, die an Ihnen vorbeisegeln. Wenn Sie eine bestimmte Menge erledigt haben, bekommen Sie kurzfristig eine Superwaffe, die mit einem Schuss gleich mehrere Gegner vom Himmel holt. Das Programm bietet fünf Schwierigkeitsgrade, die alle unter einem klingenden Motto stehen, etwa »Jahrmärkte« oder »Wasserplanet«. Betrug – denn im ganzen Spiel sehen Sie weder ein Karussell noch einen Tropfen kühles Nass. Unterlegt wird das Ganze



Mit bösen Lasern gegen harmlose Hühner.

mit eintönigem Bontempi-Orgel-Gedudel. Fazit: Für Fortgeschrittene und Profis indiskutabel, als kleiner Spaß für zwischendurch jedoch zu gebrauchen. **PET**

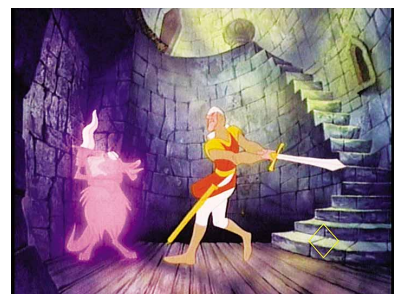
Genre:	3D-Action
Publisher:	Modern Games, (040) 710 060
Preis:	ca. 10 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz 64 MB RAM



Dragon's Lair Special Ed.

Kult-Oldie – nur für Sammler.

Vor 20 Jahren wollte das Team um Ex-Disney-Zeichner Don Bluth mit Laserdisk-Automaten die Spielhallen erobern. Ihr erstes Spiel dafür hieß **Dragon's Lair**. Im Prinzip waren die Abenteuer von Ritter Dirk ein Zeichentrickfilm, bei dem Sie im richtigen Moment die passende Taste drücken mussten, um weiterzukommen. Der kunterbunte Reaktionstest machte seinerzeit eine Menge Spaß. Doch massive technische Probleme (die Automaten waren extrem empfindlich) verhinderten einen langanhaltenden Erfolg. Digital Leisure hat nun **Dragon's Lair** auf DVD veröffentlicht, zusammen mit den spielerisch identischen Nachfolgern **Space Ace** und **Dragon's Lair 2**. Allerdings ist das Tastendruck-Prinzip heute zu öde. Als Extras gibt's Bonussequenzen, Interviews mit den Machern



Die Raute zeigt, dass Sie eine Taste drücken müssen.

und sogar die Möglichkeit, den kompletten Film ohne Reaktionsabfrage zu gucken. Ein nur für wahre Nostalgiker lohnenswertes Sammlerstück. **MTC**

Genre:	Action
Publisher:	Digital Leisure
Preis:	ca. 60 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Minimum:	CPU mit 233 MHz 64 MB RAM



Knight Rider

Ruckelnde Rückkehr der 80er-Helden.

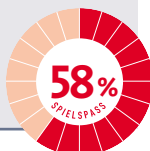


Kitt jagt einen Hubschrauber und weicht Minen aus.

Fernseh-Veteranen erinnern sich: Schauspiel-Schönling David Hasselhoff war Anfang der 80er-Jahre in **Knight Rider** noch nicht in Badehosen unterwegs, sondern im Wunderauto Kitt. Mit fast 20 Jahren Verspätung startet er in einem Rennspiel auf dem PC. Im Auftrag der Knight-Foundation jagt Michael Knight seinen bösen Zwilingsbruder Garth. Die Hintergrundgeschichte erinnert an die Serienvorlage und ist mit das

Beste am Spiel. Denn Kitt steuert sich extrem schwammig und ist nur per Gamepad einigermaßen zu meistern. Dazu kommen extreme Ruckler, sobald Sie die Wüstenstraßen verlassen und in eine der eigentlich recht hübschen Städte fahren. Da retten auch wenig **Knight Rider**-typische Autoextras wie der Turboboost (Springen) und der Super-Pursuit-Modus (schneller fahren). Dank der tollen Atmosphäre kämpfen Fans aber sich aber trotzdem gerne durch das mit rund fünf Stunden recht kurze Spiel. **MS**

Genre:	Rennspiel
Publisher:	Koch Media, (01805) 656 008
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 1,0 GHz	
128 MB RAM	



Bandits

Wüste Ödnis am Steuer.

Der Erde geht es im Action-Rennspiel **Bandits: Phoenix Rising** ziemlich schlecht. Wo einst Wälder wuchsen, herrscht jetzt Ödnis. Als Mitglied eines Klans rasen Sie in Buggys durchs wüste Gelände und schalten ebenfalls vierrädrige Feinde aus. Die Missionen sind stark geskriptet – immer wieder melden sich andere Figuren zu Wort, es gibt Zwischensequenzen und plötzlich auftauchende Gegner. Allerdings müssen Sie in den allzu kargen 3D-Landschaften auch oft überlange Strecken zurücklegen, während denen wenig passiert. Die Steuerung – Lenken und Ballern gleichzeitig – funktioniert nur, wenn Sie geradeaus fahren. Sobald andere Manöver gefragt sind, kommen sich Maus und Tastatur ins Gehege. Grundsätzlich sollte der Nager vor allem dafür zuständig



Mit dem Buggy bekämpfen Sie feindliche Klan-Fahrer.

sein, die Gegner anzuvisieren.

Die Figuren reden mit einem gut getroffenen Irisch-Techno-Kauderwelsch – allerdings ist das oft schwer verständlich. **PS**

Genre:	3D-Action
Publisher:	Pan Vision, www.panvision.com
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 700 MHz	
256 MB RAM	



Alien Tequila

Bekifft Fadenkreuz-Ballerei.



Wie beim Moorhuhn gibt's versteckte Boni.

Würde man einen goldenen Joystick für die dümmlichste Hintergrundstory verleihen, stünde der Sieger schon fest! In **Alien Tequila** müssen Sie als Hanfbauer Pedro drogen-süchtige Aliens per Laserkanone von Ihren wertvollen Pflänzchen fernhalten. So weit, so moorhuhnig – allerdings erweitert **Alien Tequila** das altbekannte Fadenkreuzballern um einige bescheuerte Details. So saugen Sie per Spezial-Lasso die hasch-

geilen Grünlinge in leere Tequilaflaschen, um sie dann wieder zerquirt als Munition zu verschießen. In welchem Geisteszustand die Programmierer bei der Entwicklung von **Alien Tequila** waren, lassen wir mal dahingestellt. Für eine kurze Weile spielt sich die durchgeknallte Schießbude jedoch erstaunlich spaßig – dank abwechslungsreicher Gegner und vieler versteckter Geheimnisse. Doch spätestens nach ein, zwei Stunden hat man zumindest im nüchternen Zustand genug vom bizarren Bildschirmgeschehen. **HK**

Genre:	Action
Publisher:	DTP, (01805) 605511
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 400 MHz	
128 MB RAM	

