

Action

Peter Steinlechner



Neuer Würdenträger. Wir haben eine neue Genre-Referenz! **Mafia** erobert den Spitzenplatz der Action-Spiele. Mit Bombast-Grafik, Adrenalin-Missionen und der Hochdramatik-Story legt es die Messlatte für kommende Titel höher. Es löst **Half-Life** (dt.) ab, das über zweieinhalb Jahre die Chart-Spitze verteidigte. Immerhin bleibt der Klassiker indirekt weiter vertreten – **Counterstrike** nutzt die selbe Engine. Ein letztes Mal dient der Valve-Shooter als Vergleichsspiel (für **Das Ding**), bevor ich ihn in den wohlverdienten Ruhestand entlasse. Übrigens: Wir haben uns viel Zeit genommen, **Mafia** die richtige Wertung zu geben. Daher folgt das neue Hintergrundbild in der nächsten Ausgabe.

Netzwerk-Schlachten. Kurz vor Redaktionsschluss erreicht uns noch ein Leckerbissen für Online-Soldaten: der Taktik-Shooter **Battlefield 1942**. Wir haben das Programm getestet – aber nur im Solomodus gegen Bots, und mit mehreren Redakteuren im LAN. Alles andere wäre unseriös. Wir können schließlich keine Internet-Modi bewerten, wenn noch die Server fehlen – bis auf solche mit der wenig aussagekräftigen Demo-Version. Im nächsten GameStar lesen Sie, wie viel Spaß der Titel im globalen Datennetz bringt.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	NEU	91%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	7/02	90%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Shooter	2/01	89%
5	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	NEU	88%
6	Star Wars: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
7	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
8	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	7/01	88%
9	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	88%
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	America's Army	Taktik-Shooter	9/02	87%
14	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
15	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
16	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
17	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
18	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	85%
19	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	7/02	84%
20	Serious Sam: Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
21	Tactical Ops	Taktik-Shooter	8/02	84%
22	Red Faction (deutsch)	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	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	NEU	84%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

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

Action-Inhalt

Tests

Mafia84
No One Lives Forever 290
Battlefield 194294
Aliens vs. Predator 2 –	
Primal Hunt97
Das Ding98



Die neue Action-Referenz

Mafia



Blei liegt in der Luft: Als Mitglied der »Ehrenwerten Gesellschaft« eliminieren Sie Verbrecherbosse, liefern sich in einer Prachtstadt heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei – und erleben eine der spannendsten Storys der PC-Spielegeschichte.

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Tipps-Teil:
mplettlösung

f CD/DVD:
eo-Special

Facts

20 Missionen
63 steuerbare
Vehikel
15 Waffen
3 gewaltige
Stadtteile

Mafia vs. GTA 3

Hauptunterschied zwischen den beiden Spielen: Während Sie in GTA 3 sehr viel »nebenher« erledigen können (Taxifahren, Stunts), folgen Sie in Mafia fast immer der Story. GTA 3 wirkt durch das weniger enge Missionskorsett »freier«. Die geringere spielerische Freiheit orgt aber dafür, dass Mafia insgesamt spannender ist.

Es gibt Gruppen, zu denen halten die meisten Menschen eine gewisse Distanz. Die Mitgliedschaft im Verband der Urologen etwa taugt kaum zum Angeben im Freundeskreis. Auch der Pflichtbesuch auf der Totengräber-Jahrestagung bleibt beim Flirt in der Disko besser unerwähnt. Etwas anderes ist es mit einer speziellen Form »ehrenwerter Gesellschaft«. Klar – dazu bekennen kann sich kein Mafioso. Aber ein Seidenanzug mit dicker Delle in der Schultergegend und Blutreste auf Krokodler-Schuhen verraten doch, dass der Träger diesem Verein angehört. Der mag eine Ansammlung eiskalter Krimineller sein – aber die Jungs sind ordentlich angezogen, bezahlen ihre Rechnungen und wissen zu leben. Genau das ist es auch, was den braven Taxifahrer Tommy Angelo im 3D-Actionspiel **Mafia** in die Arme von Don Salieri treibt: Geld, Macht und Abenteuer. Bis ihn das Gewissen drückt...

Sträfliches Lebensglück

Für das Mafia-Oberhaupt brechen Sie in Villen ein, sammeln Schutzgelder und erledigen Auftragsmorde. Das kriminelle Leben hat einiges zu bieten: Anfangs sind Sie in schlichten Klamotten zu sehen, später fast nur noch im dunklen Maßanzug, Geld spielt keine Rolle mehr. Sie lernen die liebevolle Sarah kennen, Tochter eines Salieri-Vertrauten, heiraten sie und bekommen sogar eine Tochter. Das Spiel erzählt die erstklassige Story wie in einer Rückblende – denn Tommy will aussteigen und beichtet seine Schandtaten



Paulie lenkt den Oldtimer, während Sie mit der Maschinenpistole aus allen Rohren auf das flüchtende **Flugzeug** ballern. Darin sitzt der Bruder eines verfeindeten Clan-Chefs. (1600x1200)

einem Kommissar. Die Handlung illustrieren in der 3D-Engine ablaufende, größtenteils hochdramatisch inszenierte Zwischensequenzen. Die Steuerung orientiert sich an gängigen Standards: Solange Tommy zu Fuß unterwegs ist, scheuchen sie ihn

ähnlich wie in **GTA 3** per Maus und Tastatur durch Lost Heaven. Vehikel lenken Sie wahlweise mit Keyboard, Joystick oder per Lenkrad. Wir haben ausschließlich per Maus und Tastatur gesteuert – allein schon, weil dadurch das lästige Umgrei-

fen (etwa von einem Lenkrad zu den Tasten) entfällt.

Nachdem GameStar in der letzten Ausgabe exklusiv eine weitgehend fertige Version des Programms von Illusion Softworks durchspielen konnte, lag uns jetzt die fertige deutsche Fassung vor – und die bestätigt endgültig, dass **Mafia** eines der Top-Spiele des Jahres ist.

Die virtuelle Stadt

Mit dem Elend echter Verbrecher hat **Mafia** wenig zu tun. Es orientiert sich stattdessen an edel aufgemachten Filmklassikern, allen voran an **Der Pate**. Schauplatz Ihrer kriminellen Machenschaften: die 30er-Jahre-Metropole Lost Heaven. Die liegt auf drei mächtigen, durch Brücken und einen Tunnel miteinander verbundenen Halbinseln. Das gesamte Gebiet ist riesig: Per Oldtimer brauchen Sie – flott und auf kürzes-

tem Weg gefahren – rund neun Minuten vom westlich gelegenen Rennkurs bis zur östlichen Grenze. Das sind laut Tachometer knapp siebeneinhalb Kilometer Distanz. Lost Heaven besteht aus mehreren Stadtvierteln. Etwa das malerische Oak Hill, wo Reich-



Ihre **Karosserie** ist durchlöchert, Sie haben kaum noch **Lebenspunkte** – und in ein paar Momenten nehmen die Polizisten Sie nach einer langen Verfolgungsjagd fest.

Petra Schmitz



Tolle Stadt

Ich finde, Mafia wäre sogar ohne Story und ohne Action schon ein tolles Spiel! Nur mit einem schicken Flitzer durch die Straßen von Lost Heaven tuckern, gelegent-

lich mal zum Sightseeing anhalten – das würde mir vollkommen genügen. Schon die Fassaden der Häuser sind eine Show für sich. Zusammen mit den umherfahrenden Autos und den flanierenden Menschen entsteht eine Stadt im PC, die noch mehr zu bieten hat als Liberty City aus GTA 3. Und jetzt denken Sie sich noch Story und Action dazu!

tum und Macht wohnen. Oder das heruntergekommene Arbeiterviertel mit seinen alten Industrieanlagen. Und natürlich das gemütliche Little Italy, wo Ihr Clan sein Zuhause hat. Dessen Chef Don Salieri verbringt die meiste Zeit in seiner Bar – vorne am Tresen schlürft er Chianti, im Hinterzimmer plant er Blutbäder. Ständig sehen Sie andere prächtige Bauwerke, von der Nationalgalerie über elegante Hotels bis hin zu Bankgebäuden; allerdings dürfen Sie immer nur missionsrelevante Häuser betreten. Auf den Bürgersteigen flanieren zahlreiche Passanten, die Tram bimmelt vorbei, und Oldtimer stehen im Stau.

Geburtstagsparty

Mit quietschenden Reifen fahren dunkle Limousinen vor Sa-

lieris Restaurant. Eine Horde schwer bewaffneter Männer springt heraus und eröffnet sofort das Feuer. Glas splittert – doch glücklicherweise können der Pate und Sie, gerade noch beim Cappuccino, im letzten Moment hinter einem umgekippten Tisch Deckung nehmen. Ihr Auftrag: Besiegen Sie die Killer, und sorgen Sie dafür, dass Don Salieri überlebt.

Derart dramatisch geht es fast immer zu in den 20 Einsätzen: Mitten auf seiner Geburtstagsfeier erschießen Sie einen Staatsanwalt. Den Bruder des größten Mafia-Konkurrenten wollen Sie in einer Wohngegend in die Luft sprengen, erwischen allerdings aus Versehen seine Geliebte. Sie liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei und brechen in Villen ein. Die meisten der ab-



Gemeinsam mit **Don Salieri** wehren Sie sich bei einem plötzlichen Überfall – wenn der Pate zu viele Kugeln fängt und das Zeitliche segnet, beginnt die Mission von vorne. (1024 x 768)

wechslungsreichen Aufträge verbinden die Elemente Autofahren und Ballern, selten sind Sie mal nur im Vehikel unterwegs. Oft

begleitet Sie Ihr Kumpel Paulie. Der hilft zwar in Schießereien, allerdings müssen Sie gut auf seine Lebenspunkte aufpassen. Story-Freiheiten haben Sie nicht: **Mafia** verläuft sehr linear, nur gelegentlich gibt's mal eine Bonusmission vom Automechaniker Lucas Bertone, der nach Erledigung den Zugang zu besonders schnellen Karren erklärt.

Flott unterwegs

Durch die Straßen von Lost Heaven können Sie in 63 Oldtimern schaukeln. Die Vehikel steuern sich vergleichsweise unkompliziert, aber glaubwürdig. Im Uralt-Wagen kommen Sie selbst sanfte Steigungen kaum empor, im schnittigen Duisenberg gleiten Sie dann umso flotter durch die Häuserschluchten. Die Autos sind mit einem Tempobegrenzer ausgestattet – solange der gedrückt ist, fahren Sie maximal 60 Stundenkilometer schnell und müssen keinen Strafzettel wegen Geschwindigkeitsübertretung fürchten. Einzig das Schadensmodell hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck: Zwar sieht es erschreckend schick aus, wenn Ihnen bei Verfolgungsjagden jemand die Heckscheibe kaputtschießt. Die Delen im Blech nach Unfällen wirken allerdings seltsam künstlich und haben nur wenig spürbare Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Falls Sie mal mitten im Einsatz ein unbe-



nen Großteil des Spiels verbringen Sie hinterm Steuer von wunderschönen **Oldtimern** – mal ganz friedlich, mal in wilden Verfolgungsjagden.



Im Parkhaus liefert sich Tommy Angelo mit den Gangstern von Erzfeind Morello eine der heftigsten Schießereien.

Florian Stangl



Mamma mia, Mafia!

Bis vor kurzem war mir nicht klar, wie todschick ein Nadelstreifenanzug sein kann. Und dieser elegante Hut erst! Mafia ist eines der

Spiele, in die ich schon mit dem Intro von Kopf bis Fuß eintauche. Klar, die Grafik ist eine Augenweide. Und der Sound passt wie der Verräter in den Betonkübel. Aber das Schönste ist für mich das Gefühl, wie ein Mafioso zu agieren.

Wenn ich für den Don einen Auftrag erfülle, freue ich mich wie ein kleines Kind über sein verhaltenes Lob. Geht es meinem Kumpel Paulie an den Kragen, werde ich fuchsteufelswild. Das ist Atmosphäre, wie es sie seit Half-Life nicht mehr gab. Natürlich würde ich gerne dann speichern, wenn gerade die Pasta überkocht – und nicht erst, wenn Mafia mich lässt. Aber das stört weniger, als einen Abend ohne diese schnuckeligen Oldtimer verbringen zu müssen. Oder ohne meinen Gegner blaue Bohnen um die Ohren zu pusten. Wenn man vergisst, dass man mit Maus und Tastatur agiert, dann hält einen das Spiel gefangen. Mafia, ti amo!

schädigtes Modell wollen, überfallen Sie einfach in **GTA 3**-Manier einen umherfahrenden Mitbürger oder mopsen einen geparkten Wagen.

Neue und schnellere Autos bekommen Sie im Spielverlauf automatisch. Sie werden freigeschaltet, indem der Mechaniker Ralph Ihnen vor Missionsbeginn zeigt, wie Sie deren Türschlösser knacken.

Tollwütige Straßenbahnen

Die KI von Autofahrern, Passanten und vor allem den Gegnern reißt keine intellektuellen Gedankenbäume aus, funktioniert aber solide. Feinde springen zur Seite oder in Deckung, nehmen Sie gezielt aufs Korn und verfolgen Sie hartnäckig – die Flucht eines angeschossenen Gegners haben wir allerdings nicht festgestellt.

Auch im Straßenverkehr reichen die KI-Routinen aus. Autofahrer halten vor roten Ampeln und beachten meist die Verkehrsregeln – allerdings kann es schon mal vorkommen, dass ein Straßenbahnfahrer ohne Rücksicht auf Verluste durch eine Reihe wartender Autos brettet.

Zeit für Patronen

Einfach nur wild ballern bringt wenig – als Profi-Pistoleromüssen Sie mehr drauf haben. Und etwa beachten, dass sich die altertümlichen Knarren allesamt nur langsam nachladen lassen. Deshalb empfiehlt es sich in Gefechten, stets in der Nähe von Ecken zu bleiben, um beim Auftanken von Patronen

in Deckung gehen zu können. Besonders viel Blei vertragen Sie sowieso nicht – ein Volltreffer mit der Schrotflinte aus der Nähe kann Ihnen bereits ein Mafiabegräbnis erster Klasse bescheren. Die 15 Waffen sind authentisch geraten: Es gibt mehrere Pistolen, zwei Schrotflinten und eine extrem stark nach oben verziehende Maschinenpistole. Auch mit einem

Scharfschützengewehr sind Sie unterwegs, außerdem gehören Messer und ein schwerer Baseballschläger zur Ausrüstung.

Gut versteckt

Eine Besonderheit ist, dass Sie nur eine langläufige Waffe dabei haben können, die Sie nur selten offen zeigen sollten, weil sonst Passanten oder Polizisten auf Sie aufmerksam werden.

Technik-Check

Auflösung

Spaß macht Mafia erst ab einer 1.000-MHz-CPU und einer GeForce-Karte. Dann ist der Spielablauf bei 1024 mal 768 Pixeln und 32 Bit flüssig. Mit Voodoo-Karten lief Mafia in unseren Tests nicht.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein. Auf der Festplatte belegt Mafia stolze 2,0 Gigabyte. Die Ladezeiten halten sich dafür in Grenzen, und wenn Sie eine Mission ein zweites Mal beginnen, geht's besonders schnell.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Zuerst sollten Sie die Auflösung reduzieren und die »Bit-Tiefe« von 32 auf 16 Bit ändern, das bringt den größten Geschwindigkeitszuwachs, vor allem in Nachtmissionen mit Scheinwerfern.

TIPP 2: Im »Audio & Video«-Menü des Setup-Programms verringern Sie zusätzlich die Leistung fressenden Detaileinstellungen.

TIPP 3: Deaktivieren Sie im Setup Menü »Triple Buffering« und »Truecolor«. Außerdem sollten »Fullscreen Antialiasing« und »Vertical synchronization« für eine hohe Bildwiederholrate ausgeschaltet sein.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2/MX	Kyro 2	GeForce 2	Radeon 8500	GeForce 3/4/Ti
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Peter Steinlechner



Kriminell gut

Ich mag Filme wie Der Pate oder Goodfellas – aber nach Mafia können mir derartige Streifen ernsthaft gestohlen bleiben. Hier bekomme ich nämlich viel

mehr: erstens eine toll erzählte Story. Und zweitens eine, in der ich die Hauptrolle spiele. Für mich ist die Handlung mit all ihren Überraschungen, Betrug und Liebe sowie Verrat der eigentliche Glanzpunkt. Aber auch sonst motiviert dieses Programm ungemein: Allein schon die Möglichkeit, durch das gewaltige Lost Heaven zu fahren, kann mich für Tage beschäftigen. Auch die schönen Oldtimer und die abwechslungsreichen, hochdramatischen Einsätze gehören mit zum Besten, was es in Sachen Missionen und Autos derzeit am PC gibt.

Nur kleine Wünsche

Eigentlich habe ich kaum etwas, das mich ernsthaft stört. Mir ist eine ständige Speichermöglichkeit sonst am liebsten – hier bin ich aber, von einer Mission abgesehen, gut damit klar gekommen. Ein bisschen mehr Übersicht in den Kämpfen, eine etwas weniger für Blei anfällige Hauptfigur und spannendere Waffen sind Wünsche, die der hohen Wertung nicht wirklich im Wege stehen. Für mich ist Mafia schon jetzt ein moderner Klassiker, den ich allen Fans spannender Geschichten auf jeden Fall ans PC-Spielerherz lege.

Sobald die Gendarmerie alarmiert ist, leuchtet am Bildschirm eins von drei unterschiedlichen Warnsymbolen auf. Das erste beschert Ihnen nur einen Strafzettel, den Sie einfach bezahlen können. Das zweite schreibt Sie zur allgemeinen Fahndung aus, fürs dritte Symbol müssen Sie schon vor den Augen des Gesetzes zum Mörder werden. Dann lässt sich die Polizei kaum noch abschütteln. Um die Icons loszuwerden, bleiben Sie einfach für einen längeren Zeitraum unbemerkt – schon vergisst die Staatsmacht Sie wieder.

Das Programm hat nur einen Schwierigkeitsgrad. Der ist anfangs noch moderat, steigert sich zum Finale hin aber spürbar, ohne wirklich unfair zu werden. Trotzdem: Manche Spieler werden sich wünschen, spezielle Missionen überspringen zu können, vor allem das herausfordernde und lange Autorennen. Den Spielstand sichert das Programm automatisch, manuell abspeichern dürfen Sie nicht. Das klappt aber weit besser als bei **GTA 3**: Nur an wenigen Stellen mussten wir beispielsweise eine lange Anfahrt mehrfach wiederholen.

Joe Pesci inklusive

Die deutsche Version enthält keinerlei Bluteffekte, außerdem sind Zivilisten unverwundbar – weder eine Ladung Blei noch mehrmaliges Überfahren machen ihnen etwas aus. Die Sprachausgabe ist gelungen, vor allem die Synchronstimme von



Im Feierabend bringen Sie die schöne Sarah nach Hause.



Im alten Verladebahnhof findet eine der längsten Baller-Missionen statt – ohne Speichermöglichkeit.

Explosive Zwischensequenz



Ein normaler Auftragsmord sollte es werden – doch Ihre Autobombe jagt anstelle eines feindlichen Mafioso dessen schöne Freundin in die Luft.

Kumpel Paulie klingt deutlich besser als die des US-Originals. Hierzulande übernimmt den Part der Schauspieler Mogens

von Gadow, der normalerweise Leinwandgrößen wie Joe Pesci und Bob Hoskins sein leicht flepsiges Organ leiht. **PS**

Mafia

3D-Action



Publisher: Take 2, (01805) 217 316
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 32 S. Handbuch

Release (D): 6.9.2002
Preis: 45 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 25 Stunden

Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- filmreife Handlung
- abwechslungsreiche Missionen
- riesige Stadt
- toll umgesetzte Fahrzeuge
- ungewöhnliches Szenario
- stimmungsvolle Musik

Kontra

- gelegentlich Kameraprobleme
- eingeschränkte Speichermöglichkeit
- nur ein Schwierigkeitsgrad

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kryo2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße GeForce-Karte	CPU mit 1,2 GHz 192 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße GeForce-2-Karte	CPU mit 2,4 GHz 256 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße GeForce-3-Karte

ALTERNATIVEN

GTA 3 (90%, GS 7/02)

Als Krimineller fahren und ballern Sie in einer Stadt – mit mehr Freiheit, aber schwächerer Story.

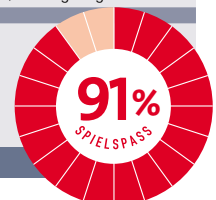
No One Lives Forever (91%, GS 1/01)

Ähnlich stimmungsvoller Ego-Shooter – deutlich schrägere Ideen, aber langweilige Vehikel.

WERTUNG

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

Hochdramatisches Mafia-Abenteuer der Extra-Klasse.





Vorabtest des Action-Knüllers

No One Lives Forever 2

Cate Archer ist die beste PC-Spionin. Aber auch wir sind auf Zack: Eine spielerisch fast fertige Version des Superhit-Nachfolgers (mit zwölf von 16 Levels) konnten wir aufspüren und vorab testen.

einer der besten 3D-Shooter für den PC. Nun präsentiert Entwickler Monolith den Nachfolger **No One Lives Forever 2**, und H.A.R.M. steht wieder in Saft und Kraft. Die Agenda der Verbrechergruppe: 1. Das geheime Projekt Omega vollenden, 2. Die Welt beherrschen, 3. Cate Archer ausschalten!

Spion im Schatten

Ninja-Kämpferinnen patrouillieren durch eine kleine japanische Siedlung und hüpfen lautlos von Hausdach zu Hausdach. Cate Archer, Agentin des Geheimdienstes Unity, drückt sich in eine dunkle Ecke – der Übermacht ist sie im offenen Kampf nicht gewachsen. Deshalb greift die Ex-Diebin tief in die Trickkiste. Kniff Nummer 1: Schleichen. Auf leisen Sohlen huscht Cate hinter ahnungslosen Gegnern vorbei und taucht im

Rücken einer Wache auf, um sie mit dem Elektroschocker zu betäuben. Den schlaffen Körper versteckt sie in einer Seitengasse. Unterwegs stößt Cate eine herumstehende Flasche um –

nicht gut. Alle Ninjas in der Umgebung haben das Klirren gehört und eilen herbei, um nach dem Rechten zu sehen.

Zeit für Kniff Nummer 2: Verstecken. Ein Auge-Icon meldet



Im Untersee-Labor von H.A.R.M. schieben **Roboter** Wache und schießen mit **Lasern**.



f CD/DVD:
eo-Special

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Ein Höhlenlabyrinth tief unter der Erde. In dem Versteck versammeln sich die Verbrecher-Genies der Organisation H.A.R.M., um globale Schandtaten auszuhecken. Schon einmal hatte die Schurkentruppe die Welt mit explodierenden Politikern in Atem gehalten; doch dann kam die englische Agentin Cate Archer und vermatschte den schönen Plan. So geschehen in **No One Lives Forever**, bis heute

Das sind die Guten



Cate Archer

Sexy Cate war früher die gerissenste Juwelendiebin Londons, heute macht sie Jagd auf Verbrecher.



Magnus Armstrong

Magnus hat mal den Fehler gemacht, sich mit Cate zu prügeln. Seither geht er für sie durch dick und dünn.



Bruno Lawrie

Unity-Chef Lawrie muss sich mit der eigenwilligen Vorgehensweise von Agentin Archer herumschlagen.



General Hawkins

Der amerikanische Haudegen kennt die Lösung für alle Probleme: »Wir müssen Russland angreifen!«

geeignete Schlupfwinkel, in denen Cate nach ein paar Sekunden im Schatten verschwindet. Das macht sie zwar für ahnungslose Wachen unsichtbar, aufgeschreckte Feinde stöbern aber auch eine verborgene Spionin auf. Dann hilft Kniff Nummer 3: Ablenken. Cate kramt eine Münze aus der Tasche und schnippt sie zur gegenüberliegenden Mauer. Den abgelenkten Gegnern kann Cate leicht in den Rücken fallen. Weil Munition meistens knapp und die feindliche Übermacht oft erdrückend ist, muss Cate zwangsläufig manchen Feinden ausweichen, anstatt sie umzulegen.

Im Auge des Sturms

Die weltläufige Agentin trudelt von einer spektakulären Mission in die nächste. In Ohio steigt Cate Archer in ein vernageltes Haus ein, um die Bruchbude nach Informationen zu durchsuchen. Als sie das Dokument in der Garage entdeckt, dringt ein Überfallteam in das Gebäude ein. Cate flüchtet auf einen verlassenem Trailerpark – hier wütet ein Wirbelsturm. Wohnwagen werden umgerissen, Möbel fliegen durch die Luft, Zaunlatten durchlöchern ein Auto wie Geschosse. In einem vermeintlich sicheren Haus wird Cate vom Tornado in die Luft gerissen und kämpft im Auge des Sturms gegen ihre Rivalin Isako.

Im Laufe der 16 Missionen (zwölf konnten wir spielen) geht viel schief: Ein Informant erscheint nicht am Treffpunkt,



Ärger in Indien: Der leicht bierbäuchige Polizist jagt Cate, sie darf ihm aber kein Härchen krümmen. Also Pistole weg und schnell ein Versteck suchen!

oder Cates Pilot wird entführt. Damit Sie sich in den weitläufigen Levels orientieren können, zeigt ein Kompass immer die nächsten Zielpunkte.

Gesucht: Cate Archer

Wo Feinde sind, da wird geschossen? Weit gefehlt. Auf dem Missionsplan der englischen Spionin stehen anspruchsvollere Aufgaben ganz oben. So müssen Sie in einer brennenden Stadt Zivilisten aus Notlagen befreien, während Soldaten nach Ihnen suchen. Ein Polizist hängt Fahndungsposter mit Ihrem Konterfei auf – folgen Sie ihm heimlich, und reißen Sie die Din-

ger wieder ab. Um ein Passwort zu erfahren, soll Cate das Telefon in einem Hotelzimmer verwanzeln. Viele der Aufgaben bekommen Sie erst während des Einsatzes, manche sind optional. Wenn Sie ein Extraziel in die Luft sprengen, erhalten Sie Bonuspunkte für Ihre Agentenausbildung. Denn Cate verbessert jetzt mit zunehmender Erfahrung ihre Fähigkeiten!

Agenten im Training

Selbst Superagentinnen können noch besser werden. Cate darf ihre Eigenschaften in sieben Lernkategorien aufpolieren. Als Wissens-Währung dienen Er-

Petra Schmitz



Selbstleuchtende Katzenkofferbombe

Das Beste an James Bond? Die technischen Spielereien, die Q für ihn bastelt. Das Beste an Cate Archer? Die abgefahrenen Gimmicks, die sie von Unity spendiert bekommt.

In No One Lives Forever 2 fühl' ich mich wie im Spielzeug-Himmel. Zwar gibt es effektivere Methoden als eine Katzenbombe, aber kaum eine coolere. Und der selbstleuchtende Schlüsselanhänger ist praktisch, um in Schubladen zu wühlen. Die schicken Gadgets und das neue Skill-System gefallen mir prima. Hoffentlich klappt's noch mit dem letzten Level-Feintuning!

Und hier: die Bösen



Dimitrij Volkov

Der Oberschurke trägt seit dem Kampf mit Cate den Körper in Gips und das Herz voll Rache.



Der Direktor

Wenn der Italiener keine Welt Eroberungspläne schmiedet, streitet er am Telefon mit seiner Mutter.



Isako

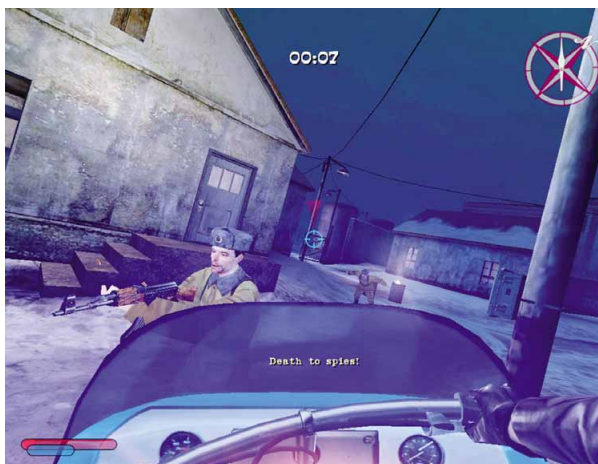
Eine wahre Kampfsport-Meisterin. Weil der Direktor ihr Leben gerettet hat, dient sie ihm – zähneknirschend.



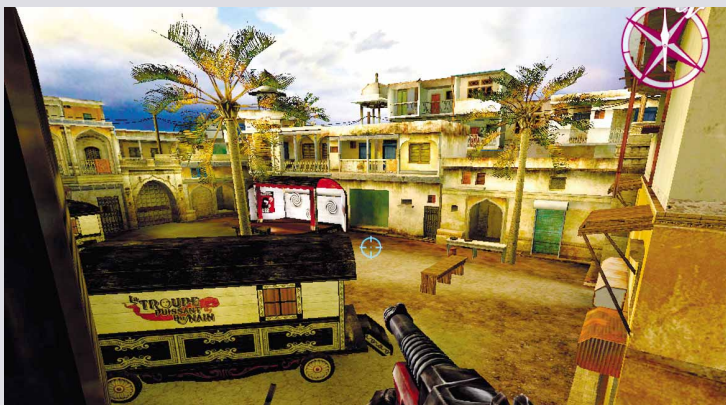
Der Attentäter

Franzose Pierre führt ein Pantomimen-Theater. Nebenberuflich bringt er als Killer Leute um die Ecke.

Mit der **Schneekatze** pflügt Cate durch ein russisches Militärlager.



Grafik-Impressionen



Die neue **Lithtech-Engine**, hochauflösende Texturen und clevere **Level-Architektur** machen's möglich: Panoramabilder, die man so in eine Kunstgalerie hängen könnte, finden Sie im Spiel zuhauf.

fahrungspunkte, die nach erfolgreich absolvierten Missionszielen auf dem Konto landen. Wie wär's mit besserer Schussfähigkeit? Dadurch steigt die Treffergenauigkeit; Laufschwankung und Rückstoß nehmen ab. Lebensenergie und Panzerung lassen sich ebenso ausbauen wie Suchgeschwindigkeit, Heimlichkeit, Umgang mit Spezialgeräten, Waffeneffizienz und Tragkraft. Jede Fähigkeit dürfen Sie in fünf Stufen steigern, die Meisterklassen sind entsprechend kostspielig. So passen Sie Cate an Ihren Spielstil an: Wer gern ballert, erweitert lieber den Munitionsvorrat, wer die Zielgenauigkeit erhöht, kann die knappen Patronen effizienter nutzen.

Angriff der Pantomimen

Die Gegner sind ebenso skurril wie abwechslungsreich und schlau: In der Cafeteria des Geheimdienst-Hauptquartiers fallen urplötzlich Männer durch das Glasdach – das Gebäude wird überfallen! Die Eindringlinge entpuppen sich als weiß geschminkte Pantomimen, Mitglieder einer französischen Elite-Schule für Kunst und Mord. Auf der Suche nach Cate Archer schleichen die schweigenden Killer mit theatralischen Tapsen durch die Gänge, bei Gegenfeuer ziehen sie sich – gelernt ist gelernt! – an einem unsichtbaren Seil zur Seite. Ganz anders indische Polizisten: Die korpulenten Gesetzeshüter kommen breitbeinig auf Sie zugestolpert und müssen immer mal wieder Verschnaufpausen

einlegen. Kein Vergleich zur Grazie der Ninja-Damen, die Cate mit leichtfüßigen Sprungattacken zu Boden strecken.

Die Widersacher rollen aus der Schussbahn und werfen sich zu Boden, sie laufen zum Alarmknopf und benachrichtigen Kollegen. Wenn Sie im sibirischen Schnee in einer Sackgasse stehen und um die Ecke den gemurmelten Satz »Oh, Spuren! Denen folge ich besser mal!« hören, fängt das Herz ganz heftig an zu pochen. In lieb gewonnener Tradition überrascht Cate Gegner immer mal wieder beim Plausch. Die Dialoge sind selten, dafür durch die Bank schreiend komisch. So unterhalten sich Killer-Ninjas über Beziehungsprobleme (»Gib deinem Mann morgens Gift und sag ihm, er bekommt das Gegenmittel, wenn er abends heimkommt.«), zwei Russen vermissen einen Kollegen (»Wir sind in der Sowjetunion, hier verschwinden nicht einfach Leute!«).

Die explodierende Katze

Schier unmögliche Situationen meistern Top-Agentinnen dank ihrer Spezialausrüstung. So drehen im Untersee-Trakt ein Roboter und ein Wachmann ihre Runden, über alles wacht eine Kamera. Jetzt schlägt die Stunde von Cates Utility Launcher. Die Multifunktionswaffe schießt einen Täuschkörper auf die Kameratelelinse, der das Bild stört. Ein schnell nachgeladener Betäubungspfeil schickt die Wache ins Reich der Träume. Schließlich pinnt Cate dem unzerstörbaren



Das **indische Hauptquartier** der Verbrecherbande besitzt einen üppigen Palastgarten.

So cool sind die Missionen



Ein **Wirbelsturm** im Wohnwagenpark – ausgerechnet jetzt taucht die Ninja-Meisterin Isako auf. Die beiden Kämpferinnen werden in einem Haus nach oben gerissen und fechten über den Wolken, während um sie herum die **Wände** auseinanderbrechen.

Blechkameraden per Peilpfeil einen Sender an; ab jetzt erscheint er als grüner Punkt auf Cates Kompass. So kann sie dem Robo bequem aus dem Weg gehen.

Die großartige Palette stilgerechter Spezialausrüstung umfasst Kuriositäten wie einen Codeknacker im Schminkdöschen, die Schlüsselanhänger-Taschenlampe oder das Haarspray-Schweißgerät. Das restliche Waffenarsenal ist eher konventionell: Zwei Pistolen, Schrotflinte, drei Maschinenpistolen, Scharfschützengewehr, Armbrust – das war's. Dazu kommen vier Arten von Granaten, der bekannte Raketenwerfer im Aktenkoffer und zwei Schwerter für den Nahkampf. In die Abteilung »Witzig, aber eher

unnützlich« fallen die Bananenschale (rutschende Gegner sind kurz benommen) und die Katzenbombe. Die deponieren Sie, verstecken sich und warten auf ein zuckersüßes »Hallo, Kätzchen! Hast du dich verirrt?«. Kurz darauf macht's bumm.

Das sind die 60er, Baby!

No One Lives Forever 2 ist wie ein Zeitsprung in die Vergangenheit: Hauswände sind knallbunt gestrichen, Herren tragen braune Flanell-Anzüge und die Damen hautenge Ringelhosen; Cate hat den orangefarbenen Minirock mit einer Lederjacke und kniehohen Stiefeln kombiniert. Im Hintergrund läuft sanfte Swing-Musik – wir sind mitten in den 60er-Jahren. Der coole Stil à la **Austin Powers** zieht sich konsequent durch das ganze Spiel, vom Design der Menüs bis hin zum Outfit aller Gegner. Die neue Littech-Engine zaubert hochauflösende Texturen und detaillierte Umgebungen auf den Bildschirm, geizt aber gelegentlich mit Licht- und Spezialeffekten. Über jeden Zweifel erhaben sind die Animationen der Figuren – allein Cates Hüftschwung bringt Stahl zum Schmelzen. Die stimmungsvolle Musik passt perfekt zu den Spielsituationen.

Warum keine Wertung?

Noch geben wir **No One Lives Forever 2** keine endgültige Wertung, weil in unserer Vorabversion der Mehrspieler-Part fehlte und das Balancing der Missionen nicht abgeschlossen war.



Per **Scharfschützengewehr** räumt Cate eine Brücke frei.



Killer-Pantomimen überfallen das Unity-Hauptquartier.

Christian Schmidt



Cate hat Stil!

Ich möchte zum Verbrecher werden! Nur damit Cate Archer vorbeischaue und mir das Handwerk legt. Von der ersten Sekunde an paßt die Stimmung, zieht mich

das perfekte Styling in die skurril-bunte Welt der 60er-Jahre, der Spione und der Swing-Musik. Der Wow-Faktor der Missionen stimmt wieder, auch wenn die Szenarios nicht ganz so originell sind wie im Vorgänger und Sie viele Levels zweimal durchlaufen müssen. Zum Ausgleich gibt es das neue Punkte-System, das sich tatsächlich auf die Spieltaktik auswirkt.

Kein Dark Project

Ganz perfekt ist die Vorabtest-Version noch nicht: Ständiges Lauern nimmt zu viel Tempo aus dem Spiel, ein falscher Schritt bedeutet, wieder eine Minute lang Verfolger abzuschütteln. Verstecke gibt's zu wenige, zudem sind sie nicht hundertprozentig sicher. So schalte ich öfter frustriert auf stures Ballern und rannte begleitet von Alarmsirenen durch den Level. Das sind aber Balancing-Aspekte, die bis zum Erscheinen hoffentlich noch angepasst werden. Obwohl wir deshalb mit der Wertung noch warten, sind wir guter Dinge: NOLF 2 könnte ein Oberhammer werden.

No One Lives Forever 2

Ego-Shooter



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
Sprache: Englisch
Ausstattung: noch nicht bekannt

Release (D): Oktober 2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: nicht bekannt



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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: noch nicht testbar

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ originelle Missionen
+ Balance aus Schleichen und Schießen
+ abgefahrene Agenten-Ausrüstung
+ perfekt gestylte: Farben, Musik, Charaktere
+ trockener Humor, geniale Dialoge

Kontra
- happiger Schwierigkeitsgrad
- Level-Wiederholungen

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Noch nicht bekannt

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Pflichtprogramm für Späteinsteiger: Den Kult-Vorgänger zum Budgetpreis spielen.

Medal of Honor: All. Ass. (86%, GS 3/02)
Ähnlich gute Mischung aus Ballern und Schleichen im ernsthaften Weltkriegs-Szenario.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut	Noch keine endgültige Wertung möglich
Sound:	Sehr gut	
Bedienung:	Sehr gut	
Spieltiefe:	vermutlich Sehr gut (12 von 16 Levels waren spielbar)	
Multiplayer:	noch nicht testfähig	

Genialer Shooter – vielleicht die neue Referenz.



Battlefield 1942

Wir haben in Solokampagne und LAN auf den berühmtesten Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs um jeden Polygon-Zentimeter gekämpft.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie
pieleserver auf
amestar.de/premium

Facts

44 Fahrzeuge
5 Soldaten-
klassen
16 riesige
Schlachtfelder
4 Multiplayer-
Modi

Alarmbereitschaft auf einem riesigen Flugzeugträger der japanischen Pazifikflotte. Der Schlüssel zum Sieg im Stillen Ozean liegt auf der Inselgruppe am Horizont: Midway. Aufgeregte Soldaten zwingen sich in Landungsboote oder machen an Deck ihre Flieger startklar. Das gleiche Bild nur ein paar Meilen weiter nördlich an Bord von Schlachtschiffen der US-Marine. Wenig später prallen die Truppen bei dem Atoll aufeinander. Klingt wie ein nachkolorierter Kriegsfilm aus den Fünfzigern, ist aber der Taktik-Shooter **Battlefield 1942**.

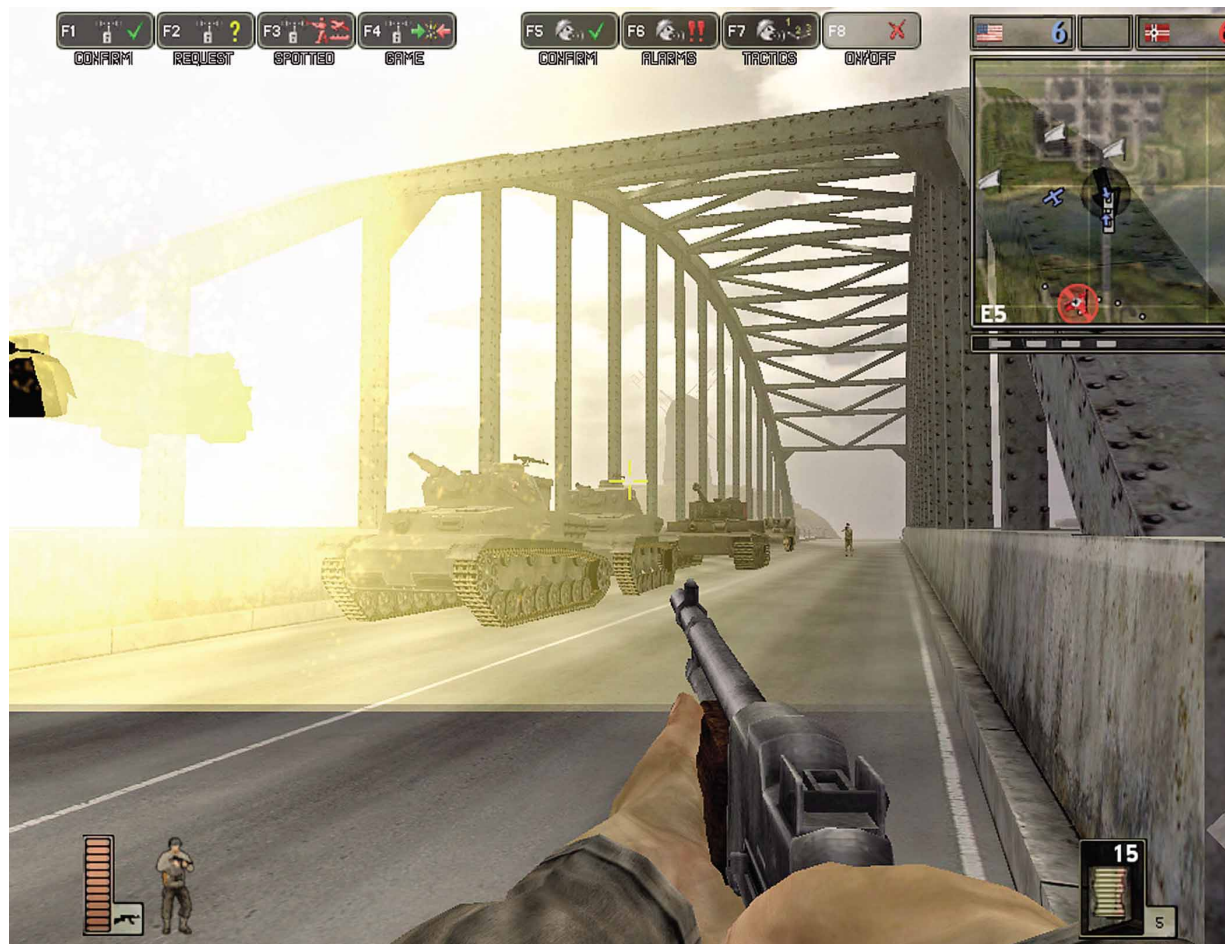
Häuserkampf und Inselhüpfen

Die Schlachtfelder sind klar auf teamorientiertes Multiplayer-Spiel ausgerichtet. Da aber bis Redaktionsschluss noch kein Betrieb auf den **Battlefield 1942**-Servern im Internet herrschte, hat sich unsere Testmannschaft für Solomodus und lokales Netzwerk mustern lassen. In der Kampagne kämpfen Sie sich durch 16 berühmt-berüchtigte Gefechte des Zweiten Weltkriegs. Zwischen Stalingrad und Wake Island im Pazifik bereisen Spieler Orte quer über den gan-

zen Globus. Dabei erkennen Sie militärische Operationen wieder, an denen sich schon Drehbuchautoren bedienten, etwa das Unternehmen »Market Garden«. Dessen Ziel ist die Eroberung der Brücke von Arnheim. Vor dem Waffengang entscheiden Sie immer, für welche Seite Sie mit Maus und Tastatur antreten wollen: Achsenmächte oder Alliierte. So durchkreuzen etwa die Briten in der Solo-Kampagne die Pläne von Wüstenfuchs Rommel in Nordafrika. Dagegen versuchen die Deutschen, die große Invasion in der Normandie zu verhindern.

Einfache Fahrt nach Tobruk, bitte!

Vier Spielvarianten bietet **Battlefield 1942** für Multiplayer-Söldner: Deathmatch, Capture-the-Flag, Co-Op und Conquest. Letzteres ist das Herzstück des Spiels und gilt auch als Regelwerk in der Solo-Kampagne. Jede Mannschaft erhält – abhängig von der gewählten Karte – eine bestimmte Anzahl so genannter »Tickets«. Diese Helfenfahrkarten brauchen gefallene Polygon-Krieger, um nach wenigen Sekunden wieder auf dem Feld der Ehre zu stehen.



auf der Brücke von Arnheim stößt ein deutscher Panzertrupp vor.



Als **Bordschütze** im Flugzeug sind Sie von den Künsten des Piloten abhängig.

Außerdem verlieren die Teams nach und nach die begehrten Wiedergeburtsscheine, wenn der Gegner mehr als die Hälfte der Schlüsselpositionen einer Karte hält. Die müssen Spieler mit der jeweiligen Landesflagge markieren, um die neue Position als Einstiegspunkt benutzen zu können. Deshalb entbrennen um diese »Respawn«-Stationen meist erbitterte Stellungskriege. Die Tickets sind nämlich Einwegboni und erneuern sich nicht. Wer seine Fahrkarten zuerst verbraucht, verliert die Partie.

Für Freizeit-Rambos geschlossen

Die Kontrahenten treten mit fünf Soldatenklassen an. Deren Ausrüstung bestimmt ihre Stärken und Schwächen. Der Ingenieur geht mit seinem mickrigen Standard-Gewehr in direkten Auseinandersetzungen oft unter. Im Gegenzug sorgen seine Sprengladungen mit einem

Schlag in kompletten Bunkeranlagen für Zwangsräumung. Brüllt ein verletzter Recke »Medic«, kommt hoffentlich der Sanitäter und flickt ihn wieder zusammen. Die Kundschafter einer Mannschaft legen mit dem Scharfschützengewehr auf die Feinde an oder suchen mit dem Feldstecher Ziele für die Artillerie. Gegen anrückende Stahlkolosse hilft die Panzerfaust des Anti-Tank-Soldaten, damit knackt er auch Tigerpanzer wie eine Sardinenbüchse. Als Einziger stürmt der MP-Schütze die Front, ohne bei jedem Schuss nachzuladen. Meistens wählen



Robbend wagen wir mit unseren Kameraden den gefährlichen **Vorstoß** zur japanischen Stellung.

Sie die Berufsgruppe aus, die das Team gerade am dringendsten als Verstärkung braucht. Allerdings ist besonders der Arzt meist arbeitslos, denn schon ein genauer Treffer kann für seine Kollegen tödlich sein. Wildes Losbolzen endet im sicheren Desaster; überlegtes Vorgehen im Team ist in **Battlefield 1942** Pflicht.

Trittbrettfahrer und Bruchpiloten

Wundervoll durchdacht ist in **Battlefield 1942** das Vehikelsystem. Auf den riesigen 3D-Karten finden Sie alles, was in

die zeitgenössische Armeegargen gehört: vom Sherman-Panzer über Propellermaschinen bis hin zum gewaltigen Flugzeugträger (der auch Landung-



Im letzten Moment halten wir den alliierten **Panzer** auf.

Technik-Check

Auflösung

Mit 600 MHz und Geforce-1-Karte läuft Battlefield in 640x480 flüssig. Um das Spiel in 1024x768 ruckelfrei zu genießen, muss es eine 1,0-GHz-CPU mit Geforce 3 sein. Für die maximal mögliche Bildqualität verlangt Battlefield bei 640x480 und 16 Bit nach einer 2,0-GHz-CPU mit Geforce 4 Ti.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für XP sollten es 256 sein. Auf der Festplatte erobert Battlefield 1,2 Gigabyte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die meisten Frames bringt eine Reduzierung von Auflösung und Farbtiefe auf 640 mal 480 Pixeln und 16 Bit.

TIPP 2: Setzen Sie einen geringeren Wert für »Sichtweite« und »Texturqualität« in den Grafikoptionen, wenn das Spiel ruckelt.

TIPP 3: Um mehr Frames zu erreichen, stellen Sie die Grafikgeschwindigkeit unter »Optionen/Grafik« auf »Niedrig«. Das ist zwar reichlich unlogisch, bringt aber den gewünschten Effekt.

Die Performance-Tabelle		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2/MX	Kyro 2	Geforce 2	Radeon 8500	Geforce 3/4Ti
CPU mit 400 MHz	800x600x16										
	1024x768x32										
CPU mit 600 MHz	800x600x16										
	1024x768x32										
CPU mit 800 MHz	800x600x16										
	1024x768x32										
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16										
	1024x768x32										
CPU mit 1.400 MHz	800x600x16										
	1024x768x32										

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



Unsere Landungstruppen verlassen den gigantischen Flugzeugträger, den Sie sogar selbst steuern dürfen.

simple Landmine knackt auch mächtige Panzer, und genügend Beschuss mit einer Strandhaubitze versenkt sogar einen Flugzeugträger.

Battlefield 1942 basiert auf einer eigens entwickelten Engine, die den riesigen 3D-Arealen spektakulär Leben einhaucht. Aus Flugzeugen überblicken Sie ganze Hügellketten oder schaukeln im Landungsboot bei spritzender Gischt Richtung Strand. Selbst Details wie das Minenspiel der Mitstreiter fängt die atmosphärische Grafik ein.

Aber auch bei **Battlefield 1942** ist nicht alles Gold, was glänzt. So gehören etwa die endlosen Ladezeiten des Programms an den Pranger. Je nach Hardware-Ausstattung schwanken die Wartepausen von zwei bis fünf Minuten. Die Power Ihres Rechners entscheidet auch, wie flüssig Sie sich auf den großen Arealen im Spiel fortbewegen. Bei geringen MHz-Zahlen geraten die Schlachten oft zur Diashows. Beachten Sie dazu bitte unseren Technik-Check. **PH**

Petra Schmitz

Neuer Favorit



Ich bin verhext – von einem Spiel. In dem kann man auf einem riesigen Flugzeugträger in einen Bomber klettern und damit den Feind aus der Luft beharken. Später springe ich mit dem Fallschirm ab, hüpfte am Boden dann in einen Jeep, heize in die gegnerische Basis und vermine dort die Startbahn. Oder aber man bleibt auf dem Flugzeugträger und setzt sich hinter eine der mächtigen Bordkanonen. **Battlefield 1942** ist schon jetzt für mich das Multiplayer-Spiel des Jahres.

struppen absetzt). Jeder Soldat darf sich in jeden Fahrersitz schwingen – egal, ob Schlachtschiff oder Stuka. Sie steuern bequem und physikalisch korrekt die Fahrzeuge mit Maus und Tastatur. Viele Vehikel bieten auch Platz für mehr als einen Insassen. Die restliche Besatzung feuert dann das Bordgeschütz oder kann einfach nur entspannt die Füße hochlegen, während es Richtung Front geht. Je mächtiger das Gefährt, desto schwieriger ist dessen Handhabung. So mancher Redakteur entpuppte sich bei unserem Test als Kunstfahrer im Jeep, bekam aber einen japanischen Torpedobomber beim Start kaum vom Rollfeld.

Schuppen der künstlichen Intelligenz waren aber die Ausnahme. Hervorragend ist den Designern auf den 16 Karten die Spielbalance gelungen. Eine

Patrick Hartmann

Schlachtfeld-Superlativ



Endlich bin ich als Spieler mittendrin statt nur dabei. Die gewaltigen Schlachten nehmen teils epische Ausmaße an und verbreiten das Gefühl, in einem Hollywood-Film à la *Soldat James Ryan* mitzuspielen. Dabei bieten sich auf jeder Karte neue Wege zum Erfolg. Erobern die Achsenmächte etwa einen wichtigen Brückenkopf, dann muss eine Fliegerstaffel oder Panzergruppe den Weg freimachen – Sie haben die freie Auswahl. Auf diese Weise gleichen Sie **Battlefield 1942** Ihren Vorlieben an und nicht umgekehrt.

Drahtseilakt der Spielbalance

Für Solo- und Co-Op-Spieler bietet **Battlefield 1942** KI-Kameraden, deren Intelligenz sich stufenlos regeln lässt. Trotzdem agieren manchmal auch die gewieftesten »Bots« kaum nachvollziehbar oder einfach falsch. Beim Testen sind mehrmals CPU-Kollegen im Panzer über uns hinweggerollt oder haben ein strategisch wertloses MG-Nest hinter der virtuellen Front verbissen verteidigt. Solche

Battlefield 1942

Taktik-Shooter

Publisher: EA Games, (0190) 754 464
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 25 S. Handbuch

Release (D): 20.9.2002
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 20 Stunden				Multiplayer-Spaß: 100 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- spannende Gefechte
- riesiger Fuhrpark
- echte Schlachtfeld-Atmosphäre
- gut durchdachtes »Ticket«-System
- große 3D-Maps

Kontra

- extrem hardwarehungrig
- wechselhafte KI
- lange Ladezeiten

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Conquest, Co-Op

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,4 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

Operation Flashpoint (88%, GS 7/01)
 Anspruchsvoller Taktik-Shooter mit filmreifer Story und extrem schwerer Kampagne.

C&C Renegade (87%, GS 5/02)
 Ego-Shooter mit tollem Multiplayer-Part, in dem auch Fahrzeuge eine tragende Rolle spielen.

WERTUNG

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

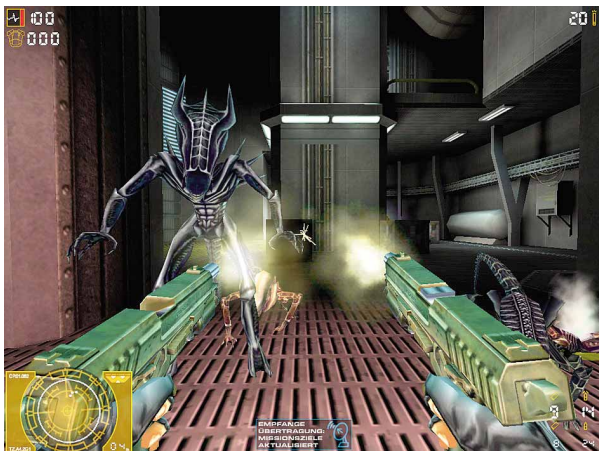
Atmosphärische Weltkriegsschlachten mit tollen Maps.

88%

SPIELSPASS

Primal Hunt

Monotone Jagd nach der Spieltiefe.



Mit zwei Pistolen gleichzeitig wehrt sich Soldatin Dunja gegen Alienhorden.

Wenn Sie im knallharten Ego-Shooter **Aliens vs. Predator 2** einen von drei Helden durch dunkle Grusel-Levels schleusten, war knisternde Spannung angesagt. Auch im Addon **Primal Hunt** spielen Sie Predator, Elitesoldat und neuer-

dings Predalien – eine Kreatur, die aus einem von Aliens infizierten Predator entsteht. Mit Maus und Tastatur führen Sie den jeweiligen Protagonisten durch drei lieblos designte Solomissionen pro Rasse. Den einzigen wirklichen Horror im Spiel bietet eine der übelsten Synchronisationen, seit es Teleshopping gibt. Die Soldatin benutzt jetzt zwei Pistolen gleichzeitig und der Predator bekam eine neue Energiewaffe spendiert. Beide sind aber kaum effektiv gegen die Massen von anstürmenden Gegnern. Dreist: Die Designer kochten sogar alte Missionen des Hauptprogramms auf, um auf die Zahl von neun Einzel- und vier Mehrspielerkarten zu kommen. **PH**

Patrick Hartmann

Space Invaders

Ich komme mir bei Primal Hunt eher so vor, als hätte ich es mit einem späten Space-Invaders-Klon zu tun. Welle um Welle schlage ich die Außerirdischen zurück. Sobald alle Feinde erledigt sind, darf ich in den nächsten Level. Von weiteren Waffen oder Hochspannung in totaler Dunkelheit keine Spur. Spenden Sie die 20 Euro lieber für einen guten Zweck.

AvP 2 – Primal Hunt

Ego-Shooter



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 25 S. Handbuch

Release (D): 16.08.2002
Preis: ca. 20 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten

Solo-Spaß: 2 Stunden

Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kyro2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM

CPU mit 450 MHz
128 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Hauptprogramm

STANDARD

CPU mit 800 MHz
256 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Hauptprogramm

OPTIMUM

CPU mit 1,0 GHz
512 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Hauptprogramm

WERTUNG

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

Uble Mogelpackung ohne Atmosphäre.





Invasion der Körperfresser

Das Ding

Ein Supervirus bedroht von der Antarktis aus die Welt. Captain Blake und sein Rettungsteam sind die letzte Verteidigungslinie.



f CD/DVD:
eo-Special

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Ein Forscherteam verfolgt mit Hubschrauber und Flinte einen Schlittenhund durch die Antarktis. In dem Husky steckt eine außerirdische Lebensform – die kann bei Berührung alle Wesen wie ein Virus infizieren. Dann absorbiert der ungebetene Gast langsam den Körper des Wirts und verwandelt ihn in ein seelenloses Monster. Der bössartige Parasit ist Wissenschaftlern ein Rätsel und heißt nur »Das Ding«.

Fortsetzung aus einer anderen Welt

Wo John Carpenters Filmklassiker von 1982 **Das Ding aus einer anderen Welt** aufhört, setzt das 3D-Actionspiel **Das Ding** erst ein. Nach einem Notruf erreicht ein Spezial-Einsatzkommando der US-Armee einen zerstörten Außenposten am Südpol. Als Captain Blake kommandieren Sie den Trupp und erfahren in alten Aufzeichnungen von einem Virus, der Menschen in diese Monster verwandelt. Dem Helden schauen Sie



Endgegner besiegen Sie nur mit speziellen Tricks. Dieser Geselle hier reagiert auf **Elektroschocks** allergisch. (1024x768)

beim Spielen über die 3D-Schulter und steuern ihn mit Maus und Tastatur durch die antarktischen Grusellevels. Die eigens entwickelte Engine von **Das Ding** unterstützt die Atmosphäre mit schummrigen Licht- und Schatten-Effekten. Allerdings ist die Grafik im Spiel ein wenig monoton geraten. Einzig die Texturen der Spielfiguren bieten ansprechende Optik.

Auswechselspieler

In elf Missionen durchkämmen Sie weite Teile der Antarktis. Dabei müssen Sie Wissenschaftler retten, Riesenaliens ausschalten oder Flugzeuge zerstören. Die Levels sind stilvoll designt, logisch aufgebaut und elegant über Skriptereignisse verknüpft.

Ihre Begleitmannschaft besteht anfangs aus drei Männern: Der Techniker repariert

für Sie Schalter und Stromversorgungen. Ein Sanitäter eilt nach Gefechten herbei und pölpelt die Energie der Kollegen wieder auf. Rückendeckung

gibt ein Elitesoldat, der auf den Gebrauch von schweren Waffen spezialisiert ist. Die Kameraden dirigieren Sie bequem über ein Menü, das den Spiel-

Patrick Hartmann

Grusel-Kurzweil



Das Ding spielt sich zwar kurzweilig, aber dennoch kommt bei mir nicht oft Spannung auf. Meist weiß ich vorher, wo die Gegner auftauchen oder welcher

Kollege sich als nächster mit dem Virus infiziert. Außerdem ist das Spiel mit elf Levels zu kurz, um Action-Profis eine Herausforderung zu bieten. Dafür ist die Menüführung (bis auf das Inventar) gut gelungen und spricht auch Einsteiger an.

Ich finde vor allem schade, dass die Designer manche innovative Idee nur halbherzig umgesetzt haben. Damit die Trust/Fear-Engine wirklich Wirkung zeigt, bräuhete es ein festes Begleitteam statt Kanonenfutter von der Ersatzbank.



Unser Teamkollege erkennt einen Feind und rückt ihm mit dem **Flammenwerfer** auf den Pelz.

verlauf anhält. Dann schicken Sie in aller Ruhe den Techniker zu entdeckten Schaltern oder verteilen Waffen und Munition. Die Truppe zielt gut und verläuft sich selten. Allerdings bleiben die Herren manchmal ohne Befehl oder Vorwarnung hinter einer Tür zurück oder feuern selbst dann, wenn Sie durch das Schussfeld laufen.

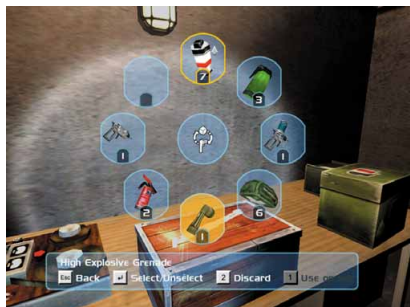
Vertrauen und Verfolgungswahn

Die Umgebungen in **Das Ding** beeinflussen die Emotionen der Teammitglieder. Dafür sorgt die neue »Trust/Fear«-Engine. Wenn Sie mit Ihrer Gruppe etwa an einem Leichnam vorbeikommen, verlieren die Männer Vertrauen in Ihre Führung oder bekommen es richtig mit der Angst zu tun. Das geht soweit, dass gestandene Kämpfer sich

zu bringen. Bedauerlich ist, dass Sie das Startteam bereits im zweiten Level zurücklassen müssen. Sie treffen zwar in jeder Stufe neue Gefährten, die überleben aber nur selten bis zum Ende des aktuellen Abschnitts. Deshalb hält sich die Trauer auch in Grenzen, wenn mal wieder ein Begleiter das Zeitliche segnet oder nach einer Virusinfektion zum Monster mutiert. Motivierender wäre es, kontinuierlich die Startformation durchs Eis zu führen.

Feuer und Eis

Nützliche Gegenstände wie das Bluttestgerät bewahrt Captain Blake in seinem Inventar auf. Dort haben bis zu acht Sachen Platz. Ein Werkzeug, das Ihnen beim Polbesuch das Herz wärmen wird, ist der Feuerlöscher. Mit dem bekämpfen Sie durch



In Captain Blakes **Inventar** passen acht Werkzeuge.

Explosionen und ab und an auch von Ihnen selbst verursachte Brände. Denn unter den acht Schießprügeln im Spiel ist neben Schrotflinte und Pistole auch ein Flammenwerfer, der als einzige Waffe die Monster

im Spiel endgültig erledigt. Oft brauchen Sie in den finsternen Levels auch die Taschenlampe, um verborgene Nachschubkisten aufzuspüren. Blake darf den linearen Handlungspfad nie verlassen. Rätsel im Spiel beschränken sich auf die Marke »Schalter-Reihenfolge ausknobeln« oder »Finde den Schlüssel für eine Tür«. Zusätzliche Adventure-Elemente fehlen.

Außerirdische ohne Orientierung

Ein echtes Manko des Spiels ist, dass nur selten richtig Spannung entsteht. Das liegt neben der geradlinigen Handlung vor allem an den meist wenig fordernden Gegnern. Ausnahmen sind die letzten vier Abschnitte und die mächtigen Zwischenbosse. Die erledigen Sie nur mit speziellen Tricks, wie etwa

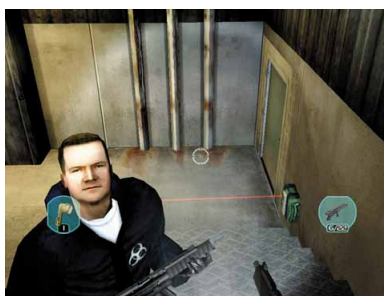


Trotz der **beschränkten Sichtweite** in Außenlevels müssen Sie mit diesen Maskierten fertig werden.

Elektroschocks per Stromkabel. Die Schwierigkeit erhöht sich durch das eingeschränkte Speichersystem von **Das Ding**: Captain Blake darf nur an bestimmten Punkten den Spielstand sichern. Allerdings sind diese Save-Punkte gut verteilt.

Wir testeten die US-Version des Programms, in der das

Blut in wahren Strömen fließt. In Deutschland erscheint **Das Ding** entschärft, aber immer noch ausreichend unappetitlich: Aliens bluten grün und Menschen überhaupt nicht. Die Vertonung von Blake übernimmt Manfred Lehmann – die deutsche Stimme hinter Filmstar Bruce Willis. **PH**



Zum **Zielen** schalten Sie in die Ego-Perspektive.

Das Ding

Actionspiel

	Publisher:	Vivendi, (06103) 994 040	Release (D):	5.9.2002
	Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Preis:	ca. 45 Euro
	Ausstattung:	DVD-Box, 1 CD, 16 S. Handb.	USK-Freigabe:	ab 16 Jahre

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG									
Pro					Kontra				
<ul style="list-style-type: none"> + atmosphärisches Leveldesign + sinnvolle Inventar-Gegenstände + gute Team-KI in Gefechten + NPCs mit drei Berufsklassen 					<ul style="list-style-type: none"> - eingeschränkte Speicherfunktion - sehr lineare Levels - zu kurze Spieldauer 				

MULTIPLAYER			
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION			
<input type="checkbox"/> Voodoo2	<input type="checkbox"/> TNT	<input type="checkbox"/> Voodoo3	<input type="checkbox"/> TNT2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße Geforce-4-Karte	CPU mit 1,3 GHz 512 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN	
Half-Life (dt.) (92%, GS 4/99) Anspruchsvoller Ego-Shooter, mit überragender Solospieler-Atmosphäre und grandioser Story.	Resident Evil 3 (dt.) (83%, GS 12/00) Spannendes Horrorspiel mit besonders zahlreichen Schockmomenten.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Halbwegs spannende Umsetzung des Film-Klassikers.

