

# Action

Peter Steinlechner



**Blei und Blechkameraden.** Mehr Vielfalt als in dieser Ausgabe geht kaum: Derzeit gibt es wirklich für jeden Spielertyp das passende Programm. Ballerfreunde mit Blei im Blut greifen zum grandiosen **GTA 3**. Oder sie beweisen sich in **Soldier of Fortune 2** – wenn auch nur mit und gegen Blechkameraden. Jung gebliebene Machos entscheiden sich für das waghalsige Springspektakel **Duke Nukem Manhattan Project**. Online-Kämpfer wählen **Mobile Forces**, Comic-Fans und kletterwütige Cineasten schwingen sich durch **Spider-Man: The Movie**.

**Counterstrike und Indizierung.** Für Actionfans ein erstklassiger Monat also, den man ohne jeden Anflug von Langeweile am heimischen Rechner verbringen kann. Zumal es ja noch etwas anderes zu feiern gibt: In den Charts steht weiterhin **Counterstrike** statt »Indiziertes Spiel«. Eine mittlere Überraschung, das Programm schien schon zum Abschuss durch die BPjS freigegeben. Bei all der Freude sollte allerdings nicht untergehen, dass in jüngster Zeit eine ganze Reihe Titel auf dem Index gelandet ist. Darunter erst zuletzt eines, in dem es in Sachen virtueller Gewalt kaum heftiger zugeht als in **Counterstrike**.

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	NEU	90%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
6	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
7	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
8	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
9	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	88%
10	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
11	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
12	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
13	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
14	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
15	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	86%
16	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
17	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	85%
18	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	NEU	84%
19	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
20	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
21	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	11/01	84%
22	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
23	Giants	3D-Action	2/01	83%
24	Ghost Recon	Taktik-Action	1/02	82%
25	Duke Nukem Manhattan Project	3D-Action	NEU	80%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Action 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	UT: Tactical Ops 2.0	Taktik-Shooter-Mod	9/01	86%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	HL: Day of Defeat 2.0	Taktik-Shooter-Mod	4/02	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

GTA 3	.....78
GTA 3 Minispiele	.....84
Mobile Forces	.....86
Duke Nukem	
Manhattan Project	.....87
Soldier of Fortune 2	.....88
Spider-Man: The Movie	.....91

# GTA 3

## Facts

3 Stadtteile  
73 Missionen  
9 Radiosender  
9 Gangs  
11 Waffen  
5 Power-Ups  
6 Minispiele

Endlich hat es der Gangster-Hit von der Playstation 2 auf den PC geschafft – und wie! Mit überarbeiteter Steuerung drängelt sich das Spielspaß-Wunder auf Platz 3 unserer Action-Hitliste.



Trotz schwerer Schäden beschleunigt der **Stallion** wie am ersten Tag. Nur der **Regen** bringt den heckgetriebenen Boliden ins Rutschen.



f CD/DVD:  
eo-Special/  
eraktiver Test



Tipps-Teil:  
mplettlösung  
d Stadtplan



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

**S**chlitternd kommt der rot-weiße Sportwagen vor dem Spielplatz von Portland zum Stehen. Hier treffen sich die Diablos, eine Dealerbande, die diesen Stadtteil von Liberty City kontrolliert. Aus dem Flitzer hüpfte ein einzelner Mann, die Maschinenpistole im Anschlag. Nur wenige Sekunden später liegen fünf Diablo-Mitglieder am Boden. Der einsame Killer greift

sich eine Aktentasche voller Dollar-Noten. Die Latino-Gang hätte die Finger von den Schutzgeldern der Yakuza lassen sollen, die den Einzelkämpfer mit der Rückholaktion beauftragt hat!

Was sich anhört wie eine Szene aus einem harten Gangsterfilm, ist das Finale einer Mission aus **GTA 3**. Dieses nicht minder harte Actionspiel erschien schon im letzten Jahr für die Playstation 2.

Seither räumt es Höchstwertungen ab und bricht Verkaufsrekorde. Für die PC-Fassung bohrten die Entwickler die Grafik auf und packten noch einige nette Gimmicks dazu. Außerdem wurde die Steuerung perfekt angepasst. Dafür stört technische Schlamperei: **GTA 3** verweigert bei der nicht gerade ungewöhnlichen Kombination aus Windows XP und Nvidia-Grafikkar-

ten oft den Dienst. Da heißt es auf den Patch warten, um die perfekte Mischung aus Autofahren und Feuergefechten in einer lebendigen Stadt zu erleben.

## Verraten und verkauft

Als namenloser Held erleben Sie zu Beginn von **GTA 3** erst einmal eine böse Überraschung: Ihre Freundin und Komplizin Catalina lässt Sie beim gemeinsa-



Im **Rotlichtviertel** von Portland beginnen Sie früh am Morgen die Gangsterkarriere. Noch sind das Konto und die Faust (Anzeigen oben rechts) leer.





men Bankraub in den Händen der Polizei zurück. Mithilfe des Mitinsassen 8-Ball gelingt jedoch die Flucht, und ein Rachefeldzug gegen die treulose Gangsterbraut beginnt. 8-Ball versorgt Sie mit einer Unterkunft im Rotlichtviertel Portlands, einem der drei Stadtteile von Liberty City. Sobald Sie dieses Versteck betreten, können Sie speichern – allerdings nur, wenn gerade kein Auftrag offen steht. Auf der Straße dürfen Sie nicht sichern. Dieses Erbe der Konsolenvorlage klingt zwar ärgerlich, trübt den Spielspaß aber nur unwesentlich. Schließlich sind die Missionen knackig kurz und auch beim fünften Ver-

such noch spannend. Neben einem Bett zum Schlafen stellt Ihnen 8-Ball einen Baseballschläger als Grundausstattung zur Verfügung. Im Laufe der ersten Missionen gibt's schnell kräftigere Waffen. Wenn Sie im Kampf den Kürzeren ziehen, landen Sie im Gefängnis oder im Krankenhaus. In beiden Fällen verlieren Sie etwas Geld und – schlimmer – alle bisher gesammelten Knarren. Der gescheiterte Auftrag lässt sich beliebig oft wiederholen.

### Nur noch 30 Sekunden

Liberty City ist eine Stadt der langen Wege – also muss schnell ein fahrbarer Untersatz her.

Zwar können Sie die Metropole auch mit Hoch- oder U-Bahn erkunden, doch echte Gangster brauchen ihr eigenes Auto. Das klaufen Sie sich zum Beispiel ganz einfach an einer roten Ampel, indem Sie den Fahrer auf die Straße zerren. Der protestiert zwar, ergreift aber keine Gegenmaßnahmen. Aufpassen sollten Sie bei Taxifahrern: Die ziehen Sie ihrerseits vom Fahrersitz, wenn Sie nicht schnell genug abhauen. Gefährlich ist auch, Bandenfahrzeuge zu stehlen: Die Mafiaschlitten sind zwar schön schnell, dafür eröffnen die Herren aus Italien aber sofort das Feuer. Gefahrlos ist es dagegen,

auf einem Parkplatz abgestellte Fahrzeuge zu kapern. Es sollte lediglich kein Polizeiwagen in der Nähe sein, wenn beim Objekt Ihrer Begierde 30 Sekunden lang die Alarmanlage plärrt.

### Keine Allwetterreifen

Vom Kleinwagen über schnelle Flitzer bis hin zum tonnen schweren Munitionstransporter fahren sich alle Autos komplett unterschiedlich. Deshalb ist es wichtig, für jede Mission den richtigen Typ zu wählen. Nach Karambolagen sind Schäden am Fahrzeug deutlich sichtbar. Die Boliden verlieren Türen und Kotflügel und fangen schließlich so-

Während einer Verfolgungsjagd auf Staunton Island bleiben zwei **Polizeiautos** brennend auf der Strecke.



Raketenwerfer und Maschinengewehr verkauft Ihnen Waffenhändler Phil erst, wenn Sie ihm in einer der Missionen die Kolumbianer vom Hals schaffen.



Die Sprungschanze auf dem Parkhausdach katapultiert unseren Sportwagen hoch über Staunton Island. Für solche Monster-Stunts gibt's eine Menge Bares.



tzt wird es eng für den Helden: Mit Fahndungslevel vier (Sterne oben rechts) sind ihm ballende **Polizei-hubschrauber** auf den Fersen (1024x768).

gar zu brennen an. Das Fahrverhalten bleibt davon unbeeinträchtigt – bis zur finalen Explosion des Fahrzeugs. Wetter und Tageszeit haben hingegengroßen Einfluss: Bei Regen schlittern die Kisten wild um die Kurven. Bei Nacht und Nebel sinkt die Sichtweite rapide. Auffahrunfälle sind die Folge. Apropos Unfälle: Zu-

sammenstöße bleiben stets folgenlos, Polizeiautos ausgenommen. Auch dürfen Sie vor den Augen der Gesetzeshüter keine Fußgänger überfahren, und seien es noch so fiese Drogendealer.

### Mit Schläger und Rakete

In **GTA 3** wird nicht nur viel gefahren, sondern auch viel ge-

schossen. Die nötigen Knarren bekommen sie auf unterschiedlichstem Weg: Die erste Pistole schenkt Ihnen etwa der Waffenladen Ammu Nation gleich zu Beginn der Karriere, damit Sie den Baseballschläger beiseite legen können. Maschinengewehre knöpfen Sie den kolumbianischen Dealern ab; den Raketen-

werfer spendiert der Waffennarr Phil, wenn Sie brav seinen Laden beschützen. Das unerlässliche Scharfschützengewehr gibt's nur im Fachhandel. Neben diesem Präzisionsgerät sind nur zwei der elf Bleispritzen wirklich wichtig: der Raketenwerfer und die Uzi. Mit Letzterer schießen Sie sogar während der Fahrt.

### Für die Familie

Als Ausbrecher wider Willen stehen Sie in der Hierarchie der Gangster zunächst ganz unten. Zum Glück zieht 8-Ball bei seinem Mafia-Kumpel Luigi ein paar Jobs für Sie an Land. So kutschieren Sie dessen Freundin durch Portland oder sammeln leichte Mädchen für den Polizeiball auf. Solche Botenfahrten sind recht leicht zu meistern; nur selten drängt ein Zeitlimit. Ist Luigi zufrieden, folgen bald Aufträge von anderen Mafiosi wie dem windigen Automechaniker Joey. Der kämpft mit härteren Bandagen und lässt Sie Attentate auf konkurrierende Clan-Chefs verüben. Autobomben und ähnlich explosive Spielzeuge liefert 8-Ball auf seinem Schrottplatz am Rande der Stadt. Jede erfüllte Mission bringt Bares, haushalten müssen Sie aber nie: Waffen und Munition beim Gangster-Ausrüster Ammu Nation sind spottbillig. Nur einmal brauchen Sie stolze 100.000 Dollar auf einen Schlag

## Technik-Check

Mit Nvidia-Karten verweigert GTA 3 auf einigen Win 2000/XP-Systemen und manchen DVD-Laufwerken den Dienst: trotz DirectX-Patch. Unter Win95 läuft es gar nicht.

### Auflösung

Die Grafik-Engine von GTA 3 unterstützt zwar Auflösungen von 640x480 bis zu 600x1200 Pixel, läuft aber maximal in der 1024er-Einstellung vernünftig.

### RAM/Festplatte

GTA 3 startet ab 96 MByte Arbeitsspeicher. Besser sind 128 oder gar 256 MByte. Auf die Festplatte kopiert die Setup-Routine ohne Wahlmöglichkeit volle 700 MByte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Um die Bildrate zu erhöhen, sollten Sie zunächst die Sichtweite in den »Grafik-Optionen« mit »Distanz-Darstellung« reduzieren und »Breitbild« ausschalten.

**TIPP 2:** Im selben Menü deaktivieren Sie mit »Unschärfe-FX« die Bewegungsunschärfe und kitzeln damit einige zusätzliche Frames aus Ihrem System.

**TIPP 3:** Wenn GTA bei Ihnen stockt, hilft die »Defragmentierung« der Festplatte, zu erreichen über »Start/Programme/Zubehör/Systemprogramme«.

**TIPP 4:** Senken Sie als letzte Maßnahme die Prozessorbelastung, indem Sie in den »Audio-Optionen« die »Dynamische Akustik« ausschalten.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 900 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.200 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

## Ruckelalarm, was nun?

Sie haben sich GTA 3 gekauft und ärgern sich, weil Sie vor lauter Ruckeln ständig in den Graben fahren? Und das, obwohl Ihr Rechner weit über den empfohlenen Spezifikationen liegt? Schuld an der Ruckelei ist in diesem Fall der Kopierschutz des Spiels, der auf manchen Rechnerkonfigurationen Probleme macht. Lesen Sie im Handbuch die Lizenzbedingungen, besonders Paragraph 5, Absatz 2: Sie dürfen einen No-CD-Patch installieren, wenn Sie vorher Take 2 schriftlich auf Ihre Probleme aufmerksam und vier Wochen gewartet haben. Wegen vieler Reklamationen arbeitet Take 2 jedoch schon an einem Patch, der die Probleme beheben soll. Die Datei soll noch vor Ablauf der Frist erscheinen.

### § 5 Dekompilierung und Programmänderungen

- (1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltene der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungs
- (2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechende l. die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung der Kunde die Beweislast. Die besondere Inform-Garantiebedingungen ist zu beachten.



## Explosive Nebenaufgabe: Toyz in the Hood



Im **Laster** lagern Spielzeugautos mit Dynamit-Fernsteuerung. Der Held soll damit innerhalb von zwei Minuten fünf **Diablo-Gangautos** sprengen. Der zweite **Diablo-Wagen** links brennt auch gleich mit.

– für Sprengstoff. Normalerweise haben Sie zu diesem Zeitpunkt aber schon mindestens dreimal so viel Kohle verdient.

Gegen Ende des ersten Spieldrittels öffnet sich der Weg in den zweiten Stadtteil Staunton Island. Hier herrscht die Yakuza, die sich einen Drogenkrieg mit einem kolumbianischen Kartell liefert. Die sadistische Azuka und ihr Bruder Kenji vergeben die etwas anspruchsvolleren Aufträge. Um etwa einen Clan-Oberen aus

dem Gefängnis zu befreien, müssen Sie zunächst ein Polizeiauto klauen, dieses mit einer Bombe versehen und vor dem Gefängnis abstellen. Sobald Sie es per Fernzünder sprengen, ist zwar der Yakuza frei, zugleich aber die gesamte Polizei von Staunton Island alarmiert.

### Neue Freunde und (Sterbe-) Helfer

Sechs Sterne in der Bildschirm-ecke zeigen an, wie sehr die Ge-

setzeshüter Sie auf dem Kieker haben. Bei einem Stern genügt es, einfach zu warten, bis das Interesse an Ihrem Kopf wieder nachlässt. Mit sechs dieser Symbole haben Sie neben der Polizei noch FBI und Armee am Hals, die sogar mit Hubschraubern und Panzern Jagd auf Sie machen. Dann hilft nur, die in engen Gassen versteckten Sheriff-Symbole aufzusammeln, um das Strafregister zu tilgen. Oder Sie schauen in ei-



Per **Scharfschützengewehr** geben Sie dem Kollegen 8-Ball Feuerschutz, damit er einen Drogendampfer sprengen kann.

## Peter Steinlechner



### Ganz Tolle Action

Mit Vollgas um die Kurve, mitten über die Kreuzung. Hinter mir steckt das Polizei-Großaufgebot im Zivilverkehr fest – ich bin entkommen. Heiße, wieder mal

geschafft! GTA 3 ist das mit Abstand spannendste Actionspiel, das mich seit langer Zeit um den Schlaf gebracht hat. Ein abendliches »Nur mal fünf Minuten«, und wieder kann ich den Zeitungsausträgern Guten Morgen wünschen.

Wirklich großartig gefällt mir vor allem die virtuelle Stadt. Eine derart schöne und glaubwürdige Metropole gab es bislang nicht auf PCs – so wünsche ich mir das künftig immer! Wenn Sie innovative Actionkost schätzen, kommen Sie um dieses Programm nicht herum.

ner Werkstatt vorbei, die Ihr »heiße« Fahrzeug umspritzt.

Feuerwehr und Sanitäter sind auf Zack. Wenn Sie bei Ihrer Flucht eine Spur der Verwüstung hinterlassen, kümmern sich fix anrückende Ärzte um die Verletzten. Die Brandbekämpfer des Liberty City Fire Department löschen brennende Autowracks. Erstaunlich, welche Details die Programmierer eingebaut haben: Schaulustige sammeln sich um die Unfallstellen und sehen den Helfern bei der Arbeit zu.

### Catalina die Große

Die Ex-Komplizin Catalina treffen Sie im dritten Stadtteil von Liberty City, in Shoreside Vale.

Dessen verwinkelte Straßen vielen großen Höhenunterschieden machen die Verfolgungsjagden zum Höllenritt. Um die mittlerweile sehr schwierigen Missionen zu erfüllen, müssen Sie manchmal quer durch die Stadt, etwa zurück nach Portland. Damit diese Fahrten nicht stundenlang dauern, verbindet ein praktischer Autobahntunnel alle drei Bereiche der Metropole.

Der Tunnel und die beiden Brücken zwischen den Stadtteilen sind zu Beginn des Spiels wegen Reparaturarbeiten gesperrt. Per Autoradio erfahren Sie, wann die Bauwerke passierbar werden. So bekommen Sie nach und nach Zutritt zu neuen Jagdgründen. Bis Sie endlich die 47 Aufträge des Haupthandlungsstrangs absolviert haben und Catalina sowie ihrer Privatarmee gegenüberstehen, vergehen etwa 40 Stunden. Damit ist der Spaß aber noch lange nicht vorbei, denn die Entwickler haben 26 Nebenmissionen plus jede Menge Gags eingebaut.

### Mission per Telefon

Wenn Sie bei der Fahrt durch Liberty City ein Klingeln hören, liegt das nicht unbedingt an schlechtem Sprit. Gehen Sie lieber an eines der bimmelnden öffentlichen Telefone, denn ein neuer Auftraggeber braucht Ihre Dienste. Der Hundefutterfabrikant aus Portland will etwa, dass Sie ein Auto mit einem untreuen Geschäftspartner im Kofferraum per Schrottpresse entsorgen. Und für den Anführer der Diablos sollen Sie in einem klapprigen Lieferwagen quer über die Stadt verteilte Stapel von Erwachsenen-Literatur auf sammeln – mit einem hammerharten Zeitlimit im Nacken.

Es lohnt sich, die Aufträge parallel zu den Hauptmissionen anzupacken: Das verdiente Geld und die erworbene Ortskenntnis nützen für die eigentlichen Aufgaben. Manche der Zusatzaufträge wie das »Gran Turismo«-Rennen können Sie beliebig oft antreten, um die Rundenzeiten zu verbessern. **GTA 3** merkt sich die Rekorde und eine Unzahl anderer wichtiger

und unwichtiger Daten (gefallene Regenmenge!) in einer umfangreichen Statistik.

### Schanzen und Taxen

Selbst wenn die insgesamt 73 Missionen geschafft sind, haben Sie noch keine Ruhe. Denn dann beginnt die Suche nach 100 versteckten Bonuspäckchen. Für jeweils zehn der Bündel winkt eine neue Standardwaffe, die dann bei jedem Spielstart kostenlos vor dem Unterschlupf liegt. Oder Sie spüren die Sprungschancen für Stunts auf. Für die wildesten Hopper gibt's Geld und einen Statistik-Eintrag. Spaßig sind auch die per Funk ferngesteuerten Sprengladungen.

Manchmal haben selbst abgebrühte Gangster die Schnauze voll vom Rauben und Schießen. Dann greifen Sie sich ein Taxi. Per Tastendruck schalten Sie den Beförderungsmodus ein, um fortan wie im Konsolen-Klassiker **Crazy Taxi** wild Passanten durch die Stadt zu fahren. Oder Sie löschen als Feuerwehrmann brennende Autos. Oder Sie fangen im Polizeiauto Verbrecher. Besonders Anspruchsvoll: Im Krankenwagen müssen die Patienten nicht nur sehr schnell zum OP gebracht werden, Sie sollten auch schwere Unfälle vermeiden. Allerdings ist die Belohnung für diese Zusatzspielen recht einfalllos: Neben dem Fahrpreis erhalten Sie etwa nach 100 nonstop durchgespielten Taxi-Missionen gerade mal 500.000 Dollar. Extrawaffen oder Bonusautos? Fehlangezeigt! Deshalb ist es spät im Spiel eher sinnlos, diese Aufträge an-

### Brandheiße Cheats

In letzter Minute erreichten uns noch ein paar Schummelleien, die Sie einfach im laufenden Spiel eingeben.

GUNSGUNSGUNS	alle Waffen
TURTOISE	Schild 100 %
GESUNDHEIT	Leben 100 %
IFIWEREARICHMAN	Geldcheat
NOPOLICEPLEASE	Fahndungslevel runter
MOREPOLICEPLEASE	Fahndungslevel rauf
GIVEUSATANK	Panzer
ANICESETOFWHEELS	Unsichtbare Autos
CORNERSLIKEMAD	Bessere Fahreigenschaften
BOOOOORING	Zeitraffer
PEASOUP	Nebel
ILIKESCOTLAND	Wolken
ILOVESCOTLAND	Regen
SKINCANCERFORME	Sonne
MADWEATHER	Unwetter
ILIKEDRESSINGUP	Andere Kleidung
ITSALLGOINGMAAAD	Passanten kämpfen
NOBODYLIKEME	Passanten greifen an
WEAPONSFORALL	Passanten haben Waffen
BANGBANGBANG	Autos explodieren
CHITTYCHITTYBB	Autos schweben



Yakuza-Braut Asuka schickt Sie mit dem bewaffneten **Polizeiboot** auf die Jagd nach einem Paparazzo.

zupacken. Das Geld können Sie am Anfang besser gebrauchen.

### Gangsta-Radio

Damit Sie in den rund 80 Spielstunden nicht nur quietschende Reifen hören, haben die Entwick-

## Florian Stangl



### Kriminell klasse

Seit ich die Konsolen-Version durchgespielt habe, freue ich mich auf die PC-Fassung. Mit vernünftiger Steuerung und der eigenen Mücke im Ohr macht das Gangsterle-

ben gleich noch mal so viel Spaß.

Schade nur, dass ich meine Stangl-Skin nur mit einem Malprogramm ins Spiel einbauen kann. Außerdem hat der Held eine andere Frisur als ich – einen Model-Editor gibt's nämlich auch nicht. Und warum darf ich nur einen einzigen meiner mutigen Stunts als Wiederholung abspeichern? Aber das sind Kleinigkeiten, die ich sofort vergesse, wenn ich mit meinem Infernus über die Serpentina von Shoreside Vale rase. Probieren Sie übrigens unbedingt die Cheats im Kasten rechts aus: Panzerfahren macht Spaß!



Selbstgemachte Skins (kleines Bild) pinseln Sie per Malprogramm und passen es dem Modell an.



Auf Wunsch fahren Sie in der **GTA-2-Perspektive** durch Liberty City. Insgesamt gibt es vier Kamerawinkel.

ler von Rockstar neun Radiosender eingebaut. Die spielen von Reggae bis Rock fast jede Musikrichtung. Zum Schreien komisch ist der Talk-Sender Chat-terbox FM mit seinen hirnrissigen Interviews und Werbespots. Allerdings müssen Sie zum Mit-lachen sehr gut Englisch verste-hen – die Radiostationen wur-den, genau wie die Zwischense-quenzen in der Spiele-Engine, nicht synchronisiert. Für Letztere

gibt's aber wenigstens Untertitel. Wenn Sie von den rund vier Stunden mitgelieferter Musik ge-nug haben, kopieren Sie eigene MP3-Dateien ins Spiel. Der Sen-der »Spieler MP3« bringt dann Ihre persönlichen Lieblingstitel.

### Halbgar umgesetzt

Von den vielen für die PC-Ver-sion angekündigten Verbesse-rungen hat Rockstar nur ein paar wenige, dafür aber wichtige ver-wirklicht. So wurde die Steue-rung tatsächlich komplett über-arbeitet. Autos steuern Sie am besten mit Tastatur. Zu Fuß diri-gieren Sie den Helden mit Tas-ten und Maus durch Liberty City. Besonders in hektischen Schuss-wechsels ist diese Methode dem Joypad der Konsolen-Fassung klar überlegen. Sogar die sonst recht kniffligen Rampages ver-lieren ihren Schrecken. Sehr viel höher als auf der Playstation 2 ist die Sichtweite. Selbst in weit en-fernten Straßen sind noch Lam-pen und Bäume zu erkennen.

Was das Handbuch ver-schweigt: Per **[F1]** aktivieren Sie eine Aufzeichnungsfunktion. **[F2]** speichert maximal 30 Sekun-den auf Platte, mit **[F3]** spielen Sie die Wiederholung ab. Der versprochene Skin-Editor ist ent-fallen, Sie müssen umständlich

mit einem Grafikprogramm wie zum Beispiel **Paintshop Pro** ran. Was es auch nicht gibt (wie wir schon letzte Ausgabe berichte-ten): Multiplayer. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Zweite Karriere



Wenn mir das Leben als GameStar-Redakteur der-einst zu langweilig wird, dann ziehe ich in einen Gangster-Unterschlupf in Liberty City. Nach der Kon-

solenfassung habe ich GTA 3 auf dem PC erneut durchgespielt, obwohl die Missionen identisch sind. Denn dank der alternativen Lösungswege machen die Botenfahrten und Killer-Aufträge auch beim zweiten Mal Spaß. Es steht mir völlig frei, wie ich etwa Mafia-Boss Salvatore ausschalte. Wenn mir das Scharfschüt-zengewehr zu langweilig ist, ramme ich halt sei-ne Limousine zu Klump. Oder ich blockiere sei-nen Heimweg mit einer Straßensperre aus geklauten Lieferwagen. Ein paar Handgranaten aus dem Hinterhalt erledigen dann den Rest. Da ist es mir auch egal, dass das Spielprinzip nur aus Fahren und Ballern besteht.

### Der Pate und ich

Erstklassig ist die Atmosphäre gelungen: Die Gangsterbosse in den Zwischensequenzen sind richtige Charakterköpfe. Schade nur, dass die hervorragenden Sprecher ihre Aufträge nicht auf Deutsch erteilen. Das und einige tech-nische Schlampereien legen die Vermutung nahe, dass GTA 3 schnell fertig werden musste.



Jetzt verhandeln die mit den Jamaikanern, um uns weiter zu demütigen.

Kasinobesitzer **Kenji** führt einen Drogenkrieg gegen Kolumbianer- und Jamaikaner-Gangs.

### Warum »ab 18«?

GTA 3 ist trotz Comic-Look ein brutales Spiel, daran ist nicht zu rütteln. Als Gangster morden Sie mit Waffe oder Auto und unterstützen Verbrechen wie Drogenhandel. Trotzdem vergeben wir eine Wertung. Denn Gewalt gegen Zivilisten wird sofort bestraft: Wer Passanten überfährt oder erschießt, den jagt die Polizei. Die unappetitlichen Blutfontänen der US-Version fehlen in der deutschen Fassung. GTA 3 ist ein spannendes Spiel, gehört aber auf keinen Fall in die Hände von Kindern oder Jugendlichen.

## GTA 3

### Actionspiel

	Publisher: Take 2, (01805) 217 316	Release (D): 24.5.2002
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
	Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 30 S., Poster	USK-Freigabe: ab 18 Jahren

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 80 Stunden				Multiplayer-Spaß: -		

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ dichte Atmosphäre	- Speichersystem
+ spannende Missionen	- 1:1-Umsetzung
+ verbesserte Steuerung	- technische Macken
+ neun Radiosender	- Kopierschutz-Ruckeln
+ Minispiele	- halbherzige Lokalisierung

#### MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original      Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

#### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,1 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
3D-Karte (32 MByte)	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

#### ALTERNATIVEN

Driver (82%, GS 11/99)	GTA 2 (79%, GS 9/00)
Als Polizist Tanner rasen Sie durch vier pseudorealistische Städte. Schon im Tutorial knallhart.	Der Vorgänger sieht trotz 2D-Optik auch heute noch gut aus. Nicht so storylastig, aber spaßig.

#### WERTUNG

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

Fesselnde Gangster-Simulation in lebendiger Spielwelt.





# GTA 3 – Ertragreiche Minispiele

Abseits der Kampagne können Sie es in Liberty City zu Ruhm und Reichtum bringen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie an Geld kommen, und bewerten das Angebot.

## Ehrliche Arbeit für Ganoven

### STUNTMAN



Richtig Geld können Sie als waghalsiger Autostuntman verdienen. Halten Sie Ausschau nach den Sprungschanzen. Das können Laderampen oder auch einfache Bretter an einer Mauer sein. Wenn Sie mit Vollgas drüberheizen, haben Sie vielleicht einen Monsterstunt entdeckt. Der bringt 10.000 Dollar. Drehungen oder gar Schrauben werden zusätzlich mit kleineren Beträgen entlohnt – ein Riesenspaß!

GameStar-Fahndungslevel ★ ★ ★ ★ ★ ★

### AUTODIEB



Klar, Autoklau gehört in GTA 3 dazu. Doch wenn Sie die Gefährte verschauern, anstatt sie zu verschrotten, freut sich das Konto. Der Lastenkran im Hafen und die Import-Export-Garagen in Portland und Shoreside Vale kaufen Gebrauchtwagen an, allerdings nicht jeden Typ. Dafür stimmt der Preis: Für einen roten Feuerwehrwagen gibt es etwa 1.500 Dollar. Trotzdem das langweiligste Minispiel.

GameStar-Fahndungslevel ★ ★ ★ ★ ★ ★

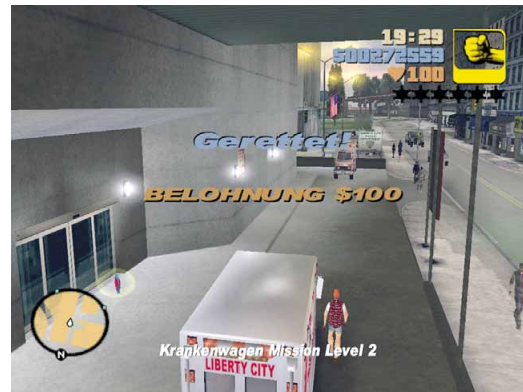
### FEUERWEHR



Schwerfällig und langsam sind die großen Feuerwehrlasten von Liberty City, mit denen Sie brennende Autos löschen sollen. Aus diesem Grund ist dieses Minispiel auch eher langweilig. Wenn Sie in jedem Stadtteil 20 Brände bekämpfen, wartet zum Lohn fortan ein kostenloser Flammenwerfer vor dem Unterschlupf. Und ein bisschen Spaß macht es schon, mit dem roten Brummer durch die Straßen zu plügen.

GameStar-Fahndungslevel ★ ★ ★ ★ ★ ★

### SANITÄTER



Die Krankenwagen der Liberty-City-Kliniken lenken sich wie eine Kuh auf Glatt-eis. Ähnlich den Taxi-Missionen holen Sie Patienten am Straßenrand ab. Sie müssen hier besonders vorsichtig fahren, um die ohnehin angeschlagenen Kranken nicht durch Unfälle zu gefährden. Für 35 Gerettete gibt es ein Gesundheitssymbol vor dem Versteck. Eine schöne Belohnung für dieses anspruchsvolle Minispiel.

GameStar-Fahndungslevel ★ ★ ★ ★ ★ ★

### TAXIFAHNER



Als Chauffeur müssen Sie rücksichtslos fahren, um eilige Zeitgenossen innerhalb knackiger Zeitlimits ans Ziel zu bringen. Dafür gibt's bei besonders guten Leistungen ein paar Scheine als Speed-Bonus. Reich werden Sie mit den mickrigen Fahrgeldern nicht. Erst bei 100 absolvierten Missionen winken 500.000 Dollar. Die Raserei mit den schnellen und wendigen Taxis macht zum Ausgleich gehörig Laune.

GameStar-Fahndungslevel ★ ★ ★ ★ ★ ★

### BÜRGERWEHR



Seitenwechsel! Für diesen Job brauchen Sie einen der schnellen Polizei- oder FBI-Wagen, mit dem Sie dann flüchtende Verbrecher rammen. Wenn Sie zehn der Bösewichte geschnappt haben, gibt's als Belohnung ein Sheriff-Symbol bei Ihrem Versteck, maximal jedoch zwei per Stadtteil. Wegen der besonders leistungstarken Polizeiautos und der durchdringenden Sirene eines der besten Minispiele.

GameStar-Fahndungslevel ★ ★ ★ ★ ★ ★



Freie Fahrt für freie Kämpfer

# Mobile Forces

Bots und Buggys: Mit Fahrzeugen und schweren Geschützen beharken Sie gegnerische Teams – wahlweise im Internet oder mit computergesteuerten Opponenten.



f CD/DVD:  
elbare Demo

WWW

www.gamestar.de:  
ätzliche Bilder in  
r Screenshot-Galerie

## Peter Steinlechner



### Gut, aber wenig

Mobile Forces wird die Online-Welt ganz sicher nicht umkrempeln, aber für einen flotten Ballerspaß zwischendurch taugt das Ding allemal. Vor allem die

Vehikel mit der gelungenen Fahrphysik haben es mir angetan. Es macht einen Heidenspaß, mit dem Buggy durchs Gelände zu sammeln und sich gekonnt in Kurven zu legen.

Der Rest dieses Programms ist eher durchschnittlich geraten. Speziell die Waffen sind mir sowohl in Sachen Funktion als auch Sound und Aussehen etwas zu langweilig ausgefallen – da bietet die Konkurrenz mehr. Außerdem hätte ich mir eine deutlich höhere Zahl an Levels gewünscht. Nur zum Vergleich: Selbst das eher für Solisten gedachte Jedi Knight 2 liefert mal so nebenbei 15, also vier Mehrspieler-Maps mehr mit. Trotzdem: Ein paar spannende Abende sind mit Mobile Forces auf jeden Fall drin.

Noch ein paar Schritte, und wir bringen die feindliche Flagge sicher ins Ziel, holen den Punkt und entscheiden die Partie für uns. Derart spannende Fahrten ermöglicht Ihnen der Online-Ego-Shooter **Mobile Forces** von Rage. Zwar sind Sie wie in **Unreal Tournament** meist zu Fuß unterwegs, können wahlweise jedoch auch in eines von vier Vehikeln klettern und per Jeep, Buggy, Panzer oder Lkw durchs Gelände rasen. Das Programm basiert auf der **Unreal-Engine**, verwendet allerdings eine angestaubte Version des Codes und wirkt grafisch wenig spektakulär.

### Düstere Arenen

Nur im Deathmatch fragen Sie als Einzelkämpfer. In den restlichen sieben Multiplayer-Modi sind Sie Mitglied von Team Blau oder Rot. Abgesehen vom bekannten Capture-the-Flag müssen Sie beispielsweise einen als Captain gekennzeichneten Anführer der Gegenpartei umnieten oder einen speziellen Anhänger mit einer Bombe zum feindlichen Stützpunkt fahren. Kleine Symbole markie-

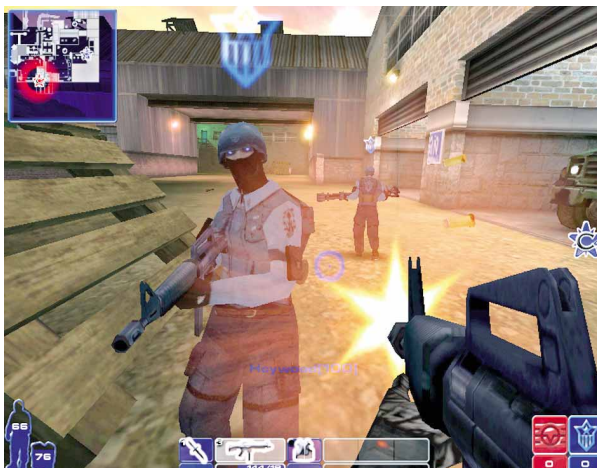
ren die wichtigen Missionsziele. Das Programm liefert elf recht große Maps mit. Die meisten spielen in eher düsteren Umgebungen, etwa in verfallenen Etagenhäusern, Industrieanlagen oder einem riesigen Parkhaus.

In **Mobile Forces** gibt es nur acht Waffen. Das Kampfgerät suchen Sie nach jedem Respawn in einem kleinen Menü aus. Sie dürfen jeweils so viele Knarren mitnehmen, wie in das nach **Diablo**-Vorbild gestaltete Inventar passen. Wer nicht im Netz kämpfen möchte oder dort zusätzliche Mitspieler braucht, tritt gegen Bots an. Die verhalten sich einigermaßen schlau

und benutzen auch selbstständig die Fahrzeuge – wer mag, kann sich von einem der computergesteuerten Fahrer sorgar durch die geräumigen Levels kutschieren lassen. **PS**



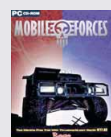
Problem: Eine Brücke, zwei Vehikel – der dicke Brummer verdrängt tatsächlich das leichtere Fahrzeug.



Zwischen alten Fabrikanlagen kämpft Team Blau gegen Gruppe Rot.

## Mobile Forces

Ego-Shooter



Publisher: Rage, (030) 889 188 49  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 26 S. Handbuch

Release (D): 31.5.2002  
Preis: 40 Euro  
USK-Freigabe: 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten

Solo-Spaß: 10 Stunden

Multiplayer-Spaß: 25 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**  
+ tolle Fahrphysik  
+ viele, abwechslungsreiche Spielmodi  
+ gut aufgebaute Levels  
+ überzeugendes Inventar-System

**Kontra**  
- angestaubte Levelgrafiken  
- zu wenig Levels

### MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Commando und 7 weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 590 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 590 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 800 MHz 192 MByte RAM 590 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/01)

Der Online-Klassiker: Taktischer, schlauer und mit einer gewaltigen Anzahl frei verfügbarer Maps.

C&C Renegade (87%, GS 5/02)

Enthält echte Solo-Kampagne, außerdem einen strategischen Multi-Modus mit Fahrzeugen.

### WERTUNG

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

Gelungener Online-Shooter für Fans taktischer Action.



Freie Fahrt für freie Kämpfer

# Mobile Forces

Bots und Buggys: Mit Fahrzeugen und schweren Geschützen beharken Sie gegnerische Teams – wahlweise im Internet oder mit computergesteuerten Opponenten.



f CD/DVD:  
elbare Demo

WWW

www.gamestar.de:  
ätzliche Bilder in  
r Screenshot-Galerie

## Peter Steinlechner



### Gut, aber wenig

Mobile Forces wird die Online-Welt ganz sicher nicht umkrempeln, aber für einen flotten Ballerspaß zwischendurch taugt das Ding allemal. Vor allem die

Vehikel mit der gelungenen Fahrphysik haben es mir angetan. Es macht einen Heidenspaß, mit dem Buggy durchs Gelände zu sammeln und sich gekonnt in Kurven zu legen.

Der Rest dieses Programms ist eher durchschnittlich geraten. Speziell die Waffen sind mir sowohl in Sachen Funktion als auch Sound und Aussehen etwas zu langweilig ausgefallen – da bietet die Konkurrenz mehr. Außerdem hätte ich mir eine deutlich höhere Zahl an Levels gewünscht. Nur zum Vergleich: Selbst das eher für Solisten gedachte Jedi Knight 2 liefert mal so nebenbei 15, also vier Mehrspieler-Maps mehr mit. Trotzdem: Ein paar spannende Abende sind mit Mobile Forces auf jeden Fall drin.

Noch ein paar Schritte, und wir bringen die feindliche Flagge sicher ins Ziel, holen den Punkt und entscheiden die Partie für uns. Derart spannende Fahrten ermöglicht Ihnen der Online-Ego-Shooter **Mobile Forces** von Rage. Zwar sind Sie wie in **Unreal Tournament** meist zu Fuß unterwegs, können wahlweise jedoch auch in eines von vier Vehikeln klettern und per Jeep, Buggy, Panzer oder Lkw durchs Gelände rasen. Das Programm basiert auf der **Unreal-Engine**, verwendet allerdings eine angestaubte Version des Codes und wirkt grafisch wenig spektakulär.

### Düstere Arenen

Nur im Deathmatch fragen Sie als Einzelkämpfer. In den restlichen sieben Multiplayer-Modi sind Sie Mitglied von Team Blau oder Rot. Abgesehen vom bekannten Capture-the-Flag müssen Sie beispielsweise einen als Captain gekennzeichneten Anführer der Gegenpartei umnieten oder einen speziellen Anhänger mit einer Bombe zum feindlichen Stützpunkt fahren. Kleine Symbole markie-

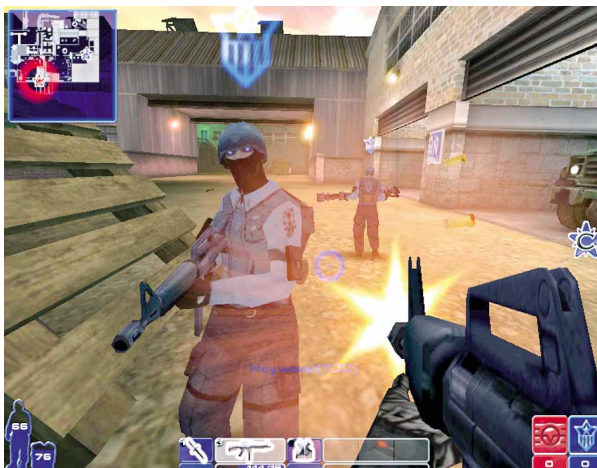
ren die wichtigen Missionsziele. Das Programm liefert elf recht große Maps mit. Die meisten spielen in eher düsteren Umgebungen, etwa in verfallenen Etagenhäusern, Industrieanlagen oder einem riesigen Parkhaus.

In **Mobile Forces** gibt es nur acht Waffen. Das Kampfgerät suchen Sie nach jedem Respawn in einem kleinen Menü aus. Sie dürfen jeweils so viele Knarren mitnehmen, wie in das nach **Diablo**-Vorbild gestaltete Inventar passen. Wer nicht im Netz kämpfen möchte oder dort zusätzliche Mitspieler braucht, tritt gegen Bots an. Die verhalten sich einigermaßen schlau

und benutzen auch selbstständig die Fahrzeuge – wer mag, kann sich von einem der computergesteuerten Fahrer sorger durch die geräumigen Levels kutschieren lassen. **PS**



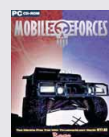
Problem: Eine Brücke, zwei Vehikel – der dicke Brummer verdrängt tatsächlich das leichtere Fahrzeug.



Zwischen alten Fabrikanlagen kämpft Team Blau gegen Gruppe Rot.

## Mobile Forces

Ego-Shooter



Publisher: Rage, (030) 889 188 49  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 26 S. Handbuch

Release (D): 31.5.2002  
Preis: 40 Euro  
USK-Freigabe: 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten

Solo-Spaß: 10 Stunden

Multiplayer-Spaß: 25 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**  
+ tolle Fahrphysik  
+ viele, abwechslungsreiche Spielmodi  
+ gut aufgebaute Levels  
+ überzeugendes Inventar-System

**Kontra**  
- angestaubte Levelgrafiken  
- zu wenig Levels

### MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Commando und 7 weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 590 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 590 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 800 MHz 192 MByte RAM 590 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/01)

Der Online-Klassiker: Taktischer, schlauer und mit einer gewaltigen Anzahl frei verfügbarer Maps.

C&C Renegade (87%, GS 5/02)

Enthält echte Solo-Kampagne, außerdem einen strategischen Multi-Modus mit Fahrzeugen.

### WERTUNG

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

Gelungener Online-Shooter für Fans taktischer Action.





# Duke Nukem M.P.

Muskelprotz im Spring- und Hüpfrausch.

WWW

wgamestar.de:  
ätzliche Bilder  
screenshot-  
erie



f CD/DVD:  
deo-Special



Die Kamera passt sich der 3D-Umgebung an und wechselt oft in schöne Perspektiven.

Er hat dicke Muskeln und blonde Haare. In dem hüpf-lastigen Actionspiel **Duke Nukem Manhattan Project** sehen Sie Duke grundsätzlich seitlich und scheuchen ihn von links

nach rechts durch ein flüssig scrollendes New York. Duke hopst auf Wolkenkratzern herum, rennt durch dunkle Kanäle und turnt auf Fenstersimsen.

Nach und nach sammeln Sie neun Kampfgeräte ein. Anfangs zückt er nur seinen goldenen Colt, später auch ein Schrotgewehr oder eine Schrumpfkanone, die den Gegner in ein kleines Tier verwandelt. Zu Beginn hat Duke es mit den Wildschwein-Aliens zu tun, mit denen er sich schon in **Duke Nukem 3D** rum-ärgern musste. Allerdings ändert sich das Kanonenfutter im Spielverlauf und leistet zunehmend mehr Widerstand. Manche Außerirdische schleudern Granaten, andere werfen mit giftigen Schleimkapseln. **PS**

## Peter Steinlechner

### Der Duke rockt

Klar, Manhattan Project ist nicht das Spiel mit Duke Nukem, auf das wir alle warten. Aber was soll's: Zwischen den virtuellen Straßenschluchten lauert hier jede Menge Spielspaß und Abwechslung. Sogar die typische Duke-Atmosphäre kommt dank der launigen Hel-den-Sprüche ganz gut rüber.

Es gibt nur wenige Spiele dieser Art auf dem PC – nach Manhattan Project wünsche ich mir, dass sich das wieder ändert.

## Duke Nukem Manhattan Project 3D-Action



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10  
Sprache: Englisch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 26 S. Handbuch

Release (D): 23.5.2002  
Preis: 30 Euro  
USK-Freigabe: 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: –

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

### MINIMUM

CPU mit 350 MHz  
64 MByte RAM  
250 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

### STANDARD

CPU mit 600 MHz  
128 MByte RAM  
250 MByte Installationsgröße  
GeForce-2-Karte

### OPTIMUM

CPU mit 800 MHz  
192 MByte RAM  
250 MByte Installationsgröße  
GeForce-3-Karte

### WERTUNG

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

Schnelles und spaßiges 3D-Actionspiel mit cooler Hauptfigur.



Kampf dem Virus!

# Soldier of Fortune 2

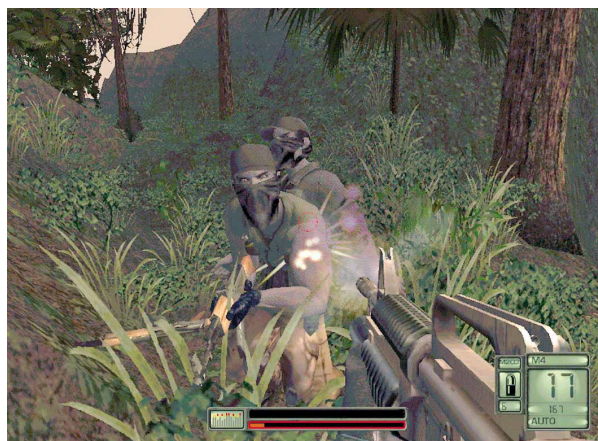
Einsatz in aller Welt: Der Söldner John Mullins räumt mit schwerem Kampfgerät eine tödliche Bedrohung für die Menschheit beiseite.

WWW

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

So ein Virus hat gewaltiges Potenzial. Es ist relativ problemlos herzustellen, einfach zu transportieren – aber kann tödlicher wüten als eine Atombombe. Terroristen planen im Ego-Shooter **Soldier of Fortune 2** Anschläge mit biologischen Waffen und probieren die Keime in einem Dorf in Kolumbien aus. Enorme Verluste unter der Zivilbevölkerung sind die Folge. Die US-Geheimdienste befürchten schon das Schlimmste. Eine unauffällige Organisation namens Shop schickt Sie in der Rolle des Söldners John Mullins los, um die Gauner auszuschalten und die Welt zu retten. Die Grafiken basieren auf der modifizierten **Quake 3-Engine** von id Software.

Auf den ersten Blick mag das Programm von Raven Software ein weiterer Kandidat für eilfertige Jugendschützer sein – allein schon, weil der Titel von einem reaktionären US-Waffenmagazin entlehnt ist. Im Spiel selbst erinnern die weltweit angelegten Umgebungen und die Handlung allerdings eher an eine bodenständige Ausgabe von James Bond. In der deutschen Version ist die Handlung sogar in ein Pseudo-Paralleluniversum verlegt, in dem nur Androiden leben. Die Haut sämtlicher Figuren wurde daher gegen graue Texturen mit Schweißnähten ausgetauscht. Es fließt kein Blut, bei Treffern blitzen Funken auf, und es ertönt ein



Böse Roboter-Söldner lauern im hohen Gras der kolumbianischen Wälder.

metallisches »Dong«. Die englische Sprachausgabe ist nicht übersetzt, es gibt jedoch deutsche Untertitel.

## Global kämpfen

Auf der Jagd nach den Drahtziehern der Bio-Bedrohung verschlägt es Sie in mehrere Länder und Umgebungen. So liefern Sie sich Schießereien in den Straßen von Prag, auf einem Schweizer Flughafen und an Bord eines Ozeandampfers. Grafisch beeindruckend sind vor allem einige Außenlevels. Im kolumbianischen Dschungel etwa ballern Sie unter den schönsten 3D-Bäumen, die es bislang in Ego-Shootern zu sehen gab. Dazu wagt hohes Gras vor Ihrer Flinte und versperst die Sicht auf Feinde. Hüttensiedlungen schmiegen sich an kleine Hügel.

Der Intelligenzquotient der Computergegner erreicht zwar keine neuen Rekordmarken, aber schlau verhalten sich die Bösewichte allemal. Dabei gehen sie geschickt in Deckung und umzingeln Sie bei direkten Angriffen. In Sachen Animationen müssen sich die Androiden ebenfalls nicht verstecken. Die Metallmänner bewegen sich lebensecht, laden alle paar Schuss die Waffe nach und flüchten auch mal in Sicherheit.



der deutschen Version bewachen Sicherheits-Blechkameraden (mit Schweißnaht im Gesicht) die Villa eines Androiden-Drogenbosses.

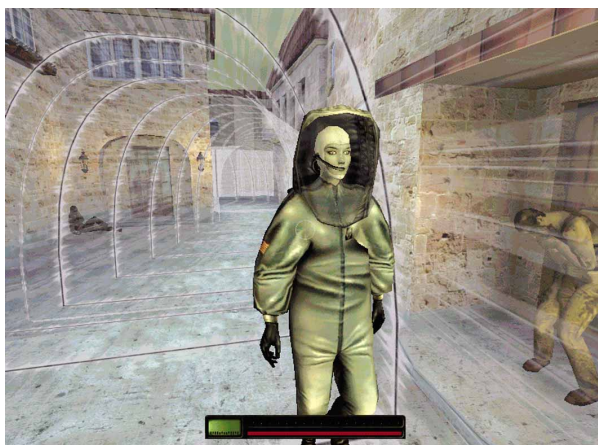




Gemeinsam mit **US-Infanteristen** erobern Sie im Dschungel eine Brücke.

## Vielfältige Anforderungen

Während der Einsätze ist vor allem Dauerfeuer angesagt – in Prag oder Hongkong etwa geht es darum, möglichst effektiv die terroristischen Schergen wegzuputzen. Gelegentlich muss der tatkräftige John Mullins auf leisen Sohlen agieren, beispielsweise in der Villa eines Drogenbosses. Teilweise ist das sogar Pflicht: Sobald ein Gegner Sie sieht und ein kleines Warnlicht-Icon aufleuchtet, müssen Sie den Einsatz erneut beginnen. In anderen Fällen haben Sie schleichend nur ein leichteres Leben – das gleiche blinkende Warnlicht würde dann nur bedeuten, dass besonders viele Feinde anstürmen. Teilweise agieren Sie im Verbund mit anderen Kämpfern: In Kolumbien etwa stehen Sie gemeinsam mit zwei Soldaten unter dem Kommando eines US-Offiziers.



In einem Dorf unter Quarantäne erklärt Kollegin Taylor Ihnen die Sache mit dem **Virus**.

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich vielfältiger einstellen als in allen anderen Programmen. Wer simple Gefechte bevorzugt, wählt unbegrenzt Schnellspeichern, trägt beliebig viel Kampfgerät und steckt einiges an Treffern ein. Angehende Fremdenlegionäre hingegen verbieten sich vor Spielstart selbst den Druck auf die Sichern-Taste, limitieren die Waffenanzahl und leben trotzigt damit, dass schon ein einzelner feindlicher Schuss sie sofort ins virtuelle Jenseits befördern kann.

## Große Kaliber

John Mullins ist ein Spezialist für Kampfgeräte. Im Spiel finden Sie 14 Waffen, allesamt äußerst detailliert dargestellt, schön animiert und mit perfektem Sound. Das Angebot reicht von einfachen Pistolen über eine Uzi bis hin zum schweren Maschinen- und Scharfschützengewehr. Außerdem gibt's

zehn Granaten. Nicht nur, um Gegenstände und Gegner in die Luft zu jagen – im Angebot sind beispielsweise auch Blendgranaten, die Feinden für eine gewisse Zeit die Sicht rauben.

## Levels per Knopfdruck

Als erster Ego-Shooter überhaupt enthält **Soldier of Fortune 2** einen Generator für zufällig erstellte Levels. Dazu müssen Sie lediglich Vorgaben wie »Mission Type« (z.B. Flucht) oder »Location« (etwa Dschungel) eingeben, schon errechnet das Programm Ihnen eine Kampfarena. Das funktioniert und schafft tatsächlich sehr unterschiedlich aussehende Landschaften. Grafisch wirken die allerdings öde: Mit den von Designspezialisten gebauten Arenen können sie nicht mithalten.

Der ordentliche Multiplayer-Modus enthält Deathmatch und vier Team-Spielarten, darunter Capture-the-Flag und noch zwei vereinfachte Varianten von **Counterstrike**. Das Programm enthält keine Bots. **PS**

## Peter Steinlechner



### Des PC-Soldaten Glücksfall

Nach dem anfänglichen Erstaunen, dass ich mich in unserer deutschen

Testversion mit Androiden rumschlage, hat es mir Soldier of Fortune 2 richtig angetan. Von der Grafik bis zum Level-design, von der sauberen KI bis zur spannenden Handlung – es stimmt praktisch alles. Es macht Spaß, im Flughafen Geiseln zu retten oder mir im Dschungel heiße Schießereien mit Terroristen zu liefern, die sich auch noch einigermaßen schlau verhalten.

### Graue Gegner

Groß zu motzen habe ich kaum was. Die Ladezeiten nerven, und gelegentlich verschmelzen die Gegner zu sehr mit der Umgebung und sind schlecht zu erkennen. Davon abgesehen liefert Raven nach Jedi Knight 2 erneut Qualität ab. Das wirkt hier wegen des Echtwelt-Szenarios weniger spektakulär als im Star-Wars-Spiel. Wenn Sie aber lieber bodenständig kämpfen, dürfen Sie zum Spielegeschäft stapfen.

## Soldier of Fortune 2

Ego-Shooter

<b>SOLDIER OF FORTUNE 2</b>	Publisher: Activision, (0190) 510 055 Sprache: Deutsch Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 24 S. Handbuch	Release (D): 10.6.2002 Preis: 45 Euro USK-Freigabe: 18 Jahre
<b>Einsteiger</b>	<b>Fortgeschrittene</b>	<b>Profis</b>
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 20 Minuten    Solo-Spaß: 20 Stunden    Multiplayer-Spaß: 15 Stunden		
<b>DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG</b>		
<b>Pro</b> + spannende Handlung + teils sehr schöne Grafik + gelungenes Leveldesign + ordentliche Computer-KI + tolle Musik und Soundunterlegung		<b>Kontra</b> - lange Ladezeiten - Gegner teils schlecht zu erkennen - wertloser Missions-Generator - keine deutsche Sprachausgabe
<b>MULTIPLAYER</b>		
Internet (16 Spieler)    Netzwerk (16 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler) Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag + 3 weitere		
<b>HARDWARE-KONFIGURATION</b>		
Voodoo2    TNT    Voodoo3    TNT2    Voodoo5    GeForce 1/2 MX    Kryo2    GeForce2    GeForce3		
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 192 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße GeForce-2-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 1,1 GByte Installationsgröße GeForce-3-Karte
<b>ALTERNATIVEN</b>		
<b>No One Lives Forever</b> (91%, GS 1/01) Witzigeres und noch abwechslungsreicheres 60er-Jahre-Szenario – aber grafisch schwächer.		<b>Ghost Recon</b> (82%, GS 1/02) Glaubwürdiger im Soldaten-Szenario angelegt, mit mehrköpfigen Teams.
<b>WERTUNG</b>		
Grafik:	Sehr gut	
Sound:	Sehr gut	
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:	Sehr gut	
Multiplayer:	Gut	
Abwechslungsreicher Ego-Shooter mit schicker Grafik.		



# Spider-Man

Neu verfilmter Webmaster.

Von Activision kommt das offizielle Begleitenspiel zur Neuverfilmung der Comic-Serie **Spider-Man**. Sehr schön gerenderte Zwischensequenzen erzählen den Fortgang der amüsanten Story. Die ebenso vielfaltige wie einfallsreiche

Action-Steuerung ist an das letztjährige **Spider-Man**-Abenteuer für den PC angelehnt. Fausthiebe und Fußtritte lassen sich zu explosiven Kombos aneinander reihen; das Aufsammeln glühender Spinnensymbole erweitert das Repertoire. Am interessantesten sind aber Spider-Mans spezifische Spinnfaden-Tricks. Zum Beispiel krabbeln Sie Wände rauf, hangeln durch die Lüfte, zappen sich mit einem Tastendruck an die Decke oder wickeln Gegner mit einem schnell gewobenen Spinnfaden vorübergehend ein.

Die 23 knackigen Missionen sind recht kurz, aber ziemlich schwer. Alle paar Einsätze gibt es einen vergnüglichen Boss-Kampf, bis hin zum mehrteiligen Showdown mit Bösewicht-Fundi Green Goblin. Schade, dass man nur am Ende eines Levels speichern darf. **HL**



Die **Boss-Duelle** zwischen den Wolkenskratzern sind die grafischen Highlights.

## Heinrich Lenhardt

### Nettes Netz-Werk

Schon nach einer halben Stunde Spider-Man bin ich in bester Superhelden-Laune. Die Sonderfähigkeiten des Comic-Helden wurden einfallsreich und spielerisch sinnvoll bei der Steuerung berücksichtigt. Die Grafik-Qualität ist (ebenso wie die Hardware-Anforderungen) gegenüber dem Vorgängerspiel gestiegen. Leider spinnt die Betrachter-Kamera immer noch. Und Gelegenheitsspieler vermissen angesichts des deftigen Schwierigkeitsgrads das fehlende Save-Sicherheitsnetz.

## Spider-Man: The Movie

Actionspiel



Publisher: Activision, (01805) 225 155  
Sprache: Englisch  
Ausstattung: US-Minibox, 1CD, 32 S. Handbuch

Release (D): 31.5.2002  
Preis: ca. 40 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahren

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: über 10 Stunden Multiplayer-Spaß: -

### HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte (T&L, 32 MByte)	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte (T&L, 64 MByte)	CPU mit 1 GHz 256 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße 3D-Karte (T&L, 64 MByte)

### WERTUNG

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

Kurz(weil)ige Film-Verspielung für Action-Superhelden.

