

Action

Peter Steinlechner



Kopf ab, Wertung weg. Harmlose Filmreminiszenz oder scheußliche Gewaltszene? Wenn ein Säuremonster in **Aliens vs. Predator 2** einem Marine den Kopf abbeißen muss, um Lebenspunkte zu erhalten, fällt die Antwort eindeutig aus. Derartige Szenen sind schlicht und einfach überflüssig – und kommen so nicht in den (ab 16 Jahre freigegebenen) Filmen vor. Das hat Auswirkungen auf den Test: Wir informieren Sie in gewohnter GameStar-Objektivität über das Spiel. Auf eine Kaufempfehlung in Form einer Wertung verzichten wir aber.

Futter für »Bild« & Co. Es gibt gute Gründe, warum wir die Hersteller immer wieder auffordern, auf übertriebene Gewaltdarstellungen zu verzichten – vor allem den Jugendschutz. Außerdem: Wer der Boulevardpresse fröhlich Schlagzeilen à la »Brutalo-Spiele verderben unsere Kinder!« liefert, darf sich nicht über ein anrüchiges Image beschweren. Vor allem brauchen gute PC-Spiele keine Blutfontänen. Unsere Genre-Könige **Half-Life**, **No One Lives Forever** und **Unreal** zeigen doch deutlich, dass Spielspaß nichts mit Metzeleien zu tun hat. Sondern mit starker Story, Grafik und Atmosphäre, mit cleveren Gegnern und Innovation.

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	Unreal	Ego-Shooter	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	9/01	88%
6	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
9	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
10	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
11	Wheel of Time	Ego-Shooter	1/00	87%
12	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
13	Severance	3D-Action	4/01	86%
14	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
15	Rune	3D-Action	12/00	84%
16	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	11/01	84%
17	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
18	Giants	3D-Action	2/01	83%
19	Alice	3D-Action	1/01	81%
20	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
21	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
22	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
23	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%
24	Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	9/00	78%
25	Airfix Dogfighters	Actionspiel	12/00	78%

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	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%
5	HL: Firearms 2.5	Taktik-Shooter-Mod	10/01	75%

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

Aliens vs. Predator 2	82
Codename Outbreak	84
Moorhuhnjagd 3	85

Die Drei aus dem All

Aliens vs. Predator 2

Wieder treffen sich die Protagonisten zweier Science-fiction-Serien im selben Spiel: Als Marine, Alien oder Predator geht es dem guten Geschmack an den Kragen.



Dieses wieselflinke **Alienexemplar** haben wir nur am Schwanz erwischt. Jetzt verteilt es überall sein Säureblut, dem wir ausweichen sollten.

Jörg Langer



Schwere Entscheidung

Ich mag Aliens 1 und 2 sowie Predator. Deshalb tue ich mich sehr schwer mit diesem Spiel. Als Predator fühle ich mich tatsächlich wie ein außerirdischer Großwildjäger, als Alien rase ich Schwindel erregend Wände hoch und Decken entlang. Der Anfang der Marine-Kampagne benutzt die selben Mittel wie einst die Regisseure Ridley Scott und James Cameron: Dunkelheit, Vorahnung, Blips im Radar erzeugen subtil Angstgefühle, ohne dass ein Gegner zu sehen wäre. Doch der Rest des Spiels ergeht sich in blutrotem, vordergründigem Splatter. Das mag man als Erwachsener mögen oder hinnehmen – für Jugendliche ist das Spiel meines Erachtens nicht geeignet.

Alienjägerin Ellen Ripley würde sich jedes geklonte Haar einzeln ausreißen, wenn sie wüsste, was so ein dusselig selbstgefälliger Wissenschaftler mal wieder verbockt hat. Auf Planet LV1201 toben seit seinem kleinen Missgeschick mit einem Ei diverse Aliens durch die Gänge einer gigantischen Forschungsstation. Predators, immer auf der Suche nach wehrhaftem Beutetier, schließen sich der Hatz an. Doch mu-

tige Marines wollen der Außerirdischen-Plage Einhalt gebieten. Und damit sind die drei Protagonisten von Monoliths Ego-Shooter **Aliens vs. Predator 2** auch schon komplett.

Dreimal sieben

Für jede Spezies gibt es in **Aliens vs. Predator 2** eine Kampagne mit sieben Levels. Alien und Marine bestreiten die meiste Zeit davon in finsternen Gängen oder Lüftungsschächten. Der Predator, gerne an der frischen Luft, kommt in den Genuss einiger spektakulärer Anblicke. Etwa wenn er auf einer Klippe über einem Tal steht und zwei Raumgleiter majestätisch an ihm vorbeischieben. Im Unterschied zum ersten Teil der Weltall-Schnetzerei können Sie nun jederzeit speichern. Das ist trotz der nicht überragenden KI auch schon auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade bitter nötig, da allein die Massen der Gegner das Programm oft bockschwer machen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad ist die Speicheroption ausgeschaltet.

Ripleys Erzfeind

Das Aliendasein beginnt als Facehugger. Sobald Sie für den



Auch Aliens hegen soziale Gefühle gegenüber der eigenen Spezies. Deshalb befreien wir die drei **Kollegen**.



Trotz **Pumpgun** hat dieser Marine keine Chance gegen die stahlharten und messerscharfen **Alienklauen**.

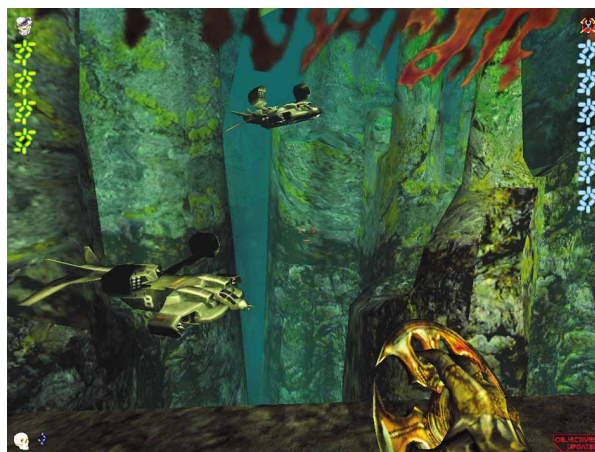
kleinen Schleimbeutel einen Wirt gefunden haben, wird es das erste Mal richtig unappetitlich: Mit drei, vier Bissen müssen Sie sich zwischen den Därmen Ihres Gastgebers nach draußen arbeiten, sonst geht es nicht weiter. Als Larve brauchen Sie dann eine ausgiebige Mahlzeit Katzen. Um so zum echten Alien zu erstarken, das sich an Decken laufend seinen ahnungslosen Opfern nähert.

Ein Alien hat von Haus aus drei sehr nützliche Werkzeuge: messerscharfe Klauen, einen speerartigen Schwanz und sein ausfahrbares Gebiss. Letzteres ist besonders wichtig, da nur ein gezielter Biss in Gegnerköpfe neue Lebensenergie bringt. Das

Vorgehen bleibt stets gleich: zuschlagen, in den nächsten Schacht verschwinden und neue Opfer suchen.

Meisterjäger

Als rastalockiger Predator sind Sie eigentlich nur auf dem Planeten gelandet, um ein wenig Spaß mit der Alienbrut zu haben. Aber auch die Marines sind willkommen Widersacher. Beim Erlegen der Beute helfen dem Predator acht Waffen, angefangen bei implantierten Klingen über einen tödlich scharfen Diskus bis hin zum harpunenähnlichen Gewehr. Mehrere Sichtmodi, unter anderem der praktische Infrarotblick und ein Mehrfachzoom, erleichtern das



Mit dem **Predator** erleben Sie grafisch beeindruckende Momente.

Lokalisieren und Ausschalten der Feinde. Weil die Munition des Jagdherren nur allzu schnell ausgeht, ist wildes Geballere tabu.

Nicht nur Alienfutter

Als Marine Frosty landen Sie auf dem Planeten LV1201 und begegnen in der ersten halben Stunde nicht einem einzigen Gegner. Dennoch spendiert Ihnen das Programm schweißtreibende Momente. Da bricht beispielsweise die Decke auf, Tentakeln greifen nach Ihnen, ein Alienkopf erscheint. Nach dem Schock werden Sie jedoch feststellen, dass es sich bei dem Angreifer um ein schlichtes Metallrohr und einige Kabel handelt. Am Anfang hat Frosty nur Messer, Pistole und Impuls-Gewehr zur Hand. Später lagern in seinem Waffenarsenal sieben weitere Pustefixe. Die deutsche Fassung des

Spiels, die Anfang Dezember erscheinen wird, soll laut Vivendi Universal stark entschärft sein (keine Köpfungen, keine fliehenden Zivilisten). **PET**



In grafisch hochwertigen **Zwischensequenzen** wird die dünne Story weitererzählt.

Keine Wertung, weil...

Aliens vs. Predator 2 ist ein technisch gutes, vom Levelaufbau her spannendes Spiel. Doch die Gewaltdarstellung ist stark übertrieben. Wissenschaftler flehen um Gnade, müssen jedoch vom Alien geköpft werden, damit es Hitpoints zurückgewinnt. Getötete Gegner können in mehreren Stufen zerstückelt werden, während sie in einer wachsenden Blutlache liegen.



Das Alien **zerfleischt** einen Leichnam.

Mit einer zur Hälfte jugendlichen Leserschaft sehen wir uns in der Verantwortung, einem blutrünstigen Spiel wie AvP 2 keine Wertung zu geben: Diese könnte ab einer gewissen Höhe als Kaufempfehlung interpretiert werden. Künstlich abwerten wollen wir das Spiel nicht. Deshalb keine Wertung.

Petra Schmitz



Macht Spaß, aber..

Aliens vs. Predator 2 hat alles, was einen Shooter gut macht: Spannung, bis das Blut gefriert, Action vom Feinsten und gute Technik.

Aber dass ich gezwungen bin, wehrlosen Opfern brutal die Köpfe abzubeißen, um zu überleben, ist absolut nicht vertretbar. Schade, da das Alien eigentlich wegen seiner anspruchsvollen Steuerung mein Liebling ist. Oder ist es doch der Marine, weil ich mich mit ihm so gut fürchten kann? Vielleicht ist es sogar der Predator mit seinen coolen Waffen. Schlussendlich sorgen alle drei für ein nervenaufreibendes Erlebnis. Die Blut-Szenen, speziell beim Alien, vergällen mir aber den Spaß.

Aliens vs. Predator 2

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vorb.)
Entwickler: Monolith Publisher: Vivendi Univ., Tel. (0751) 861 944 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Hunt, Overrun, Evac, Survivor

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
670 MByte Installationsgröße	890 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Star Trek: Voyager (87%, GS 10/00)
Packender Ego-Shooter mit gut nachgebauter Voyager, toller Story und brillanter Grafik.

Red Faction (84%, GS 11/01)
Sehr gut lokalisierter Ego-Shooter mit neuer Geo-mod-Engine und einer spannenden Story.

WERTUNG

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

Keine Wertung wegen starker Gewaltdarstellung.

Drei hochspannende Shooter in einem, übertrieben brutal.

Rennende Panzer

Codename Outbreak

Action der etwas anderen Art: Russische Entwickler reichern typischen Ego-Shooter mit Taktik- und Rollenspielelementen an.



Die Grafik wirkt ein bisschen eckig, bietet aber realistisch gestaltete Landschaften.

Eine riesige Zahl an einschlagenden Kometen hinterlässt Lor auf der Erde tiefe Krater. Die Brocken aus dem All enthalten böse Sporen, die aus Menschen willenlose Monster machen, sich munter verbreiten und

auf beachtliche Größe anwachsen. Als Teil einer hochgerüsteten Spezialeinheit sollen Sie im taktik-Shooter **Codename Outbreak** dieser Gefahr und ihren Auswirkungen den Garaus machen. Vor jeder Mission wählen Sie aus acht Spezialisten einen Begleiter aus.

Ab durch's Unterholz

Die 13 linear angeordneten Missionen spielen auf abwechslungsreichem Terrain, welches Sie wahlweise aus der Ego- oder Schulterperspektive zu sehen bekommen. So durchqueren Sie Wälder oder Wüsten, kriechen durch Ventilationsschächte oder durchsuchen Forschungsräume. Nebenbei müssen Sie noch Personen befreien, Gegenstände wie Informationspads oder Schlüsselkarten finden und gelegentlich auch einfach nur die Stellung halten. Die 3D-Grafik besteht aus groben Polygonen und Texturen, die auch nicht sehr detailliert sind. Nichtsdestotrotz wirken die

Umgebungen glaubwürdig, so können Sie die reichhaltig blühende Fauna zur Tarnung nutzen und, wie bei **Delta Force**, sich aufrecht, hockend oder kriechend fortbewegen.

Transformer-Knarre

Im Gegensatz zu anderen Shootern tragen Sie lediglich eine Waffe mit sich herum – die lässt sich aber mit acht Sorten Munition bestücken. So wird aus dem Maschinengewehr schnell ein Raketenwerfer, Laser oder Minenleger. Ihr KI-Teamkamerad ist sehr geschickt im Umgang mit seinem Gewehr, Sie können ihm aber auch Befehle geben oder gleich in seine Haut schlüpfen. Überleben Sie die Mission, gibt es nicht nur Auszeichnungen, sondern auch Ihr Kamerad gewinnt an Stärke oder Zielsicherheit. Dadurch ist es am besten, immer denselben Helfer mitzunehmen, was den Team-Aspekt etwas verwässert. Die intelligenten, auf Geräusche oder

Leichen reagierenden Gegner fackeln nicht lange. Die meisten Widersacher hinterlassen Heilspritzen, Munition oder Informationspads, die Sie begrenzt mitnehmen können. Irgendwann ist Ihr Inventar zu schwer, um noch mehr aufnehmen können. Im Spiel bekommen Sie realistischen Umgebungssound, sporadische Musik-Einlagen sowie viel Sprachausgabe zu hören. Bis zu 16 Spieler dürfen die Parasiten per LAN oder Internet bekämpfen; die Solo-Kampagne ist auch zu zweit spielbar. **PK**



Mit dem praktischen Zoomvisier nehmen Sie auch weit entfernte Gegner sicher ins Visier.

Paul Kautz



Zwiespältige Gefühle

Wenn ich zwei Wertungen vergeben könnte, würde ich es dieses Mal tun: Outbreaks Außenmissionen spielen sich sehr gut, – ich muss jede Versteckmöglichkeit ausnutzen und die schlauen Gegner austricksen. Die (selteneren) Innenmissionen sind dagegen nur mäßig: Das ewige Schacht-Kriechen langweilt schnell, die Feinde rotten sich an einem Punkt zusammen und lassen sich wie Moorrühner abschießen. Und die Sucherei nach Personen oder bestimmten Daten zieht sich auch gerne wie ein Kaugummi. Outbreak ist durch die veränderbare Waffe und die Rollenspiel-Elemente ein etwas anderer Shooter – wenn Sie ihm eine Chance geben, werden Sie es nicht bereuen.

Codename Outbreak

Genre: Taktik-Shooter Anspruch: Einstieger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: GSC Game World Publisher: Virgin Interact., (0190) 589 70 33 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative, Deathmatch, CTF

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1.100 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1.200 MHz 256 MByte RAM 1.100 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Operation Flashpoint (88%, GS 7/01)
Vorzeige-Taktik-Shooter mit exzellenter Story, guter Grafik und intelligentem Missionsdesign.

Red Faction (dt.) (84%, GS 11/01)
Unkomplizierte Ballerei mit spannender Story und sehr guter Synchronisation, etwas kurz.

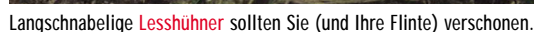
WERTUNG

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

Spannender, aber abwechslungsarmer Taktik-Shooter.



Fortsetzung der Simpel-Jagd.



tor und warten auf den Abschuss per Mausklick. Die artverwandten »Lesshühner« sollten Sie aber in Frieden ziehen lassen, sonst hagelt es Minuspunkte. Wie in **Moorhuhn 2** warten jede Menge versteckte Extras, etwa eine Schatzsuche. Darüber hinaus stehen diesmal zwei stärkere Munitionsarten für die Fadenkreuz-Flinte zur Verfügung, wenn Sie diverse Ziele in der richtigen Reihenfolge abräumen. Allerdings sind die Jagdgründe stark begrenzt: Wieder gibt es nur einen recht kleinen Level – diesmal am Meer. Außerdem nerven die herumfliegenden Löwenzahnsamen. Die beschern nach dem Zufallsprinzip Zeit- und Punkt-Boni, kehren aber auch aus heiterem Himmel die Steuerung um. **MS**

Genug gegackert!

Selbst ausgefuchste Boni und lustige Kommentare täuschen nicht darüber hinweg: Auch Moorhuhn 3 ist nur ein simpler Fadenkreuz-Shooter, der maximal ein Stündchen lang Spaß macht. Unbegreiflich ist mir, warum die Entwickler schon wieder an Levels und Waffen sparen. Brauchen Schreibstisch-Jäger etwa keine Abwechslung? Ich jedenfalls leiste mir für 25 Mark lieber ein paar leckere Brathähnchen.

Für kurze Zeit lustige Fadenkreuz-Ballerei.

