

Action

Peter Steinlechner



Die fünf Besten. Letzten Monat habe ich Sie an dieser Stelle um Vorschläge gebeten, ob und wie Mods in die Action-Hitliste integriert werden sollen. Das Ergebnis ist eindeutig: In rund 80 Prozent der Zuschriften haben Sie für separate Mod-Charts gestimmt. Beispielsweise Peter Muschick: »Man sollte eine eigene Mod-Chartsliste machen. Ich möchte schließlich auch in den nächsten Ausgaben nachlesen können, welche Mod welche Wertung bekommen hat.« Ihr Wunsch ist uns Befehl: Ab jetzt gibt's eine eigene Top-5 nur für Mods.

Nur Qualität zählt. Auch künftig wird GameStar nicht jedes Wald-und-Wiesen-Mod testen. Eine Chance haben die Modifikation, die sich vom Hauptprogramm abgrenzen und Qualität bieten. Das gilt auch für Updates: Nur weil sich eine Versions-Nummer marginal ändert, bedeutet das nicht gleich den Nachtest. Falls sich aber – wie kürzlich bei **Tactical Operations** – richtig viel tut, lesen Sie hier selbstverständlich einen Test. Und: **Counterstrike** hat es mittlerweile auch zu »Verkaufsversions-Ehren« gebracht und ist als eigenständiges Spiel (kein **Half-Life** nötig) erhältlich – deshalb bleibt es (auch das ein Vorschlag aus vielen Zuschriften) in der normalen Top-25.

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	Max Payne	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	Ego-Shooter	NEU	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.

Action-Inhalt

Tests

Red Faction	84
UT: Rocket Arena 1.6	88
From Dusk Till Dawn	89
Bacteria	90
Half-Life: Firearms 2.5	91

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	NEU	83%
5	HL: Firearms 2.5	Taktik-Shooter-Mod	NEU	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.



Das großkalibrige Manifest

Red Faction

Mittendurch statt dran vorbei: Als Revolutionär schießen Sie in Mars-Bergwerken auf ausbeuterische Konzernsöldner und dank neuartiger 3D-Technik sogar durch Wände.



Auf Demo-CD:
Spielbare Demo

WWW

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

Sauna-Temperaturen, Bezahlung wie bei Fastfood-Ketten und Vorgesetzte Marke Menschenschinder: Die Minenarbeiter der Ultor Corporation haben die Schnauze voll. Tagein, tagaus schuften sie im Bergwerk auf dem Mars und lassen sich von schlecht gelaunten Aufsehern schikanieren. Dazu kommt ein mysteriöser Virus, der kraftstrotzende Männer in kränkelnde Mutanten verwandelt – irgendwann reißt der Geduldsfaden. Ein harmloser Streit, eine fallen gelassene Waffe, und schon bricht der Aufstand los.

Selbstverständlich sind in Volitions Ego-Shooter **Red Faction** Sie derjenige, der als Arbeiter Parker zum Chefbellenden wider Willen wird. Ausgerechnet in einem Programm aus dem kapitalistischen Amerika legen Sie sich für die »Roten« ins Zeug und befreien Ihre Genossen mit großkalibrigem Kampfgerät vom Joch der Unterdrückung.

Brüder, zur Sonne!

Ihr Marsch für die Gerechtigkeit führt nur teilweise durch verwinkelte Bergwerksstollen. Weit über die Hälfte des Spiels



Parker begegnet in einer 3D-Zwischensequenz der Ober-Rebellin Eos.

verbringen Sie in Fabrikhallen, unterirdischen Forschungslaboratorien und Bürokomplexen. Insgesamt gibt's 20 naht-

los verbundene, überwiegend große Levels. Der Mars ist löchriger als jeder Schweizer Käse: Unter der roten Kruste verber-

Facts

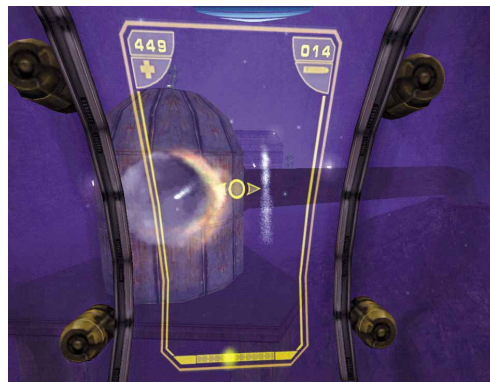
- 15 Waffen
- 5 steuerbare Vehikel
- 14 Gegnertypen
- 20 Levels
- Geo-Mod-Technik

Die **Aufseher** des Ultor-Konzerns sind von Anfang bis Ende Ihre Standard-Gegnertypen.





Die Mars-Spinnen attackieren mit großen Sprüngen.



Per U-Boot durchstreifen Sie trübe Mars-Flüsse.



Geo-Mod-Engine



Die Geo-Mod-Engine macht's möglich: Nach dem Kampf bleibt von den Wänden nur das Nötigste.

gen sich unzählige Gänge, gewaltige Steinhöhlen und riesige Hallen; Sie liefern sich minutenlang einen Kampf in einer fahrenden U-Bahn. Kurze Zeit sind Sie auf der Oberfläche, zum Abschluss geht's dann sogar hinauf in eine Raumstation. Allerdings könnte **Red Faction** letztlich ohne Änderungen genauso gut auf der Erde spielen – kleine grüne Männchen oder Marsgesichter haben sich die Entwickler leider verkneift.

Rebellen-Genossen

Meist agieren Sie als einsamer Held, nur selten sind Sie in rebellischer Begleitung unterwegs oder beschützen einen Überläufer vor seinen Ex-Kollegen. Regelmäßig melden sich der abtrünnige Computerspezialist Hendrix und die Rebellenkollegin Eos per Funk und helfen mit Hinweisen oder moralischer Unterstützung. Gleich dreimal streunen Sie verkleidet in feindlicher Umgebung herum; die Wachen erkennen sie nur, wenn Sie zur Waffe greifen oder sich zu sehr nähern. Geskriptete Szenen in der 3D-Engine erzählen immer wieder von den Schicksalen anderer Revoluzzer; allerdings sind diese Szenen längst

nicht so aufwändig und originell wie in **Half-Life**. Darüber hinaus ist auch die Spielzeit kürzer als im Valve-Klassiker: Einigermaßen erfahrene Shooter-Fans ballern sich in 15 bis 20 Stunden in Freiheit.

Zerstörbare Levels

Die Geo-Mod-Engine erlaubt es Ihnen, beliebige Teile des Levels wegzusprenken – bisher mussten zerstörbare Stellen extra designt werden. Mit ausreichend Munition ist es jetzt tatsächlich möglich, sich wie ein Maulwurf seinen Gang ins Erdreich zu buddeln. Das funktioniert allerdings nur da, wo kein hartes Material blockiert.

Felsen in Minen geben nach, aber Stahlgänge oder Betonböden bekommen nicht mal ernsthafte Dellen. Diese Unterscheidung stellt sicher, dass Sie keine handlungsentscheidenden Orte oder Sequenzen verpassen.

Spielerisch fiel den Entwicklern damit allerdings nicht allzu viel ein. Gleich zu Beginn können Sie mal einem Panzerfahrzeug die Brücke unter den Rädern wegpusten, außerdem finden Sie hinter einigen auffällig langen Bergwerksgängen ein bisschen Extra-Munition oder eine neue Waffe. Vor allem dient Geo-Mod aber dazu, dass Sie ohne die sonst üblichen Schlüssel weiterkommen und neben

verschlossenen Türen einfach ein Loch in die Wand jagen.

Als Kapitalist verkleidet

Um gegen die versammelte Schlagkraft des Ultor-Konzerns eine Chance zu haben, hamstert

Technik-Check

Red Faction entpuppt sich erst im späteren Spielverlauf als Ressourcen-Fresser. Bleibt die Framerate anfangs bei nur wenigen Figuren angenehm hoch, so sackt sie bei hoher Auflösung in Gefechten mit mehr als drei Gegnern plötzlich ab. Das gilt hauptsächlich für Athlon- und Pentium-Systeme unterhalb 500 MHz. Erst mit einem Athlon 900 MHz aufwärts und einer Geforce- oder Voodoo-5-Grafikkarte lief das Spiel selbst in heiklen Situationen wieder flüssig.

RAM/Festplatte

Eine Vollinstallation verschlingt ein knappes Gigabyte (926 MByte) Festplattenplatz. Wir empfehlen diese Variante, da das Spiel zwischen den Level-Abschnitten kräftig Daten nachschauelt. Ist Ihr Rechner lediglich mit 128 MByte bestückt, werden Sie des öfteren von lästigen Grafik-Rucklern überrascht. Erst mit 256 MByte Arbeitsspeicher gehört das unverhoffte Zuckeln der Vergangenheit an.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Neben einer niedrigeren Auflösung erhalten Sie durch eine Änderung der dreistufigen Textur-Auflösung (Texture Resolution) den höchsten Geschwindigkeitszuwachs. Allerdings sehen die Texturen dann verwaschen und unschön aus.

TIPP 2: Tummeln sich mehrere Gegner auf einmal in ihrer Sichtweite, sinkt die Framerate spürbar. Wenn Sie die Personen-Details (Character Detail) herunterschrauben, spielt es sich flüssiger. Ein zusätzliches Quantchen Leistung destillieren Sie aus den abschaltbaren Objekt- und Personen-Schatten (Shadows).

TIPP 3: Außer der trilinearen Textur-Filterung existiert auch eine bilineare. Diese ist schneller und kaum weniger schön.

TIPP 4: Umherfliegende Trümmer und Schuss Spuren (Decals) müssen auch berechnet werden. Eine Deaktivierung schmälert minimal die Atmosphäre, bringt aber zusätzliche Rechenkraft.

Die Performance-Tabelle

		TNT 1	G400	Voodoo 3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Kyro2	Radeon	Geforce 2	Geforce 3
PII/450	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/933 Athlon 900	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 1.333	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Mit Riesenwürmern prügeln Sie sich nur selten.

Markus Schwerdtel



Spannende Barrikaden

Seit Half-Life hat mich kein 3D-Shooter mehr so in eine Spielwelt hineingesogen wie Red Faction. Für die Freiheit der aufständischen

Minenarbeiter gehe ich viel motivierter an die Ballerei als in einem der sonst oft üblichen »Töte alle Aliens/Terroristen/Verbrecher«-Szenarios. Da kann ich es auch verschmerzen, dass die Marsgänge etwas eckig sind und die Revolution nicht allzu lange dauert. Außerdem wäre das Spiel wohl auch ohne die groß angelegte Geo-Mod-Engine ausgekommen. Ich bin auf jeden Fall schon gespannt, wie die Hintergrundgeschichte im eventuell geplanten Addon oder gar einem Red Faction 2 weitergeht.

Parker sich ein umfangreiches Waffenarsenal zusammen. Darin finden Sie unter anderem mehrere Arten von Maschinenpistolen, zwei Raketenwerfer, Granaten und Sprengladungen. Die meisten Knarren verfügen über zwei Schussmodi: Mal gibt's dezent unterschiedliche Munitionsarten, mal Dauerfeuer statt Salvenmodus, mal einen Schalldämpfer. Der ist vor allem hilfreich, wenn Sie verkleidet in



Gemeinsam mit einem **Rebellen-Kollegen** bombt Parker für die Freiheit.

feindlichen Stationen umherschleichen. Zwischendurch kommen Ihnen handlungsbedingt immer wieder mal alle oder mehrere Schießprügel abhandeln, allerdings erhalten Sie die recht schnell wieder.

Komplett mit eigener Bewaffnung – meist Raketenwerfer und Schnellfeuerwaffe – sind die fünf Vehikel ausgestattet, an deren Steuer Sie im Spielverlauf Platz nehmen. Im Kampf-U-Boot schwimmen Sie in marianischen Gewässern, rumpeln im Panzerwagen durch enge Canyons oder fliegen im Gleiter durch Fabrikhallen.

Die Konzerne spinnen

Den ausbeuterischen Aufseherstypen, denen Sie zu Spielbeginn die Waffen entreißen, begegnen Sie bis zum Ende. Zwischendurch haben Sie es auch mal mit Mutanten und seltsamen Spinnenwesen zu tun, später gesellen sich besonders dick gepanzerte Söldner dazu. Das was dann aber fast schon, denn bei der Gegnervielfalt legt sich das Programm nicht ins Zeug.

Die KI zeigt eine solide Vorführung: Soldaten unternehmen nach ersten Treffern Fluchtmannöver, gehen auch mal in Deckung, zeigen aber sonst keine besonderen Fertigkeiten. Trotzdem ist **Red Faction** nur auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade für Einsteiger geeignet: Der härteste ist echten Profis vorbehalten, die auch vor dem massivem Einsatz der Schnell-speicher-Taste nicht zurück-

schrecken. In diesem Modus erinnert die Ablebe-Häufigkeit frappierend an **Commandos 2**.

US-Version im Test

Zum Test hatten wir ein Muster mit der fertigen amerikanischen Solo-Kampagne. Hierzulande veröffentlicht Publisher THQ eine stark entschärfte Version, in der neben Bluteffekten auch der Flammenwerfer fehlt – den Sie im US-Original jedoch nur selten dabeihaben. Nach der schon erhältlichen Playstation-2-Version zu urteilen, wird die deutsche Synchronisation ausgezeichnet.

Ebenfalls noch nicht ganz fertig war der Multiplayer-Modus; die bereits vorhandenen Deathmatch- und Capture-the-flag-Karten wirken allerdings sehr originell. Auf eine Bewertung verzichten wir dennoch – wir liefern sie bald nach. **PS**



Im Forschungslabor begegnen Sie ein paar besonders starken **Elitesoldaten**.

Peter Steinlechner



Freiheitskampf für alle

Nieder mit den Ausbeutern, fairer Lohn für freie Arbeiter! Red Faction hat es mit seiner tollen Story tatsächlich geschafft, mich in einen

flammenden PC-Kämpfer für die Sache der Unterdrückten zu machen. Die revolutionäre Stimmung kommt überraschend gut rüber und bügelt die Schwächen bei Grafikeffekten, Gegnervielfalt und Spieldauer weitgehend aus. Der Actionpart ist grundsolide: Die Waffen erlauben vielfältige Vorgehensweisen, die KI der Herrschenden ist herausfordernd. Vor allem sind die Levels interessant aufgebaut.

Die verschobene Revolution

Deutlich mehr habe ich von der Geo-Mod-Technik erwartet. Anfangs ist es noch Spaßig, sich durchs Erdrück zu sprengen oder nach heftigen Kämpfen in Ruinen zu stehen – aber Ersteres wird schnell langweilig. Letzteres gibt's viel zu selten. Inhaltlich bedeutet Red Faction zwar nicht den Umsturz im Genre – eine echte Empfehlung für Freunde unkomplizierter und vor allem spannender Ballerorgien ist es allemal.

Red Faction

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Volition
Anspruch: Einsteiger, Fortgesch., Profis
Publisher: THQ, (0190) 50 55 11
Sprache: Engl. (Dt. i. V.)
Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: noch nicht testfähig

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1000 MHz 192 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Half-Life (92%, GS 4/99)
HL liegt inzwischen zwar bei der Grafik zurück, hat aber vor allem beim Levelaufbau die Nase vorne.
Star Trek: Voyager (87%, GS 11/00)
Voyager kämpft auch mit der kurzen Spielzeit – Grafik und Abwechslung sind jedoch besser.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Noch nicht testfähig

Gute Story und flotte Schießereien auf dem Mars.



Schneller Deathmatch-Happen

Unreal Tournament Rocket Arena

Raketenfetischisten und Einzelkämpfer bietet diese Deathmatch-Modifikation zu Unreal Tournament eine spannende Abwechslung im Online-Alltag.



In den kleinen, übersichtlichen Arenen verlieren Sie den Gegner fast nie aus den Augen.

Shooter-Mods, wohin man schaut. Die meisten sind jedoch auf Teamspiel ausgerichtet. Wo bleiben denn da die einsamen Wölfe, diejenigen, die lieber solo in den Internet-Kampf ziehen? Eine Möglichkeit, sich auch alleine auszuto-

ben, ist zum Beispiel die **Rocket Arena**-Modifikation zu **Unreal Tournament**. Bei **Rocket Arena** dreht sich alles um Deathmatch oder Team-Deathmatches.

Klein, aber tödlich

Auf den ersten Blick erkennt man zwischen dem Hauptprogramm und **Rocket Arena** praktisch keine Unterschiede. Waffen und Models bleiben die gleichen. Doch die Karten sind ausnahmslos alle neu – und wesentlich kleiner als die aus dem Original. Oft handelt es sich dabei um streng symmetrisch angelegte Räume, die durch ein paar Lifts, Säulen und Plattformen aufgelockert sind. Campen kommt da nicht in Frage. Zwei Spieler oder Teams von bis zu vier Mann treten im Modus »Best of three« gegeneinander an. Wer von drei Runden zwei

punkte abzieht, geht als Sieger vom Platz. Wenn sich in einer Arena mehrere Gladiatoren aufhalten, befinden sich die gerade inaktiven im Ghostmodus. Da der Gewinner einer Partie auch in der nächsten antreten darf, sind Wartezeiten von zehn Minuten keine Seltenheit.

Raketenstarts

Jede Runde starten Sie mit dem gesamten Wummenarsenal samt Munition und Körperpanzerung. Weil Ihre stärkste Waffe der Raketenwerfer ist, haben Sie das gute Stück zu Beginn immer automatisch in der virtuellen Hand. Drei Sekunden bleiben Ihnen, um sich auf der Karte eine günstige Position zu suchen. Erst nach Ablauf dieser Frist sind die Schießprügel betriebsbereit. Lediglich der Gegner kann Ihnen Gesundheits-

punkte abziehen. Stürze oder ein Rocketjump haben keinen Einfluss auf Ihren Status. Kein Wunder also, dass sich erfahrene Spieler oft in luftige Höhen katapultieren und den Widersacher von oben aufs Korn nehmen. Auch **Rocket Arena** lässt sich hervorragend mit Bots spielen. Allerdings durchschaut man Sie die Lauf Routinen der künstlichen Gegner aufgrund der kleinen Karten sehr schnell. **PET**



Auch **Snipern** ist schon bei Partiebeginn möglich.

Petra Schmitz



Kurz und knackig

Zum Entspannen ist Rocket Arena einfach herrlich. Ich muss mir keine Gedanken über die Verstecke der stärksten Waffen machen und weiß, dass der Gegner auch keinen Wummenvorteil hat. Selbst das Kopfzerbrechen über die taktisch wichtigen Punkte einer Karte fällt aus. Blöd hingegen ist die Wartezeit in vollen Arenen. Fazit: Rocket Arena ist nichts für lange Nachmittage, aber der perfekte Ballerspaß für zwischendurch.

UT: Rocket Arena

Genre: Ego-Shooter-Mod Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Englisch
Entwickler: Rocket-Arena-Team Publisher: www.planetunreal.com/arena Preis: kostenlos

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM, 3D-Karte 260 MByte Installationsgröße Unreal Tournament, Version 436	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM, 3D-Karte 260 MByte Installationsgröße Unreal Tournament, Version 436	CPU mit 500 MHz 256 MByte RAM, 3D-Karte 260 MByte Installationsgröße Unreal Tournament, Version 436

ALTERNATIVEN

Unreal Tournament (88%, GS 9/99)
Mutterspiel von Rocket Arena. Durch größere Karten und versteckte Powerups mehr Spieltiefe.

Half-Life (dt.) (92%, GS 4/99)
Im Deathmatch des Shooter-Klassikers sollten Sie die Positionen der besten Waffen auswendig kennen.

WERTUNG

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

Kurzweilige Deathmatch-Mod, auch für Einsteiger geeignet.



From Dusk till Dawn

Flucht vom Vampir-Kutter.

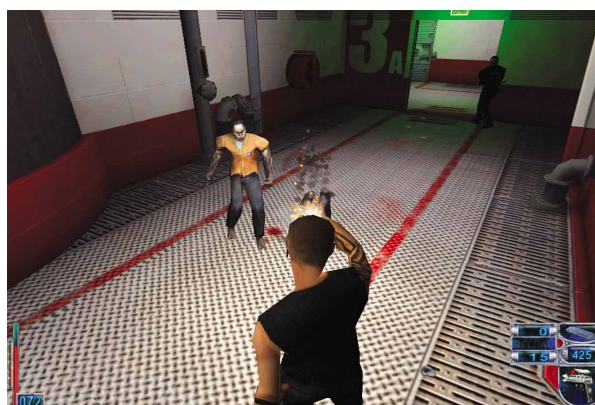
Das Actionspiel **From Dusk till Dawn** versetzt Sie als Seth Gecko fünf Jahre nach dem gleichnamigen Film auf ein Gefängnissschiff. Der Pott wimmelt aus mysteriösen Gründen von Vampiren, also kämpfen Sie sich Richtung Deck, um pünkt-

lich zum Sonnenaufgang zu entkommen. Im Spiel sehen Sie eine an George Clooney erinnernde Figur wahlweise aus der Schulter- oder Egoperspektive. Zur Vernichtung der von überall auftauchenden Blutsauger stehen Ihnen Gewehre, Pistolen, ein Elektroschocker und ein Holzpflöck zur Verfügung. Die Grafik wirkt aufgrund der **Devil Inside**-Engine nicht mehr ganz zeitgemäß. Allerdings lässt sich auch hier per Tastendruck (F 11) ein cooler Zeitlupe-Modus aktivieren, der das Schießen erleichtert. Zu hören gibt es ruhige bis dramatische Musik, akzeptable Effekte sowie eine schlafmützige deutsche Sprachausgabe. Gelegentliche Dialoge sowie von Zeit zu Zeit auftauchende hilfreiche NPCs bringen Abwechslung in das leider nur für Solo-Vampirjäger gedachte Spiel. **PK**

Paul Kauz

Netter Aderlass

Schade, dass das Spiel, abgesehen vom Helden und dem Namen, mit dem Film wenig zu tun hat. Falls Sie den also nachspielen wollen, dürften Sie enttäuscht sein. Außerdem mangelt es an wirklich frischen Ideen. Davon abgesehen ist **From Dusk till Dawn** ein durchaus Spaßiger Shooter. Dank der ausgefallenen Waffen ist das Vampire-Zerlegen sehr unterhaltsam; die nicht gerade frische Grafik vergisst man schnell. Wenn das für Sie ausreicht, werden Sie einige aufreibende Stunden auf dem Todes-Tanker verbringen.



Sie steuern **Seth** wahlweise aus der Ego-Ansicht oder der Schulterperspektive.

From Dusk till Dawn

Genre: 3D-Action Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Gamesquad Publisher: Modern Games, (0190) 51 00 59 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 366 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 550 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
180 MByte Installationsgröße	180 MByte Installationsgröße	180 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Actionreiche Vampirhatz, die mit dem Film wenig zu tun hat.



Auf DVD:
spielbare Demo

Bacteria

Die phantastische Reise ins Ich.

Der Wissenschaftler Doktor Rasarow ist schwer erkrankt. Um sein Leben so schnell wie möglich zu retten, werden Sie auf mikroskopische Größe verkleinert und in seinen Körper injiziert. Dort müssen

Sie nun nützliche Organproben sammeln sowie allerlei virale Gegner vernichten. Dazu stehen Ihnen im Actionspiel **Bacteria** ausbaubare Plasmageschütze sowie verschiedene Arten von Torpedos zur Verfügung. Das Geld dafür erhalten Sie durch die Säuberung der doktorlichen Innereien. Grafisch ist das Spiel recht blutarm: Die Explosionen und Lichteffekte sind zwar sehr gut; aber wegen der geringen Sichtweite bekommen Sie die hässlichen Gegner erst sehr spät zu Gesicht. Die Akustik gefällt uns dagegen, treibende Techno-Klänge sowie fetzige Soundeffekte passen gut zur Action. Auch die Steuerung macht keine Probleme; leider lässt sich die Tastaturbelegung nicht ändern. Das Spiel ist nicht im Handel zu kaufen, sondern nur über www.net-games.com. **PK**

Paul Kautz

Blutbahn-Ballerei

Bacteria ist eine Mischung aus dem Spielprinzip von Wing Commander und der Story des Films Phantastische Reise. Das bedeutet: Wegpunkte abklappern, dazwischen alle Gegner plätten, kleinere Aufträge erfüllen. Das Spiel ist gnadenlos auf schnelle Action ausgelegt, was es für die Mittagspause prädestiniert. Aber länger als eine halbe Stunde am Stück will ich es kaum spielen, dazu mangelt es einfach zu sehr an Abwechslung. Falls Sie aber Blutbahn-Kammerjäger-Tendenzen verspüren und gelegentlich nach rasanter Action verlangen, ist Bacteria keine falsche Wahl. Zumindest es mit gerade mal 50 Mark angemessen günstig ist.



Der bösartige Virus vergeht in einer eindrucksvollen **Explosion**.

Bacteria

Genre: Actionspiel
Entwickler: Fin Arts

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Publisher: Net Games, www.net-games.com Preis: ca. 50 Mark

Sprache: Deutsch

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

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

MINIMUM

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
140 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 400 MHz
128 MByte RAM
140 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 550 MHz
256 MByte RAM
140 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

Grafik: ☐ Befriedigend
Sound: ☐ Gut
Bedienung: ☐ Befriedigend
Spieltiefe: ☐ Ausreichend
Multiplayer: ☐ Nicht vorhanden

Fetzige Zwischendurch-Action, auf Dauer zu öde.



Klassentreffen für Soldaten

Half-Life (dt.) Firearms

Internet-Krieger haben es nicht einfach. Die müssen sich in einer Modifikation zu Half-Life um Verbandszeug, Fallschirme und Kampfklasse kümmern.



Grafisch keine Offenbarung: Grobe Texturen und langweilige Architektur bestimmen das Bild.

Der Steg des Landungsboots senkt sich langsam. Mit Schutzpanzerung und gut bewaffnet wagt sich der Soldat ein paar Schritte vor – um sofort eine Bleisalve aus zwei Bunkern zu kassieren. Was wie ein Filmausschnitt aus *Der Soldat James Ryan* klingt, ist in Wahrheit der

Beginn einer Runde *Firearms* auf der Karte ps_Omaha. Die Multiplayer-Modifikation von *Half-Life* setzt voll auf das zurzeit so beliebte Kriegsszenario.

Eine Frage der Klasse

Ähnlich wie bei *Team Fortress Classic* müssen Sie sich auch bei *Firearms* für eine bestimmte Soldatenklasse entscheiden. Sieben stehen zur Auswahl. Die unterscheiden sich nicht nur in Waffen und Panzerung, sondern auch in der Agilität. Der Berserker etwa eignet sich durch seine Bewaffnung (diverse Granaten und AK 47) für den Einsatz an vorderster Front. Sobald Sie zehn Punkte im Kampf erfochten haben, lernen Sie dazu: Dann dürfen Sie Fähigkeiten ausbauen und beispielsweise schneller die Munition wechseln oder Ihre Mitspieler heilen. Wenn die Klassen nicht gefallen, kann sich stattdessen eine Idealkombination aus Schießprügeln und Schutzkleidung zusammenbasteln.

Auch in *Firearms* stehen sich zwei Soldatentruppen gegenü-

ber. Aber bei den Spielmodi hat das Programm einiges mehr zu bieten als vergleichbare *Half-Life*-Mods: Auf den so genannten Push-Karten sollen die Teams nacheinander Flaggenpunkte einnehmen. Search-and-destroy-Maps verlangen die Zerstörung der gegnerischen Versorgungseinheiten. Im Objective-Modus hingegen greift nur eine Mannschaft an, und auf den Teamplay-Karten tobt die Schlacht so lange, bis eine Gruppe kampfunfähig ist.

Laufend verarzten

Realismus ist eine der wichtigsten Komponenten bei *Firearms*. Wenn Sie getroffen werden, nimmt Ihre Gesundheit auch danach kontinuierlich ab – bis zum bitteren Ende. Gestoppt werden kann der Vorgang nur durch Bandagen, die Sie mit sich tragen oder auf den Karten finden. Ihre Kondition ist ein weiterer realitätsnaher Faktor. Falls Sie permanent laufen und hüpfen, rea-

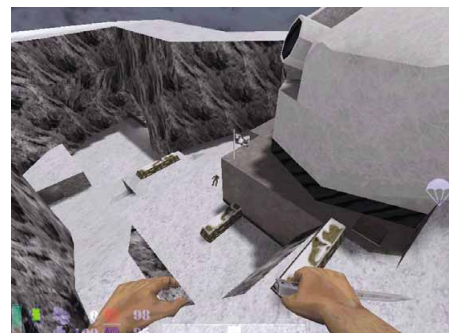
giert Ihr virtuelles Alter Ego alsbald mit Keuchen und Erschöpfung bis hin zur fast kompletten Bewegungslosigkeit. Da hilft nur Stillhalten und Ausruhen.

Grafisch bewegt sich *Firearms* aber weit entfernt vom richtigen Leben. Denn Texturen und Architektur sind einfach zu grob und trist geraten. Auch Spielermodelle und Animationen könnten noch Feinarbeit vertragen. Das Leveldesign schwankt zwischen »klar strukturiert« und »durch lange Latscherei unnötig verwirrend«.

PET



Auf DVD:
Firearms 2.5



Auf einigen Karten geht's per Fallschirm in die Schlacht.

Petra Schmitz

Nix für Anfänger



Wer sich zum erstenmal in Online-Schlachten stürzen will, sollte um *Firearms* lieber einen weiten Bogen machen. Denn ohne

genügend Routine mit den Spielmechanismen überleben Genre-Einsteiger keine Minute. Durch sein Klassensystem spricht das Programm aber auch weniger die Gelegenheitsspieler als vielmehr die Claner an. Die dürften sich umso wohler fühlen, weil Aufgaben allein schon durch die unterschiedlichen Ausstattungen der Soldaten klar definiert sind. Fazit: *Firearms* ist eine Profimod, die selbst alten Server-Haudegen noch einige Einarbeitung abverlangt.

Half-Life: Firearms

Genre: Taktik-Shooter-Mod	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Englisch
Entwickler: Firearms-Team	Publisher: www.fa-nation.net	Preis: kostenlos

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, Object., Push, Search-and-destroy

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
70 MByte Installationsgröße	70 MByte Installationsgröße	70 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/01)
Leicht zugängliches Team-Spiel, das sowohl schnelle Reflexe als auch Taktik erfordert.

Team Fortress Classic (87%, GS 11/00)
Multiplayer-Mod mit mehreren Spielerklassen. Einsteigerfreundlicher als *Firearms*.

WERTUNG

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

Komplexe Team-Mod, die vor allem Profis anspricht.

75% SPIELSPASS