



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

WARTEN AUF BESSERE ZEITEN

NEULICH IN CITY 17. Ein Brillenträger mit einem orangefarbenen futuristischen Anzug läuft nervös auf und ab, hält ab und zu an, schaut genervt auf die Uhr. Tja, Gordon, wir verstehen, wie du dich fühlst. Nämlich genau so, als würde der Starter die Läufer des olympischen 100-Meter-Laufs zehn Stunden in den Blöcken warten lassen – fies! Vorschlag zur Güte: Du hinterlässt Valve eine SMS, dass sie dich bitte anrufen sollen, wenn es mit **Half-Life 2** losgeht. In der Zwischenzeit spielst du mit uns **Counterstrike Source**. Das ist nämlich spitze und verkürzt die Wartezeit.

NEULICH IN VIETNAM. Amerikanische GIs stehen verwirrt im Reisfeld. Um sie herum zig bis an die Zähne bewaffnete Vietcong – die alle nicht angreifen und stattdessen planlos in die Luft, auf den nächsten Grashalm oder ins Nichts starren. Waffenstillstand? Nö, KI-Stillstand. Und zwar in **Men of Valor**. Ich erinnere da nur zu gerne an die ständig von Entwicklern runter gebeteten Worte: »KI, klar! Die wird in Zukunft immer besser.« Sicher! Triggerbasierte Angriffe in **Doom 3**, dämliche Bot-Kollegen in **Star Wars Battlefront** und Salzsäulen in **Men of Valor**. Wann fängt die Zukunft denn endlich an?

INHALT

Men of Valor	76
Counterstrike Source	80
Tribes Vengeance	82
Star Wars Battlefront	84
Pacific Fighters	86
Shadow Ops: Red Mercury	88
Kao the Kangaroo 2	90
Kampfgeschwader Roter Stern	90
Schwarzmarkt DDR 1982	90
Hanfbaron · Sataan	90
Große Haie, kleine Fische	90
Sabre Squadron	91

GAMESTAR-ACTION-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Orginal-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Wartfen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	Version 1.2.0.10
2	Far Cry	Ego-Shooter	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
3	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
4	Mafia	3D-Aktion	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
5	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	9	9	10	03/03: Addon
6	Splinter Cell 2	3D-Aktion	Ubisoft	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
7	GTA Vice City	3D-Aktion	Rockstar Games	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
8	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
9	Doom 3	Ego-Shooter	id Software	10/04	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
10	Max Payne 2	3D-Aktion	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
11	Thief 3	3D-Aktion	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
12	Rückkehr des Königs	3D-Aktion	Electronic Arts	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
13	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Valve	NEU	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
14	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
15	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Lucas Arts	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
16	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
17	Prince of Persia 4	3D-Aktion	Ubisoft	01/04 (87%)	83	8	9	8	9	10	6	10	7	8	8	
18	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	12/02 (88%)	83	6	8	9	9	10	10	7	8	8	8	
19	Call of Duty	Ego-Shooter	Infinity Ward	11/04	83	7	10	8	10	10	7	7	8	8	8	11/03: Addon
20	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
21	Tron 2.0	Ego-Shooter	Buena Vista Inter.	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
22	Halo	Ego-Shooter	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
23	Metal Gear Solid 2	3D-Aktion	Konami	04/03 (85%)	81	6	9	10	9	8	8	8	8	9	6	
24	Vietcong	Taktik-Shooter	Take 2	05/03 (88%)	81	6	9	8	9	9	8	8	8	8	8	
25	Unreal 2	Ego-Shooter	Epic Games	03/03 (89%)	80	8	7	8	8	10	6	9	7	9	8	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Aktion, Taktik-Shooter und militärische (Flug-) Simulationen.

Dean scheidet im Dschungel

MEN OF VALOR

Nicht jeder Kämpfer ist so hart wie John Rambo. Dean Shepard hat mit ihm nicht viel gemein: Er ist ein Muttersöhnchen, unbedarft und ... sympathisch. Doch auch er steht seinen Mann im Dschungelkampf.



Als der Bordschütze unseres Huey verwundet wird, müssen wir selbst Hand anlegen.

Dean Shepard hat es nicht leicht: Als Schwarzer im Amerika der späten 60er-Jahre wird er schikaniert, sein kleiner Bruder Jamie entwickelt sich zum aufmüpfigen Rebellen. Das ließe sich ja alles noch ertragen, wenn da nicht noch Hunderte von Vietcong wären, die ständig auf ihn schießen! Dean ist nämlich als US-Soldat in Vietnam, und da sind Amerikaner, egal welcher Hautfarbe, nicht

willkommen. Im Ego-Shooter **Men of Valor** von 2015 (**Medal of Honor: Allied Assault**) helfen sie Shepard, seine Dienstzeit in Indochina heil zu überstehen.

Da lang nach Da Nang

Dean wird als einer der ersten GIs nach Vietnam kommandiert. Zunächst glaubt er an ein kurzes, nicht allzu gefährliches Abenteuer – die US-Truppen werden immerhin mit Blumenkränzen

empfangen, und Kampfhandlungen reduzieren sich auf kleine Scharmützel in den Grenzgebieten. Doch dann geraten die Soldaten immer öfter in Hinterhalte, stoßen auf regelrechte Vietcong-Festungen und müssen verheerende feindliche Attacken über sich ergehen lassen. So durchlebt Shepard den Vietnamkrieg von seinen medienwirksam in Szene gesetzten Anfängen bis hin zu den ersten großen Verlusten der Amerikaner während Tet-Offensive. Dabei erhält der Spieler durch kommentierte Original-Filmaufnahmen, Kriegsdaten und Zitate wichtiger Persönlichkeiten interessante Hintergrundinformationen zum Vietnam-Konflikt.

Post von der Front

Deans Abenteuer sind in zwölf abwechslungsreiche Episoden eingeteilt: Spähtrupp-Einsätze hinter feindlichen Linien, nächtliche Kommando-Missionen, Großangriffe auf feindliche Stellungen und verzweifelte Rettungsmissionen erwarten Shepard während seiner Zeit in Vietnam. Die Gefechte sind nach **Medal of Honor**-Manier prall mit Skript-Sequenzen gefüllt: Als

wir in einer Schlacht von Deckung zu Deckung hechten, setzt ein Hubschrauber Truppen ab, während ein anderer in der Luft in Flammen aufgeht. Dabei donnern F4-Phantom-Jets über unsere Köpfe hinweg. Wer da stauend stehen bleibt, fängt sich schnell eine Kugel ein.

Zwischen den Einsätzen können Sie die Briefe, die Dean an seine Familie in der Heimat schreibt, lesen. So erfahren Sie nicht nur, was zwischen den Episoden passiert ist, sondern auch, was sich im Kopf des jungen Marines abspielt. Der erkennt zwar, dass der Krieg nicht gut verläuft, will seinen Eltern aber keine unnötigen Sorgen machen.

Waffenbrüder

Shepards Eltern sorgen sich nicht nur um ihn, sondern auch um seinen Bruder Jamie. Der wurde nämlich auch eingezogen und nach Vietnam geschickt – und landet ausgerechnet in Deans Einheit. Jamie kommt allerdings mit dem Stress des Krieges nicht zurecht und fällt schnell in Ungnade bei seinen Kameraden. Dabei ist er nur genauso unfähig wie die anderen KI-Soldaten: Die Teamkol-



Spiegel-Effekte von Wasserflächen wirken nachts besonders realistisch.



Ein Flammenpanzer der nordvietnamesischen Armee greift unsere Basis an.

BEISPIELMISSION LIGHT



Im Spährtrupp geraten wir in einen Hinterhalt: Uns fliegen Raketen um die Ohren!



Plötzlich stoßen wir auf zwei Bunker, die wir für die Artillerie markieren müssen.



Der eine Bunker kassiert einen Treffer, den anderen müssen wir freikämpfen.



Im zweiten Bunker übernehmen wir ein MG: Der feindliche Nachschub hat keine Chance!

legen schießen nur sehr selten auf klar erkannte Feinde, und wenn sie's tun, treffen sie kaum. Dafür ballern sie gelegentlich auf Gegner, die hinter der nächsten Ecke stehen. Denn scheinbar haben Kameraden und Feinde den Röntgenblick: Sie schießen auch durch brusthohes, blickdichtes Unterholz. Glücklicherweise ist der Vietcong auch nicht schlauer als die GIs, und so umschleichen sich die Soldaten gelegentlich, ohne zu feuern.

Men of Valor bietet allerhand Schieß- und Sprengerät: Sturm- und Maschinengewehre, Pistolen, Handgranaten, Raketen und Granatwerfer. Shepard kann allerdings nur vier unterschiedliche Gegenstände tragen – wenn Sie eine feindliche Flinte mitnehmen wollen, müssen Sie eine mitgebrachte liegen lassen. Mit den Schusswaffen ballert es sich nach bewährter Shooter-Manier. Konsolen-Fans können auch im Xbox-Stil zielen: Dabei wird der Bildaus-

schnitt eingefroren und das Fadenkreuz wie ein Mauszeiger über den Monitor bewegt.

Feld-Medizin

Gefallene Soldaten lassen nicht nur Waffen und Munition, sondern auch Erste-Hilfe-Kästen fallen. Bloßes Einsammeln der Pakete reicht allerdings nicht: Wenn Shepard getroffen wird, nimmt er über einen begrenzten Zeitraum hinweg Schaden, es sei denn, er hält kurz inne und verbindet seine Wunden. Wer von allen Seiten beschossen wird, findet allerdings kaum Gelegenheit, Blutungen zu stoppen. Das bringt Spannung in die Gefechte, insbesondere, weil Sie nicht frei speichern können: **Men of Valor** sichert Ihr Spiel an recht spärlich gesäten Punkten automatisch. Um Ihre Teamkollegen müssen Sie sich allerdings keine Sorgen machen. Die gehen zwar auch mal verletzt zu Boden, sterben aber nur, wenn die Spielhand-

lung dies vorsieht – ansonsten stehen sie nach kurzer Verschnaufpause wieder auf.

Das dreckige Dutzend

Men of Valor bietet einen umfangreichen Multiplayer-Teil. Zwölf Spieler können sich auf 16 Karten die Kugeln um die Ohren jagen, und das nicht nur im Deathmatch: Insgesamt gibt's sechs Spielmodi, darunter auch Bombenmissionen à la **Counter-**

strike oder Angriffs- und Verteidigungs-Gefechte wie im Assault-Modus von **UT 2004**. Dabei spielen Sie wahlweise auf Seiten der US-Truppen oder des Vietcong. Pro Partei stehen dabei sieben Charakterklassen zur Verfügung, vom MG-Schützen über Sniper und Sanitäter bis hin zu Exoten wie Tunnelratte oder Späher. Die unterscheiden sich nicht nur in den Werten Panzerung, Geschwindigkeit



Bei der Verteidigung von Khe San werden zerstörte Hueys zu MG-Nestern umfunktioniert.

LESER-TEST MEN OF VALOR

Wir haben drei Leser zu uns in die Redaktion eingeladen, um den Ego-Shooter jeweils zwei Stunden lang zu testen. Hier ist ihre Meinung:

Trotz KI-Aussetzer der beste Vietnam-Shooter
Nerviges Gestrüpp, coole Sprüche der Kameraden, und viele geskriptete Ereignisse – der Vietnamkrieg wird perfekt in Szene gesetzt. Die Story bindet mich eng an den Verlauf des Spiels. Lediglich die KI zeigt an manchen Stellen kleinere Aussetzer. Das Gesamtbild überzeugt jedoch und stellt für mich den bislang besten Vietnam-Shooter dar. Liebhaber von Medal of Honor und Call of Duty sollten zugreifen!



Kristijan Simic, 21 Jahre, Student

Tolle Optik, aber keine Innovationen
Auf der einen Seite überzeugen die tolle Grafik, die abwechslungs- und detailreichen Levels und die intensive Atmosphäre. Doch die schwache KI, Soundeffekte und die Linearität trüben den Gesamteindruck. Wer spielähnliche Vorgängertitel wie Call of Duty oder die Medal of Honor-Reihe gespielt hat, wird auf dieselben Spielmechanismen treffen, aber wirklich neue und innovative Elemente vermissen.



Michael Karg, 23 Jahre, Mediengestalter

Im Dschungel nix Neues
Bei Grafik und Sound kann Men of Valor punkten. Dichter Dschungel und fetter Surround-Sound bringen Vietnamfeeling rüber. Wenn F4-Jäger über meinen Kopf rauschen, ziehe ich instinktiv den Kopf ein. Aber Gegner und eigenes Team sind nicht allzu hell. Auch das sehr lineare, begrenzte Level-design stört. Wer das Szenario mag, wird aber gut unterhalten und sieht über solche kleinen Schwächen hinweg.



Stefan Holländer, 31 Jahre, Lehrer

und Treffsicherheit, sondern auch in der Ausrüstung: Der zielgenaue Scharfschütze trägt keine Granaten bei sich, der vor Feuerkraft strotzende MG-Schütze ist hingegen etwas behäbiger. Wenn Sie einmal einen Soldatentyp gewählt haben, müssen Sie bis zum virtuellen Tod mit dieser Ausstattung leben – »artfremde« Waffen können Sie nicht aufnehmen. Daher ist das Balancing der Truppen nicht ganz ausgereift: Tunnelratte und Vietcong-Pionier starten mit der selben Ausrüstung, der Amerikaner führt zu-

sätzlich nur eine Pistole mit sich, der Vietnameser hingegen ein Sturmgewehr. Er ist der Tunnelratte damit hoffnungslos überlegen. Absoluter Super-soldat ist der Guerilla: Der schleppt neben einem halb-automatischen Gewehr vier Sprengfallen und eine Panzerfaust mit sechs Raketen herum.

Eingezäunter Urwald

Die neueste Unreal-Engine sorgt in Men of Valor für eine realistische Spielumgebung: Das dichte Dschungelgras bewegt sich, wenn Soldaten hindurch lau-

fen, Wasserflächen reflektieren die Umwelt und werfen sanfte Wellen, große Explosionen erzeugen sichtbare Druckwellen. Die wirken im Zusammenspiel mit dem klaren 5.1-Surround-Sound besonders beeindruckend. Ähnliche Unschärfe-Effekte sorgen über lodernen Flammen für ein stimmungsvolles Wabern. Der Realismus endet allerdings bei den Spielfiguren: Die wirken comichaft, Gesichtsanimationen reduzieren sich auf bloßes Auf- und Zuklappen des Mundes. Auch die Levelbegrenzungen wirken le-

bensfremd – im Dschungel sorgt eine geschlossene Vegetationswand dafür, dass der Spieler die geradlinigen Levels nicht verlässt. In Men of Valor schleichen Sie jedoch nicht nur durch den Urwald, sondern kämpfen sich auch durch Tunnels, Reisfelder oder Städte: Nahezu jede Episode findet in einer anderen, stimmungsvollen Umgebung statt. Allerdings begrenzen stets hüfthohe Mauern, Geröll oder andere lächerliche Hindernisse die Bewegungsfreiheit – zum Wohle des Leveldesigns kann Shepard nicht springen. **FAB**



Mit Claymore-Minen schalten wir einen ganzen Vietcong-Trupp aus.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Vietcong war mir einfach nicht »dschungelig« genug. In Men of Valor hingegen ist der Urwald so dicht, dass man getötete Gegner im Unterholz kaum wieder findet. Das sorgt für tolle Atmosphäre! Aber es gibt nicht nur Dauergrün: Mal bin ich in der Stadt, mal in staubigen Höhlen und mal in sumpfigen Reisfeldern unterwegs. Doch obwohl ich meine Kameraden im Schlepptau habe, bin ich praktisch alleine unterwegs: Die Jungs sind so dämlich, dass sie auch grad daheim bleiben könnten. Aber darüber sehe ich hinweg, weil die Stimmung passt und ich einfach wissen muss, was aus Dean und Jamie wird.



»Tolle Atmosphäre, tumbe Soldaten«

MEN OF VALOR EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	12.11.2004
SPRACHE	Englisch, deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 12 Seiten	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Call of Duty (83, GS 11/03) Jede Menge Skript-Sequenzen im Zweiten Weltkrieg. Vietcong (81, GS 05/03) Vietnam-Shooter mit glaubwürdiger Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,2 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200+ GHz AMD	1600+ AMD	2000+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Unkomplizierte Matches auf 16 Karten. Auch für 1on1 geeignet.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Startpunkt-Eroberung und drei weitere Modi



BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Dschungel-Vegetation + variierende Umgebungen	8 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound - schwachbrüstige Waffensounds	7 / 10
BALANCE	+ ansteigender Schwierigkeitsgrad + ausreichend Goodies	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Urwald-Feeling + cooler Soundtrack	9 / 10
BEDIENUNG	- kein freies Speichern - genaues Zielen macht unbeweglich	7 / 10
UMFANG	+ zwölf abwechslungsreiche Episoden + großer Multiplayer-Teil	8 / 10
LEVELDESIGN	- einfallslose Levelbegrenzungen - sehr linear	7 / 10
KI	- Teamkollegen sind keine Hilfe - Gegner laufen planlos umher	4 / 10
WAFFEN	+ unterschiedliches Verhalten der Gewehre - Standard-Waffen	7 / 10
HANDLUNG	+ durchgängige, glaubwürdige Geschichte + »Kriegstagebuch«	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: ATMOSPHERISCHER SHOOTER MIT SCHWACHER KI.

74 SPIELSPASS



In neuem Glanz

COUNTERSTRIKE SOURCE

Stark verbesserte Optik und glasklarer Sound schleudern den Taktik-Shooter-Veteranen nicht nur in die Neuzeit, sondern auch auf einen höheren Platz in unserer Action-Hitliste.



Auf »cs_havana« treffen wir einen Terroristen, der sich zwischen den Geiseln verschanzt.

Während Gordon mit **Half-Life 2** auf sich warten lässt, sind die bösen Buben und die Männer der Anti-Terrorfraktion schon längst bei der Arbeit: Seit dem 7. Oktober können Sie via Steam (www.gamestar.de/quick-link/k99) **Counterstrike Source** runterladen und spielen (Kreditkarte oder Ati-Gutschein für **Half-Life 2** erforderlich).

Eigentlich ist im Taktik-Shooter alles beim Alten: Terroristen legen Bomben, Polizisten befreien Geiseln. Mit dem in den Runden gewonnen Geld kaufen

beide Seiten bessere Waffen und Schutzkleidung für die nächste Partie. Und doch hat sich viel getan: Kleine Veränderungen im Karten-Design erfordern unge-

wohnte Vorgehensweisen, die Physik-Engine bietet neue Möglichkeiten. Das Beste aber: **Counterstrike** ist grafisch endlich im 21. Jahrhundert angekommen.

Eingeschränkte Sicht

Nur neun Maps (sechs Bomben-, drei Geiselkarten) liefert Valve in der Neuauflage. Darunter die Klassiker »de_dust« und »cs_office«, die auf den ersten Blick im Aufbau unverändert erscheinen. Doch als Terrorist wird man beispielsweise auf »Dust« schnell eines Besseren belehrt: Konnte man im ursprünglichen **Counterstrike** ohne Probleme den gesamten Balkon einsehen, wenn man hinter der zweiten Kiste im Tunnel hockte, versperrt nun ein Steinbogen die Sicht. Fies: Die Sondereinheit darf jetzt sogar vom Balkon über einen kleinen Vorsprung auf die gegenüberliegende Balustrade gelangen. Auf »CS_office« sind die

Räume größer geworden und bieten freiere Schussbahnen. Allein der Startpunkt der Counter-Terroristen ist doppelt so groß wie ursprünglich.

Glanzeffekte

Wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die DirectX 9 unterstützt, erstrahlen die Karten buchstäblich in einem neuen Glanz: Shader-Effekte überziehen die Fliesen auf »de_piranesi«, Glasflaschen reflektieren das Licht auf »de_dust2«, und auf »de_chateau« spiegelt sich die Umgebung im Wasser. Wenn Sie in den Optionen »Reflect all« aktivieren, sehen Sie sogar die Spielfiguren auf der Oberfläche.

Neue Texturen schmücken nicht nur die Tempelanlagen auf »de_aztec«: Jede Karte wurde mit einem frischen Anstrich versehen. Optisch besonders gelungen: Die Geiselbefreiungskarte »Havana«. Durch die in

TECHNIK-CHECK

NETZWERK-PERFORMANCE

In der Performance-Tabelle gibt's diesmal kein »Grün«. Der Grund ist simpel: Selbst auf Spitzenrechnern mit Standleitung leidet Counterstrike Source unter gelegentlichen Paketverlusten und Sekunden-Lags. Wenn das Spiel ansonsten flüssig läuft, gibt's ein »Gelb«, bei größeren Performance-Problemen ein »Rot«.

RAM/FESTPLATTE

Das Paket für Counterstrike Source wiegt laut Steam circa 450 MByte. Da sich der Titel aber viele Dateien mit Half-Life 2 teilt, liegt die tatsächliche Installationsgröße bei 3,5 GByte. Dank der genügsamen Source-Engine kommt das Spiel schon mit 256 MByte RAM glänzend aus.

TUNING-TIPPS

- 1 Antialiasing sieht zwar hübsch aus, frisst aber immens Leistung. Schalten Sie die Kantenglättung nur bei starken Systemen an.
- 2 Auf DirectX-8-Hardware stellen Sie die »Shader Details« lieber auf »Niedrig«, und die »Wasserdetails« auf »Einfache Reflexionen«.
- 3 Reduzieren Sie die »Textur-Details« für bis zu 40 Prozent mehr Leistung. Auf »Niedrig« sieht Counterstrike Source jedoch arg verwaschen aus.
- 4 Schalten Sie die »Schattendetails« nur im Ruckel-Notfall herab. Das Spiel verliert ohne Schattenspiele sehr in Optik und Atmosphäre. FG



Ein Terror hat den Weg bis zum Brückenraum der Counters auf »de_aztec« geschafft – ohne Erfolg.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz 800x600 (256 MByte RAM, min. Details) 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,4 GHz 1024x768 1280x960 (FA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz 1280x960 (FA) 1600x1200 (FA, 4xFSAA)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

NEUES DESIGN



Konnte man früher (oben) aus dem Tunnel heraus noch den ganzen Balkon sehen, versperrt nun ein Steinbogen die freie Sicht auf die Lauerposition.

dezent weicheren Bewegungen über die Karten. Doof: Sie dürfen keine Uniform mehr wählen, alle Mitglieder eines Teams tragen die gleiche Kleidung.

Nette Spielerei

Die Physik-Engine hat so gut wie keinen Einfluss auf Sieg oder Niederlage, lädt aber zu einigen netten Spielereien ein. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie beispielsweise die Bombe unter herumliegenden Unrat verbergen oder mit einem Stein tarnen. Anstürmende Gegner lassen sich verlangsamen, indem Sie ihnen Fässer vor die Füße rollen. Die Tonnen verursachen jedoch keinen Schaden, also müssen Sie trotzdem zum Gewehr greifen.

Klasse: Seit jeher gewinnen erfahrene Spieler, weil sie genau auf die Schrittgeräusche der Gegner achten. **Counterstrike Source** macht das jetzt deutlich einfacher: Das Spiel unterstützt 7.1-Systeme und liefert fantastisch klaren Surround-Sound, der es ermöglicht, Gegner per Gehör zu orten.

▶ WWW.STEAMPOWERED.COM

Abendlicht gehüllten Räume wirkt die Szenerie gespenstisch real. Die Animationen der Spielerfiguren wurden nur geringfügig überarbeitet. Beide Fraktionen bewegen sich nun mit



Der Effekt einer Blendgranate: Sie sehen für einige Sekunden unscharf.



Such die Bombe: Die neue Physik-Engine macht solche Spielereien möglich.



So sieht der Gang auf »de_dust« aus, nachdem mehrere Terroristen blind in das Feuer eines Scharfschützengewehrs gelaufen sind.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Und ich dachte, ich wäre endlich geheilt! Counterstrike war für mich seit dem grenzwertigen Condition Zero tabu. Und jetzt? Jetzt ist sie wieder da, die alte Sucht. Die großartige Grafik macht das Spiel erneut reizvoll. Die leichten Veränderungen auf den Karten zwingen mich dazu, gelernte Mechanismen über Bord zu werfen. Und die kleinen Spielereien mit der Physik-Engine sorgen für Extra-Spaß. Klar, es ist nichts anderes als das alte CS. Aber im neuen Gewand. Prächtig!

»Und wieder lege ich Bomben...«



COUNTERSTRIKE SOURCE TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER Valve RELEASE 7.10.04 (Steam-DL.)
 SPRACHE Englisch USK nicht geprüft
 CA. PREIS kostenlos für Vorbesteller und Gutscheininhaber von Half-Life 2

STEAM

AB 18-DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K94

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 10/04) Riesiger Multiplayer-Shooter, exzellentes Teamplay. UT 2004 (91, GS 05/04) Mehrspieler-Shooter, in Modi-Vielfalt unerreicht.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Das alte, simple Spielprinzip fesselt nach wie vor.
 MODI Geiselnbefreiung, Bombenentschärfung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Shader-Effekte + klasse Animationen	8 / 10
SOUND	+ glasklarer Surround-Sound	10 / 10
BALANCE	+ exzellente Waffenbalance	10 / 10
ATMOSPHERE	+ gewohnt griffiges CS-Feeling - nutzt sich schnell ab	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige, kinderleichte Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ unerreichte Langzeitmotivation - magere neun Karten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ brillantes, in Jahren geschliffenes Design	10 / 10
TEAMWORK	+ durch Radio-Messages und Teamspeak einfach koordinierbar	8 / 10
WAFFEN	+ Kaufsystem + Nah- und Fernkampfaffen	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Gut gegen Böse in zwei erstklassigen Varianten	7 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPASS - Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GELUNGENE NEUAUFLAGE DES TAKTIK-VETERANS.

85 SPIELSPASS

Es geht auch offline

TRIBES VENGEANCE

Bisher nur als Multiplayer-Serie bekannt, liefert der neueste Tribes-Ableger erstmals auch eine Singleplayer-Kampagne.



Zwei rivalisierende Clans und ein finsterner Fädenzieher im Hintergrund – das sind die Zutaten für den Ego-Shooter **Tribes Vengeance**. In der fernen Zukunft: Tribes und Imperiale sind schon seit Jahrzehnten verfeindet und kämpfen unermüdlich gegeneinander. Julia, Prinzessin und beste Soldatin der Imperialen, findet bei einem Angriff einen Hinweis auf den Mörder ihrer Mutter – sie will Rache.

Durch die Zeit

Zu Beginn ein wenig verwirrend springen Sie in der Kampagne von **Tribes Vengeance** ständig durch die Zeit und wechseln zudem zwischen mehreren Helden. Den Anfang macht Victoria, Julias Mutter. Sie wird von

den Tribes entführt und lernt dort nicht nur das Kämpfen, sondern auch ihre große Liebe Daniel kennen. Julia dagegen erleben Sie sowohl als junge Frau als auch als kleines Kind. Während Sie mit ihr am Anfang actiongeladene Arena-Kämpfe in einem riesigen Stadion austragen und dann in eine Basis der Tribes eindringen, wechselt das Szenario im Anschluss in Ihre Kindheit. Als wehrloses Küken muss Sie durch den riesigen Palast ihrer Eltern fliehen. Dazwischen ziehen Sie als Daniel los, um etwa Medizin für die verletzte Victoria zu beschaffen.

Schlittern will gelernt sein

Die Steuerung von **Tribes Vengeance** ist sehr eingängig. Zu-



Die Arena-Kämpfe sind Varianten des klassischen Capture-the-flag-Modus.

gleich bietet sie viele Feinheiten, beispielsweise die Möglichkeit, mit einem Jetpack auf riesige Anhöhen zu schweben, um auf der anderen Seite per Schlitterfunktion wieder hinunter zu

gleiten. Das Jetpack hat nur begrenzte Energie, lädt sich aber von alleine wieder auf. Doch wenn Sie ohne Gegenschub auf den Boden krachen, zieht das ordentlich Gesundheitspunkte ab. Einen solchen Sturz können Sie abschwächen, wenn Sie an einer Schräge landen und die Schlitterfunktion aktivieren. Dann geht die Energie des Falls in Gleitbewegung über und Sie werden kaum – oder im Idealfall gar nicht – verletzt. Wenn Sie diese Bewegungsart zur Meisterschaft gebracht haben, bewegen Sie sich unglaublich schnell rutschend durch die 16 mitunter riesigen Levels.

Vielflieger

Die Levels sind perfekt auf einen regen Gebrauch des Jetpacks ausgerichtet. In den Außenarealen meistern Sie nicht nur hohe Berge oder hüpfen auf die Zinnen von Festungen, sondern sollen auch in den Wolken schwebende Kampfstationen erreichen. Innerhalb von Gebäuden erklimmen Sie Vorsprünge oder gar ganze Etagen.

Besonders anspruchsvoll ist es in den Anlagen der Tribes: Dort müssen Sie von Plattform



Während sich unsere Verbündeten in die Basis der Tribes einhacken, müssen wir als Julia zahlreiche Gegner abwehren.



Während Jericho die Kanone bedient, lenken Sie den Jeep.



Selbst hohe Plattformen erreichen Sie mit dem Jetpack.



Julia ballert sich in einer Jägerkapsel durch den Palast ihrer Eltern. Der kleine grüne Strahl (Mitte) repariert das Vehikel.

zu Plattform fliegen, durch Gitter navigieren und dabei noch massenhaft Angreifer abwehren. Auch der gigantische Königspalast der Imperialen mit seinen riesigen Hallen stellt Sie vor harte Flugprüfungen.

Blaues Gewitter

Zehn Waffen stehen Ihnen zur Verfügung. Den eher schwachen Blaster und das Energieschwert können Sie jedoch gestrost vergessen. Der so genannte Spinfusor hingegen zählt zu den besten Knarren: Er verschießt in einem blauen Gewitter explodierende Scheiben. Der Detonationsradius ist zwar eher gering, aber reicht, um zwei nahe beieinander stehende Gegner auszuschalten.

Sollten Ihnen die Anfangs-Bewaffnung nicht gefallen, können Sie Ihre Ausrüstung an Inventar-Stationen ändern. Aber nicht nur Ihre Schießprügel

dürfen Sie eintauschen. Auch die Panzerung lässt sich anpassen. Doch Vorsicht! Wählen Sie den stärksten Schutzanzug, sind Sie deutlich langsamer unterwegs. Das kann gerade in wilden Gefechten zum Verhängnis werden.

Ich fahre, du schießt

In einigen Missionen schicken die Designer Sie nicht zu Fuß los, sondern mit einem Gleiter oder Jeep. So müssen Sie etwa in der Rolle des Daniel ein solches Fahrzeug durch Feindesland lenken, während Bruder Jericho (von der KI gesteuert) die Bordkanone bedient. Zahlreiche Minen auf der Strecke machen die rasante Fahrt zusätzlich spannend.

In der Rolle der kleinen Julia schweben Sie weite Strecken mit einer so genannten Jägerkapsel durch den Palast und wehren Imperiale ab.

Extrem sparsam

Verwachsene Texturen und detailarme Charaktere lassen Tribes Vengeance alt aussehen. Schicke Explosions-Effekte und enorme Weitsicht werten die angestaubte Optik jedoch ein wenig auf. Trotz 3D-Sound-Option schickt das Spiel nur Stereo-Töne durch Ihre Lautsprecher. Die klingen zwar alle satt und pompös, aber das Orten

MULTIPLAYER-TEST



Die Testversion erreichte uns, als das Spiel noch nicht in den Läden stand. Dementsprechend leer war es auf den wenigen bereits vorhandenen Servern – für eine vernünftige Bewertung des Multiplayer-Parts keine idealen Voraussetzungen. Deshalb beurteilen wir den Mehrspieler-Modus und das Preis-Leistungsverhältnis im kommenden Heft gesondert. Das kann die Wertung noch verändern!

von Widersachern per Gehör können Sie vergessen. **PET**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

SPIELENAMEN: TRIBES VENGEANCE		EGO-SHOOTER							
PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	22.10.2004						
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro						
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten	USK	ab 16 Jahre						
GEEIGNET FÜR									
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT				Unreal Tournament 2004 (91, GS 05/04) Mehrspieler-Action mit zig Spielmodi.					
				Star Wars Battlefront (86, GS 12/04) Krieg der Sterne mit prächtiger Atmosphäre.					
TECHNISCHE ANGABEN				PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
3D-GRAPHIKKARTEN				1,0 GHz Intel		1,6 GHz Intel		2,0 GHz Intel	
Geforce 1/2 MX				GF FX 5600/Ultra		1,6 GHz AMD		2000+ AMD	
Geforce 2/4 MX				Radeon 9500 Pro		1400+ AMD		512 MB RAM	
Radeon 9000				Radeon 9700/Pro		512 MB RAM		512 MB RAM	
Geforce 3/3 Ti				Radeon 9800 Pro		4,6 GByte Festpl.		4,6 GByte Festpl.	
Geforce 4 Ti				GF FX 5800/5900		4,6 GByte Festpl.		4,6 GByte Festpl.	
LAUTSPRECHER				Stereo		<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten		<input type="checkbox"/> 5.1	
						<input type="checkbox"/> 6.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem bunt	- verwachsene Texturen	- detailarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ pompose Effekte	- kein Surround-Sound		6 / 10
BALANCE	+ stets fairer Schwierigkeitsgrad			9 / 10
ATMOSPHERE	+ nettes Science-fiction-Szenario	- etwas steril		7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige und dennoch komplexe Steuerung			10 / 10
UMFANG	+ erstes Tribes-Spiel mit Singleplayer-Kampagne			8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Areale	+ gut designte Innenräume		10 / 10
KI	+ vom Schwierigkeitsgrad abhängig	- kleine Aussetzer		7 / 10
WAFFEN	+ viel Abwechslung	+ anpassbare Ausrüstung	+ Fahrzeuge	8 / 10
HANDLUNG	+ nette Rache-Story	- etwas platte Charaktere		7 / 10

PREIS/LEISTUNG: NICHT BEWERTBAR

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: SCIENCE-FICTION-ACTION MIT KLASSE STEUERUNG.



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Tribes Vengeance ist im Singleplayer-Modus auf jeden Fall Klasse Action-Kost. Auch ohne echte Mitstreiter macht das Fliegen mit dem Jetpack einen Heiden Spaß. Wenn ich aus absurder Höhe durch geschicktes Vorhalten einen Gegner erledige und dann nach einer eleganten Landung an einem Berg hinab gleite, lacht das Baller-Herz.

Das Leveldesign ist prächtig auf die Flug-Option zugeschnitten. Gerade in Gebäuden macht es Spaß, sich den Weg in obere Etagen per Raketenantrieb zu bahnen und Gegner wegzuholen. Da kneife ich dann auch mal gerne beiden Augen zu und vergesse die altbackene Grafik.

»Ich kann fliegen!«





Kann Luke zum Spielen rauskommen?

STAR WARS BATTLEFRONT

Da zum Release von Battlefront auf den Online-Servern nichts los war, gab's letzte Ausgabe nur einen Singleplayer-Test. Doch genug Bots gekloppt! Wir verraten, was das Spiel im Mehrspieler-Modus taugt.

Der riesige AT-AT stapft unaufhaltsam durch den Schnee von Hoth und zerbrezelt dabei einen unvorsichtigen Rebellen nach dem anderen. Mit unseren Blastern, Raketenwerfern und Feldkanonen kratzen wir scheinbar nicht einmal an der Allwetter-Lackierung des Ungetüms! Die Bots im Multiplayer-Shooter **Star Wars Battlefront** verzweifeln bei so viel Standhaftigkeit, menschliche Krieg der Sterne-Kenner wissen hingegen sofort, was zu tun ist: Rein in den Snowspeeder und dem AT-AT ein Kabel um die Beine wickeln. Ohne jede Absprache schalten wir so im Multiplayer-Modus einen Transporter nach dem anderen aus. Doch bringt **Battlefront** durchgängig spannendes und abwechslungsreiches Teamspiel?

Battlefield-Klonkrieger

Battlefront bietet für Mehrspieler nur eine Spielart, die stark an den Conquest-Modus der **Battlefield**-Reihe erinnert: Zwei Teams müssen Kommandoposten erobern. Wer alle Punkte einnehmen und 20 Sekunden lang halten kann, gewinnt. Auf den



Der riesige AT-AT, der als mobiler Start-Punkt dient, ist zwar schwer zu knacken, dafür aber auch sehr langsam.

16 Karten, die den bekanntesten Szenarien der Star Wars-Filme nachempfunden sind, bekämpfen sich vier Parteien: Rebellen gegen Imperium und Klonkrieger gegen Droiden der Handelsföderation. Jede Partei verfügt über vier Soldatenklassen, die jeweils in Sachen Kampfkraft nahezu identisch sind: Standard-Soldat, Pilot, Raketenwerfer- und Scharfschütze. Hinzu kommt je ein Charakter, der aus dem Rahmen fällt, zum Beispiel der fliegende Jet-Soldat der Klonarmee. Die Spezialisten haben jeweils einen entscheidenden Vor- und Nachteil. Die imperiale Dunkle Truppe etwa ist mit einem Raketenrucksack für große Sprünge ausgestattet, verfügt jedoch nur über stark streuende, langsam feuernde Waffen. Der Droiden der Handelsföderation besitzt Energie-

Schilder, ist dafür aber im Kampf recht träge. Das macht die Feuergefechte in **Battlefront** sehr abwechslungsreich. Als besonderen Clou treten gelegentlich computergesteuerte Heldenfiguren wie Luke Skywalker oder

Darth Vader den Schlachten bei. Die haben sich im Mehrspieler-Modus jedoch als eher störend erwiesen: Da sie praktisch unbesiegbar sind und deshalb umgangen werden müssen, bremsen sie den Spielfluss.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Battlefront ist mehr Team-Deathmatch als Team-Taktik. Landfahrzeuge sind in den Händen eines Menschen zu mächtig, denn die lassen sich nicht so leicht austricksen wie Bots. Das und der vermurkste Patch haben das Spiel im Nachtest Punkte gekostet, ändert für mich aber nichts: Bessere Star Wars-Atmosphäre gibt es nirgends! Die starken AT-ATs und AT-STs frustrieren zwar, flößen aber den gebührenden Respekt ein. Wenn so ein Ungetüm in den Wäldern Endors auf mich zukommt, halt ich's wie die Ewoks: Ich laufe weg!



»Wenig Taktik, aber viel Stimmung!«



TIE-Fighter und X-Wings jagen sich um die Wolkenstadt.



Der Schlund des Sarlacc schnappt sich unvorsichtige Fußgänger.

Speeder? Panzer!

In **Battlefront** können Sie nahezu jedes Fahr- und Flugzeug des Krieg der Sterne-Universums steuern, vom Speederbike bis zum Y-Wing-Bomber. Nicht nur die AT-ATs, sondern auch kleinere Landfahrzeuge wie die Angriffs-Speeder sind nur sehr schwer zu knacken, wenn ein menschlicher Pilot am Steuer sitzt. Insbesondere, da Spieler der Piloten-Klasse ihre Fahrzeuge automatisch reparieren. Da reichen meist selbst die auf den Karten verteilten Feldgeschütze oder das komplette Arsenal eines Raketen-Soldaten nicht aus, um die Vehikel zu stoppen. Und wer einmal an Bord eines AT-ST auf Endor in die tödliche Baumstammfalle der Ewoks gelaufen ist, umgeht sie zukünftig einfach. Fähige Piloten richten daher regelmäßig wahre Massaker unter ihren Gegnern an, was den Opfern nur selten Spaß macht. Allerdings können Fahrzeuginsassen keine Posten einnehmen. Sie müssen daher das Gefährte verlassen oder auf die Hilfe von Fußsoldaten hoffen.



Fahrzeugführer können keine Posten erobern.

Führungslose Rebellen

Abgesehen vom Snowspeeder-Kabelsalat und der Zusammenarbeit beim Erobern von Kommandoposten bietet **Battlefront** wenig Möglichkeiten zum geschickten Teamspiel. Im Gegensatz etwa zur **Battlefield**-Reihe, in der Scharfschütze und Artillerie kooperieren müssen, reduziert sich gegenseitige Hilfe in **Battlefront** darauf, dass der Pilot Munition und Energie-Pakete austeiht. Auch die Fahrzeuge sind teamunfreundlich: Selbst die großen AT-ATs bieten nur Platz für zwei Passagiere. Eine Chat-Funktion nur für Insassen, wie sie **Joint Operations** bietet, gibt es nicht, so dass Richtungsabsprachen schwer fallen. Ein weiterer Rückschritt seit **Joint Operations**: Kommandoposten sind jederzeit einnehmbar, und nicht erst nach und nach. Statt groß angelegter Schlachten um einzelne Punkte entbrennen deshalb kleine Feuergefechte überall auf der Karte verteilt. In einem Deathmatch-Spiel durchaus erwünscht, stört das bei einem Team-Shooter.

Deathmatch? Egal!

24 Fahr- und Flugzeuge, 16 Maps aus allen Episoden, Originalsound und -musik der Filme, und das in toller Grafik: **Battlefront** ist das ultimative Star Wars-Fanpaket! Da lässt es sich leicht verschmerzen, dass es nicht den taktischen Tiefgang von **Joint Operations** oder der **Battlefield**-Serie hat. Insbesondere das Balancing-Problem der



Wir haben Luke Skywalker umzingelt! Der zeigt sich unbeeindruckt.

Fahrzeuge könnte schnell behoben sein: Bereits fünf Tage nach Erscheinen des Spiels veröffentlichte LucasArts einen ersten Performance-Patch. Der hält allerdings nicht, was er verspricht: Seit dem Patch gibt der Spielerinterne Spiel-Browser die Verbindungsqualität zu Internet-Servern falsch wieder. Erst wenn Sie einen Server in der Liste anklicken, wird der tatsächliche Ping angezeigt. **FAB**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.



Dieser imperiale AT-ST gerät ins Kreuzfeuer der Rebellen: Er wird das Ufer nicht mehr erreichen.

STAR WARS BATTLEFRONT TAKTIK-SHOOTER			
PUBLISHER	LucasArts	RELEASE (D)	23.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 32 Seiten	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	2	FORTGESCHRITTENER	6
VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 09/04) Dschungel-Aktion mit bis zu 160 Spielern. Battlefield Vietnam (88, GS 04/04) Etwas behäbigere Team-Taktik in Vietnam.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		2,7 GB Festpl.
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT: Deutlich Deathmatch-lastiger als Taktik-Shooter, dafür viel rasanter.			
MODI: Eroberung			

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ grandiose Animationen + fantastische Effekte	9 / 10
SOUND	+ bombastischer Soundtrack + super Surround-Effekte	10 / 10
BALANCE	+ fairer Levelaufbau + Landfahrzeuge übermächtig	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Filmsequenzen + Original-Helden tauchen auf	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Fahrzeug-Steuerung - Server-Browser fehlerhaft	8 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Singleplayer-Modi + 16 Multiplayer-Karten	8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Karten + neutrale Verbände	9 / 10
TEAMWORK	- Bots sind unkoordiniert - wenig Kooperation	6 / 10
WAFFEN	+ viele steuerbare Fahrzeuge + sehr unterschiedliche Waffen	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Star Wars - Posten können jederzeit erobert werden	7 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GRANDIOSE MASSENSCHLACHTEN IM KRIEG DER STERNE.

85 SPIELSPASS



Der Vollpreistitel, der ein Addon war

PACIFIC FIGHTERS

Detaillierte Flugzeuge, knackige Gegner: Als Kampfpilot im Pazifik erleben Sie kernige Luftgefechte auf hoher See – wenn Sie bis zum ersten Gegner auch tatsächlich wach bleiben können.

Der russische Entwickler Oleg Maddox ist ein wahres Verkaufsgenie: Bereits zum dritten Mal bringt er seine Flugsimulation zum Vollpreis an den flugwilligen Spieler, **Pacific Fighters** heißt das Werk diesmal. Hauptunterschied zu den Vorgängern **IL-2 Sturmovik** und **Forgotten Battles**: Ein komplett neues Szenario samt dazugehöriger Flugzeuge. Statt an der Ostfront kämpfen Sie diesmal in den Lüften des Pazifik-Kriegs zwischen 1941 und 1945.

Dèja vu

Der »Das kenne ich doch noch«-Effekt stellt sich augenblicklich nach Programmstart ein: Sämtliche Menüs gleichen denen der Vorgänger wie eine Zero der anderen. Nur dass Sie sich diesmal aussuchen dürfen, ob Sie auf japanischer, amerikanischer oder australischer Seite in den Krieg fliegen wollen. Das entsprechende Fluggerät wird natürlich mitgeliefert: Statt Messerschmitts und Sturmoviks, liefern die Entwickler rund 40



Die B-29 Bomber haben wir erwischt. Der rechts gerät jetzt schon ins Trudeln und wird abstürzen.

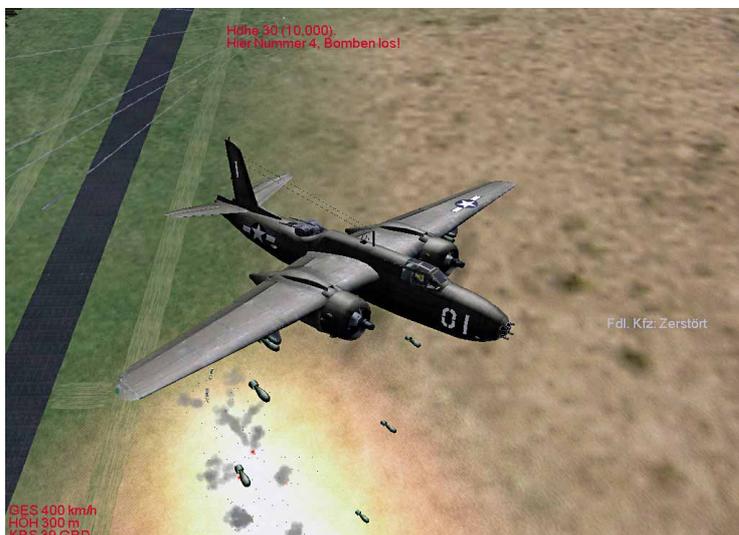
neue Maschinen, die das gesamte Repertoire fernöstlicher, britischer und amerikanischer Ingenieurskunst der 40er-Jahre widerspiegeln: Darunter die le-

gendäre Zero, Val, Dauntless, Corsair und sogar fette B-29-Bomber. Alle gibt's in diversen Modifikationen, die sich teilweise nur in der Bewaffnung unterscheiden. Ebenfalls neu: Flugzeugträger, die mal als Ihre Basis oder als Angriffsziel erhalten müssen.

Tora, Tora, Tora

Gespielt wird auf 15 Karten, die die bekanntesten Schauplätze des Kriegs im Pazifik darstellen, wie zum Beispiel Okinawa, Midway, Palau, Singapur und natürlich Pearl Harbor. Mit dem berühmten Angriff der Japaner auf den bis dahin praktisch unbekanntes Hafen auf Hawaii beginnt fast jede Kampagne, egal ob als Jäger oder Bomberpilot. Nach und nach arbeiten Sie sich über sämtliche Karten und absolvieren dort jeweils rund 30 sehr ähnliche Missionen.

Den eingeblendeten Frontverlauf können Sie in kleinen Grenzen durch gewonnene Einsätze beeinflussen. Aber egal, wie gut Sie auch sind, irgendwann müssen Sie sich den historischen Realitäten beugen – mit Japan den Krieg gewinnen geht nicht. Die Einsätze werden vom Rechner generiert. Je nachdem ob Sie Bomberpilot oder Jäger sind, fliegen Sie Wegpunkte ab, zer-



Rumms! Während die letzten Bomben noch fallen, explodieren die ersten schon.



Über Pearl Harbor sitzen uns die Japse im Nacken. Doch noch brennt keins unserer Schiffe.



Landungen auf dem Flugzeugträger gehören zu den kniffligsten Angelegenheiten.

stören das Ziel und kehren wieder heim. Das kann ganz schön dauern, denn die Strecken sind teilweise enorm. Trotz achtfacher Zeitbeschleunigung haben wir rund zehn Minuten gebraucht, bis wir beim Angriff auf Pearl Harbor endlich das Zielgebiet erreicht hatten.

Instant-Gefechte

Deutlich spannender wird's, wenn Sie den mitgelieferten Editor bemühen. Menügesteuert entwerfen Sie binnen weniger Minuten Luftschlachten mit bis zu 31 CPU-gesteuerten Flugzeugen. Die befinden sich höchstens ein paar Flugsekunden voneinander entfernt. Dabei ist der Computer ein ernst zu nehmender Gegner: Auf dem einfachsten KI-Grad setzen Sie sich ohne Mühe hinter ihn, doch schon eine Stufe drüber lässt er sich nicht mehr so leicht vom Himmel holen. Um gegen die Ass-Piloten (das entspricht Stufe 5) bestehen zu können, ist viel Übung von Nöten. Sehr positiv

fällt dabei die exakte Steuerung auf. Flugfehler gehen stets aufs eigene Konto zurück, wer sich für das realistische Flugmodell mit allen Einschränkungen (Blackouts, Redouts, Trudeln, Kreisel- und Flieheffekte, Sprit- und Ammubeschränkung) entscheidet, hat allein schon alle Hände voll zu tun, um überhaupt in der Luft zu bleiben.

Spannung kommt in den Mehrspielergefechten auf, vor allem wenn Sie gegen bis zu 31 geübte Kontrahenten antreten. Egal, ob über Internet oder LAN: Sie kämpfen entweder Mann gegen Mann, bestreiten kooperative Missionen oder absolvieren eine komplette Kampagne. Optisch punktet **Pacific Fighters**, wie schon die beiden Vorgänger, bei den sehr detaillierten Flugzeugen. Das Schadensmodell ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Besonders spektakulär: in ihre Einzelteile zerbrechende Bomber. Ach ja, das Wasser wurde ein wenig schöner animiert. Das war auch

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Von Pacific Fighters bin ich ganz schön enttäuscht: Mehr als eine umfangreiche Missions-CD zum Vollpreis wird nicht geboten, das ist zu wenig. Vor allem dann, wenn die Missionen sich derart zäh spielen. Ich habe keine Lust, eine Viertelstunde zum Ziel zu brettern, um dann in drei Minuten Luftkampf den Sieg zu erringen.

Nur wer ohne das Blau des Pazifiks nicht leben mag, sollte zugreifen. Alle anderen können nur hoffen, dass die Missionen im bereits angekündigten Nachfolger Battle of Britain deutlich spannender werden.

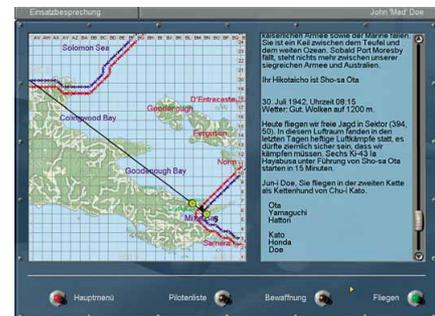
»Nix Neues!«



Im glühenden Feuerball vergeht der Gegner. Die Landschaft drunter ist unspektakulär leer.

unbedingt nötig, schließlich sieht man ja auch die meiste Zeit die unendlich blauen Weiten des Ozeans. Der kernige Sound klingt bei jeder Maschine, jedem MG anders. Dagegen kann man das nervtötende Ami-Patrioten-Tschingderassa beziehungsweise das Japano-Blütenhain-Getudel zum Glück einfach abstellen.

► **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.



Die Missionsbeschreibungen sind staubtrocken.

PACIFIC FIGHTERS FLUGSIMULATION

PUBLISHER: Ubisoft RELEASE (D): 21.10.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 58 Seiten USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Forgotten Battles (79, GS 03/03) Ostfront-Szenario, actionreichere Kampagne. Kampfgeschw. Roter Stern (53, GS 12/04) Seelenlose Jet-Simulation.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Große Schlachten mit bis zu 32 Teilnehmern.
 MODI: wie Solospiel, Luftkampf, Koop-Missionen



BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Maschinen + exzellentes Schadensmodell	8 / 10
SOUND	+ originale Waffen- und Motorsounds	8 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad fast stufenlos veränderbar	8 / 10
ATMOSPHERE	- dröge Menüs - keine Cutscenes	6 / 10
BEDIENUNG	+ sehr präzise Flugzeugsteuerung + einsteigerfreundlich	10 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagnen mit über 100 Missionen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	- wenig Abwechslung - keine Skript-Ereignisse	6 / 10
KI	+ Gegner reagieren nachvollziehbar + KI versucht, zu fliehen	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ jede Maschine mit individueller Bewaffnung	8 / 10
KAMPAGNE	- Zusammenhang zwischen Aktion und Frontverlauf nicht klar	6 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: TOLLE LUFTKÄMPFE, SCHLAPPE KAMPAGNE.

78 SPIELSPASS

Krieg dem Terror

SHADOW OPS

Atari bringt Ihnen in spannende, aber bockschwere Einsätze rund um den Globus und setzt dabei auf eine filmreife Atmosphäre. Und Action pur.

Stellen Sie sich vor: Eine Atombombe, die in einen Koffer passt, aber Millionen Menschen töten kann. So eine Waffe sollte lieber nicht in falsche Hände geraten. Doch genau das passiert in Ataris Ego-Shooter **Shadow Ops: Red Mercury**, in dem Sie als Spezialagent Frank Hayden den Sprengsatz aufspüren sollen. Aber in den 25 spannenden Aufträgen stört

neben dummen Terroristen auch der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad.

Intensiver Häuserkampf

Von Beginn an setzt das Spiel auf spektakuläre Action: Nach einem rasant geschnittenen Intro in der Spielgrafik bringt ein Helikopter Sie und Ihre Teamkollegen in eine syrische Wüstenstadt, in der unzählige schwer bewaffnete Söldner warten. Ganz im Stil des Kinofilms **Black Hawk Down** huschen Sie von Deckung zu Deckung, überwältigen die Gegnermassen, legen an strategischen Punkten Sprengsätze und schützen Ihre KI-gesteuerten Mitstreiter vor versteckten Snipern. Die Kollegen agieren völlig selbstständig, Kommandos erteilen dürfen Sie ihnen nicht. Doch die KI-Soldaten suchen auch so intelligent Deckung und feuern gezielt auf Feinde. Zudem halten sie sehr viel mehr aus als Hayden. Ohnehin müssen Sie sehr darauf achten, selber heil durchzukommen. Denn beißt der Held in den teilweise sehr langen Levelabschnitten ins Pixelgras, müssen Sie von vorne anfangen – eine freie Speicherfunktion fehlt.

Frustrierend, wenn der Held etwa kurz vor dem Missionsziel von einem Scharfschützen in den Rücken getroffen wird.

Weltreise gefällig?

Globetrotter James Bond würde vor Neid erblassen, bekäme er mit, wo es Frank Hayden in **Shadow Ops** überall hin verschlägt. So setzt das Oberkommando Sie und Ihre Kollegen nach den hektischen Straßenkämpfen in Syrien mitten im südamerikanischen Dschungel ab. Wie im Taktik-Shooter **Vietcong** verstecken sich zahlreiche gut getarnte Gegner im Gebüsch und einmal mehr ist der Held ohne sinnvolle Deckung hoffnungslos unterlegen. Auch hier bieten die Aufgaben viel Abwechslung: Zuerst halten Sie ein abgestürztes Flugzeug gegen unzählige Terroristen und sollen anschließend eine Holzbrücke sprengen, um den feindlichen Nachschub abzuschneiden. Später im Spiel schleicht Hayden alleine und nur mit einer schallgedämpften Pistole sowie sechs Kugeln im Scharfschützengewehr durch gegnerische Außenposten einer sibirischen Winterlandschaft – Alarm auslösen verboten!



Die gut getarnten Feinde sind im dichten Dschungel nur schwer auszumachen.



Nur mit dem starken Raketenwerfer können Sie gepanzerte Fahrzeuge zerstören.



Wir beschützen eine Wissenschaftlerin vor den feindlichen Wachen.



Schön blöd: Gegner verstecken sich oft hinter Benzinfässern.



In Sibirien kommen Sie nur durch Schleichaktionen weiter. Zusammen mit KI-Kollegen erledigen Sie die etwas dummen Gegner. Der rosa Streifen ist übrigens eine vorbeiziehende Kugel.

Tumbe Massen

Trotz des beklemmend realen Szenarios und authentischen Waffen setzt **Shadow Ops** mehr auf Action als auf Realismus. So überleben Sie unzählige Gewehrsalven besser als Rambo und feuern selbst im Lauf gezielt auf Gegner. Das ist auch bitter nötig, denn viele Skriptsequenzen schicken Unmengen an Söldnern auf Hayden los. So öffnet sich etwa unvermittelt ein Fenster hinter Ihnen, aus dem ein Scharfschütze Treffer landet. Oder ein ganzer Trupp Terroristen schützt mit samt Panzer eine wichtige Straße. Die strohdoofen Widersacher suchen zwar effektiv Deckung, reagieren aber kaum, wenn Sie etwa ein hervorragendes Bein treffen. Zudem verstecken sich die Gegner oft hinter Gasflaschen und Benzinfässern, nur damit Hayden sie

mit einer effektvollen Explosion erledigen kann.

Elvis has left the building!

Neben Multiplayer-Klassikern wie Deatchmatch und Capture the Flag bietet **Shadow Ops** die aus **Counterstrike** bekannte VIP-Eskorte. In diesem Modus wird pro Runde ein Teammitglied zufällig zum Schutzbefohlenen ausgewählt, der von seinen Kollegen an einen bestimmten Ort gebracht werden muss. Der »Promi« darf sich nur mit einer schwachen Pistole zur Wehr setzen, besitzt aber deutlich mehr Lebenspunkte als seine Bodyguards. **Shadow Ops** bietet insgesamt 14 abwechslungsreich und sinnvoll designte Multiplayer-Maps, die oft für mehrere Modi benutzt werden können.

Ohren machen Augen

Shadow Ops brennt ein wahres Feuerwerk an Toneffekten ab:

Dank des THX-zertifizierten Surround-Sounds pfeifen Kugeln und explodierende Granaten erschreckend realistisch. Zudem sorgen die sehr gut synchronisierten Befehle der Kollegen in den hitzigen Gefechten für Spannung. Jedoch haben die Entwickler oft auf Effekthascherei gesetzt: So ziehen Sie etwa in

Syrien wegen heftigem Kugelpfeifen aus den Lautsprechern unwillkürlich Ihren Kopf ein, obwohl weit und breit kein Gegner zu sehen ist. Grafisch beeindruckt das Spiel durch scharfe Texturen und detaillierte Levels. Nur den Figuren hätten ein paar Polygone mehr gut getan. **DM**

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Endlich mal wieder ein Titel, der sich vom Taktik-Shooter-Einerlei durch turbulente und auf Action getrimmte Ballereien abhebt. Zudem bietet **Shadow Ops** filmreife Atmosphäre, die nicht zuletzt durch eine spannende Geschichte und die grandiose Sound-Kulisse erzeugt wird. Da stört mich auch die mangelnde KI wenig.

Unverständlich ist die fehlende Speicherfunktion in den langen, schweren Gefechten. Kurz vor dem Ziel in den Rücken getroffen zu werden, motiviert nun mal nicht. Trotzdem: Hartgesottene Actionfans sollten auf jeden Fall in das Agentenleben von Frank Hayden schnuppern.



»Harte, intensive Terrorjagd«

SHADOW OPS: RED MERCURY EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Atari	RELEASE (D)	30.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Far Cry (91, GS 05/04) Bildhübscher Edel-Shooter mit toller KI.
Black Hawk Down (85, GS 05/03) Spannende Action in beklemmendem Szenario.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,0 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,0 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		3,4 GB Festpl.

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Spannende Gefechte auf (nur) 14 Karten für bis zu 32 Spieler.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, VIP-Eskorte.



BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + Animationen - polygonarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ grandiose Surround-Kulisse + sehr gute Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	- zu Beginn zu schwer - unausgewogen	4 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmige Szenarien + unzählige Skriptsequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Shooter-Steuerung - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ 25 teils lange Aufträge - null Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ extrem realistisch + sehr detailliert	9 / 10
KI	+ sucht effektiv Deckung - reagiert kaum auf Angriffe	4 / 10
WAFFEN	+ realistische Waffen - außer Medipacks keine Extras	7 / 10
HANDLUNG	+ spannende Terror-Story + viele filmreife Cutscenes	8 / 10

PREISLEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SCHWIERIGE, ABER SPANNENDE ACTION MIT KI-MANGELN.

71 SPIELSPASS

KAMPFGESCHW. ROTER STERN



Funksprüche gibt's nur als Texteinblendungen.

Gleich vier Flugzeuge sowjetischer Bauart erwarten Sie in **Kampfgeschwader Roter Stern**. Doch Unterschiede im Flugverhalten von SU-27, SU-25, Yak-141 und MiG-29 werden Sie nicht finden. Außer einer Handvoll Gegner gibt's nichts. Und die sind handzahmes Kanonenfutter. Fazit: Kaum Feind – keine Ehr'. **MIC**

KAMPFGESCHWADER ROTER STERN	
GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	bhv
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM,
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

53 SPIELSPASS

GROSSE HAIE – KLEINE FISCHE



»Sam Fish« in Aktion: Krebsen ausweichen.

Nettes Lizenzspiel zum Kinofilm. Besteht aus zahlreichen Mini-Spielen, verbunden von einer lahmen Story. »Richtige« Spieler wird's grausen; Kindern kann man's empfehlen, weil's hübsch gemacht und nicht zu schwierig ist. Allerdings sind 35 Euro für ein Spiel, das sich an 8- bis 12-jährige wendet, ein stolzer Preis. **GUN**

GROSSE HAIE - KLEINE FISCHE	
GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Activision
CA. PREIS	ca. 35 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 32 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

51 SPIELSPASS

SCHWARZMARKT DDR



Ausdruckslose Gesichter: Hier hat niemand Spaß.

Ostalgie bizarr: VoPo Paule Pummelmann klaubt zwischen Plattenbauten sprießende Südfrucht-Stauden ein, verfolgt von Stasispitzeln und Protestpinklern. Den Dreh hat man in **Schwarzmarkt DDR** nach einer Minute raus, dann passiert in trister Umgebung nichts Neues mehr – zumindest das erinnert an die DDR. **CS**

1982: SCHWARZMARKT DDR	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Purple Hills
CA. PREIS	ca. 10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

13 SPIELSPASS

KAO 2



Mit Boxhandschuhen vermöbeln Sie Zwerge.

Mit Boxhandschuhen bewaffnet retten Sie im Jump&Run **Kao the Kangaroo 2** als Beuteltier Ihre Freunde. In abwechslungsreichen Levels meistern Sie teils anspruchsvolle Sprungpassagen und vermöbeln Knuddel-Gegner wie etwa Gartenzwerge. Rätsel gibt's keine. Nur für Kinder und Junggebliebene interessant. **DM**

KAO THE KANGAROO 2	
GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Jowood
CA. PREIS	ca. 30 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

60 SPIELSPASS

HANFBARON



Polizisten machen eine Razzia auf der Plantage.

Per Tasten steuern Sie den Cannabis-Farmer Ronny durch die 30 lausigen Levels des Actionspiels **Hanfbaron**, ernten Drogen und weichen Polizisten sowie Hunden aus. Die Steuerung ist ungenau, die Musik dümmlich. Wird Ronny dreimal erwischt, müssen Sie neu beginnen. Speichern kann das Spiel nicht. **PET**

HANFBARON	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Randomedia
CA. PREIS	ca. 15 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	500 MHz, 32 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

13 SPIELSPASS

SATAAN



Viele Sprünge gehen in den 3D-Levels daneben.

Das Spiel zur Radioshow **Sataan** scheucht Sie durch 35 Jump&Run-Levels in sieben Grafik-Sets. Mit bröckelnden oder eisigen Bodenplatten bauen die Entwickler Rätsel – die verkommen jedoch durch unfaires Design und Kameraprobleme zum Glücksspiel. Da rettet auch die **Sataan**-Audiospur auf der CD nichts mehr. **MS**

SATAAN	
GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Randomedia
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

10 SPIELSPASS

Steuerkrampf

H&D 2 SABRE SQUADRON

Hardcore-Taktiker freuen sich: Das Addon zum Taktik-Shooter ist ähnlich schwer wie das Hauptprogramm.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Bis auf KI und Leveldesign ist alles wie gehabt – auch Sabre Squadron bringt mich mit seiner umständlichen Steuerung auf die Palme. Warum kann ich nicht einfach eine Tür öffnen, indem ich sie anklieke? Oder schlicht durchlaufe?

Immerhin ist der Multiplayer-Modus nicht ganz so frustrierend. Denn da muss ich nicht um die teilweise immer noch recht doofen KI-Kollegen des Einzelspieler-Parts sorgen. Die stehen gerne mal rum, auch wenn sie deutlich hörbar Ja und Amen zu meinem Befehl gesagt haben.

»Immer noch frustrierend«



Die Spezialisten aus **Hidden & Dangerous 2** ziehen wieder in den Zweiten Weltkrieg. In den neun Missionen des Addons **Sabre Squadron** sollen sie abermals Spezialaufträge (Geiseln retten, Bomben legen etc.) ausführen. Sie lenken vier Männer durch teils recht umfangreiche Areale. Dabei nervt die Steuerung. Ein Beispiel: Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müssen Sie die erst markieren, dann den Aufschließbefehl geben. Dann erst geben Sie den Befehl »Öffnen«. Das Leveldesign ist im Vergleich zum Hauptprogramm

deutlich fairer: Freie Flächen, auf denen die Gegner Sie leicht erspähen, sind seltener. Auch die KI wurde aufgepeppt. So

heilen sich die Jungs etwa häufiger selbstständig. **PET**

► HOTLINE: (0190) 873 268 36 1,86 €/MIN.
► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/03

H&D 2: SABRE SQUADRON TAKTIK-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Take 2	RELEASE (D)	1.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 34 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Raven Shield (79, GS 04/03) Anspruchsvolle Team-Taktik mit Planungsphase.
Hidden & Dangerous 2 (60, GS 12/03) Taktik-Shooter mit Nerv-Steuerung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1200+ AMD	1600+ AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Mit drei echten Mitstreitern längst nicht so frustrierend wie der Singleplayer-Part.
MODI: Kooperation

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Animationen	- matschige Farben und Texturen	5 / 10
SOUND	+ guter, aber auf Dauer nerviger Soundtrack	- Aussetzer	6 / 10
BALANCE	+ fairer Levelaufbau	- manchmal zu viele Gegner	7 / 10
ATMOSPHERE	+ immer bedrohlich	- wenig Zweiter-Weltkrieg-Flair	6 / 10
BEDIENUNG	- absolut unverständlicher Bedienungskrampf		3 / 10
UMFANG	+ neun Singleplayer-Einsätze	+ acht Multiplayer-Karten	9 / 10
LEVELDESIGN	+ überschaubarer als im Hauptprogramm		7 / 10
KI	+ eigenständig agierende Kameraden	- Befehlsverweigerung	7 / 10
WAFFEN	+ zusätzliche Knarren	+ umfangreiche Ausrüstung	8 / 10
HANDLUNG	- keine echte Story	- mäßige Zwischensequenzen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 6 Stunden

FAZIT: BESSER DESIGNT ZUSATZMISSIONEN FÜR H&D 2.

62 SPIELSPASS



Im Keller eines deutschen Quartiers erledigen wir den Offizier.