



AN DIE SPITZE GEBALLERT

NEUE ACTION-REFERENZ! Novalogic hat's geschafft: Mit **Joint Operations** liefert der US-Entwickler (auch für mich überraschend)

die neue Action-Referenz ab. Die Wertung entstand erst nach einem vierwöchigen Dauertest. Als andere Magazine schon 80er-Wertungen am Kiosk liegen hatten, spielten wir noch intensiv auf den öffentlichen Servern. Balance, Zusammenspiel der Teams, Kommunikation, Kartendesign, Langzeitmotivation – alles entscheidende Faktoren, die kein Spieltester in wenigen Tagen ohne volle Server bewerten kann. Darum unser Langzeittest, darum die verdient hohe Wertung. Außerdem taucht diesen Monat **Aquanox 2** (bislang mit 85% auf Platz 25) aus der Hitliste ab.

KEIN DOOM 3. Mitte Juli erreicht uns die Nachricht von id: »It's done!« Schade nur, dass Publisher Activision uns bis Redaktionsschluss kein Testmuster von **Doom 3** zur Verfügung stellen konnte. Darum können wir Ihnen nicht rechtzeitig zum Verkaufstart sagen, ob der Shooter die hohen Erwartungen erfüllt. Sobald wir das Spiel in Händen halten, legt unser Testteam los und schildert seine Meinung auf www.gamestar.de. Schauen Sie also ab 6. August regelmäßig auf unsere Webseite!

INHALT

TESTS

Joint Operations	66
Gotcha!	72
Alias	74
Gorky Zero	75
Kreed	76
Spider-Man 2	78
Ninja Turtles	79
Asterix und Obelix XXL	79
Steel Saviour	79
Yetsports Deluxe	79

GAMESTAR - ACTION - CHARTS SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Joint Operations v1.2.0.10	Taktik-Shooter	NEU	92%
2	Splinter Cell 2	Actionspiel	03/03	92%
3	Battlefield Vietnam	Taktik-Shooter	04/04	91%
4	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
5	Far Cry	Ego-Shooter	05/04	90%
6	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	05/04	90%
7	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
8	Freelancer	Weltraumspiel	04/03	90%
9	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
10	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
11	MechWarrior 4: Mercenaries	Mechspiel	12/02	89%
12	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
13	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
14	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
15	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
16	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
17	Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	87%
18	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
19	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
20	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
21	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
22	IL-2 Forgotten Battles	Flugsimulation	03/03	86%
23	Thief 3	3D-Action	07/04	85%
24	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
25	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
26	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
27	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
28	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	05/04	84%
29	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
30	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	03/04	83%

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



Die neue Action-Referenz

JOINT OPERATIONS



Durchdachtes Spieldesign, gute Balance, erstklassiger Netcode – Novalogic erobert im Sturm den ersten Platz unserer Action-Hitliste.

Von überall prasseln Schüsse auf unseren Bunker. Granaten gehen hoch. Unsere Basis scheint verloren – doch nicht für lange: Knapp 50 Mann unseres Teams sammeln sich am Startpunkt im Westen, um das Ruder mit vereinten Kräften nochmals rum zu reißen. 50 Mann? Ja, nur 50. Die anderen 25 verteidigen gerade unsere anderen Basen gegen die 75 Soldaten des gegnerischen Teams.

Novalogics teambasierter Multiplayer-Shooter **Joint Operations** packt bis zu 150 Spieler gleichzeitig auf eine Karte. Eine Partie wurde gar schon mit 160 Teilnehmern bestritten – Rekord im Action-Genre. Aus gutem Grund haben wir das Spiel

nicht schon Mitte Juni getestet, obwohl uns eine fertige Version vorlag: Zu diesem Zeitpunkt stand das Programm noch nicht in den Läden, die wenigen Server waren verwaist. Und selbst mit der gesamten Redaktion hätte sich das Spielgefühl von **Joint Operations** im LAN nicht einmal annähernd nachstellen lassen. Deswegen folgt der Test in diesem Monat – nach Dutzenden, meist mehrstündigen Online-Schlachten.

Battlefield Indonesien

Joint Operations spielt sich ähnlich wie **Battlefield Vietnam**, versetzt Sie aber in den indonesischen Dschungel. Im Jahre 2006 kämpfen dort Separatisten um ihre Unabhängigkeit. Die Uno entsendet die namensgebenden Joint Ops (unter an-

derem amerikanische, französische, britische und deutsche Einheiten), um die Rebellen zurückzuschlagen.

Zwar bietet **Joint Operations** eine kooperative Variante, in dem Sie mit bis zu 64 Mitstreitern gegen akzeptable Bots antreten, jedoch ist der Kern des Spiels der so genannte Advance-and-Secure-Modus. Team-Deathmatch und Team-King-of-the-Hill sind lediglich nette Dreingaben, die auf den Servern kaum gespielt werden.

Vorrücken & Sichern

Advance-and-Secure funktioniert ähnlich wie der Conquest-Modus von **Battlefield Vietnam**: Die Teams starten jeweils in bis zu drei Basen und müssen die des Gegners erobern. Es gewinnt, wer das Hauptlager der

Feinde überrennt oder nach Ablauf der Zeit (beliebig einstellbar) die meisten Basen besitzt. Ein Lager ist eingenommen, wenn alle Widersacher in einem Umkreis von zirka 150 Metern beseitigt sind und gleichzeitig ein oder mehrere eigene Soldaten die Basis besetzt haben. Fortan dient sie als neuer Einstiegsunkt. Anders als bei **Battlefield Vietnam** müssen Sie in einer bestimmten Reihenfolge vorgehen, also erst Basis A erobern, dann B, dann C. Der (erwünschte) Effekt: Das Geschehen verteilt sich nicht über die gesamte Karte, sondern konzentriert sich immer wieder auf ein, zwei heftig umkämpfte Stellen.

Klassenkampf

Ähnlich wie in **Battlefield Vietnam** sind die Kämpfer in Klas-

FACTS

- 13 Trainingsmissionen
- über 150 Spieler pro Partie
- 4 Spielmodi
- 5 Soldatenklassen
- 29 Schusswaffen
- 5 Granaten- und Sprengsatztypen



UA Streetfighter killed Lt. Capass.
Jaygar killed Reaper-SNIPE.
NEMESIS-uk checked out.



Mörseranschläge, drei feindliche Helikopter über unserer Basis – auf der Karte »Twin Islands« ist die Hölle los. Kein Wunder bei 149 von 150 möglichen Spielern. (1600x1200)

sen aufgeteilt: Gewehrscütze, Kanonier, Pionier, Scharfschütze und Sanitäter. Davon hängen Bewaffnung und Ausrüstung ab, die Sie dann noch Ihrer Spielweise anpassen: Wenn Sie als Pionier lieber angreifende Helikopter mit Stinger-Raketen abschießen, statt Feindbasen per Mörser zu bombardieren, reicht ein einfacher Klick auf die entsprechende Waffe.

Für schnelle Wechsel im Spiel stehen Waffendepots in nahezu jeder Basis und an markanten Stellen zur Verfügung. Hier können Sie nicht nur Ihre Klasse wechseln, sondern auch die Waffen der Situation anpassen. Beim Öffnen des Menüs verrät eine Statistik, wie viele Soldaten eines Typs unterwegs sind. So erkennen Sie, ob vielleicht zu wenig Sanitäter in Ihrem Team sind, und können reagieren.

Tarnanzug ratsam

Das Aussehen Ihrer Spielfigur können Sie während einer laufenden Partie nicht mehr ändern.

Wir empfehlen Ihnen in jedem Fall, den Scharfschützen-Tarnanzug überzustreifen – selbst, wenn Sie einen Sanitäter spielen. Der

Anzug sieht gut aus bringt viel: Sie sind im Gras deutlich schlechter zu erkennen als mit Standard-Kleidung! Anders als in **Battle-**

field tragen nur Ihre Teamkollegen den Namen über dem Kopf, die Gegner sind gar nicht markiert. Vorsichtiges Vorgehen

DIE LIEBLINGSKLASSEN DER REDAKTEURE



Petra: Als gewöhnlicher Gewehrscütze fühle ich mich am wohlsten. Keine Sonderaufgaben halten mich vom Kern meiner Aufgabe ab – möglichst viele Gegner mit meiner AK-74 von der Karte zu pusten.

Florian: Am liebsten verteidige ich als Scharfschütze meine Basis. Taucht eine Nasenspitze aus dem Gras auf, kann sich der Gegner schon mal einen neuen Einstiegspunkt aussuchen.



Heiko: Hilfsbereit, wie ich nun mal bin, spiele ich am liebsten den Sanitäter. Das macht mich zu einem der wichtigsten Männer auf dem Schlachtfeld und bringt zusätzliche Punkte für meine Statistik.



Patrick: »Jetzt habe ich ein Maschinengewehr – und ich werde es benutzen.« Ganz nach der Maxime von Bruce Willis kämpfe ich mich als Kanonier mit einem schweren MG durchs Gehölz, um für die Kollegen den Weg frei zu machen.



Georg: Voller Pionier-Geist hole ich mit meinen Stinger-Raketen Helikopter vom Himmel oder schicke Mörser-Granaten auf vorher von Florian festgelegte Ziele. Da macht Teamplay gleich noch mal so viel Spaß.



DIE WICHTIGSTEN VEHIKEL

JOINT OPS



Stryker:
In das Amphibienfahrzeug passen acht Joint-Ops-Soldaten. Ein Kaliber-50-MG auf dem Dach macht aus dem Truppentransporter eine kleine rollende Festung.

Chinook:
Im Transporthelikopter der UN-Truppen finden zehn Soldaten einen festen Platz. In den mit zwei Miniguns ausgestatteten Brummer passen auch zwei Buggys.

Mark V:
Das Mark-V-Kanonenboot hat neun feste Plätze und Stauraum für zirka acht weitere Soldaten. Zwei Granatwerfer und zwei MGs sorgen für den nötigen Rumm.

LCAC:
Das LCAC (Luftkissenboot) transportiert bis zu vier Stryker oder mehrere Dutzend Soldaten. Feste Plätze hat es nur zwei. Bordbewaffnung suchen Sie vergebens.

REBELLEN



BTR:
Der bewaffnete Truppentransporter der Rebellen ist auch wassertauglich und fasst neun Mann. Auf dem Dach finden Sie ein schnellfeuerndes 30-Millimeter-Geschütz.

Halo:
Der Halo bietet nur vier Sitzplätze, aber massig Stauraum für eine kleine Armee oder wahlweise zwei Fahrzeuge. Bordbewaffnung fehlt jedoch völlig.

Kanonenboot:
Die Rebellen kontern mit einem Kanonenboot, das sieben feste Positionen, zusätzlichen Platz für zirka acht Mann und einen Granatwerfer sowie zwei MGs bietet.

Landungsboot:
Das Landungsboot der Rebellen fasst auch vier BTRs. Daneben finden sich drei feste Sitzpositionen. Zwei davon sind mit durchschlagkräftigen MGs ausgestattet.

und regelmäßige Stopps, um die Gegend abzusuchen, sind deswegen unerlässlich.

Schnell von A nach B

Die größte Map misst eindrucksvolle 64 Quadratkilometer. Ein Beispiel: Auf der Karte Bumbu Channel brauchen Sie mit dem Amphibien-Jeep gut zehn Minuten von Hauptbasis zu Hauptbasis und mit dem Helikopter rund drei Minuten. Dank der clever angeordneten Basen müssen Sie nur in den seltensten Fällen das gesamte Areal durchqueren, um in die Kämpfe einzugreifen. Notfalls

überbrücken Sie mit Helikoptern oder Hovercrafts schnell weite Distanzen.

Sollten Sie trotz der großzügig verteilten Transportmittel mal allein in der Pampa stehen, rufen Sie mit nur zwei Tasten Ka-

meraden als Chauffeure heran. Eine Anzeige über Ihrem Kopf dient als virtueller Anhalterdaumen, und Fahrzeugpiloten sehen Sie speziell markiert auf der Karte. Wer auf Zuruf andere Spieler mitnimmt, erhält Punk-

te, die in der abschließenden Spielerstatistik in Frags umgerechnet werden. Wenn der Mitfahrer während des Transports sogar noch Gegner erledigt, steigt der Bonus abermals. Dieses System funktioniert in der

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Selbst in der Mindestauflösung von 800 mal 600 Pixel macht der Kampf im Dschungel Spaß. Aber erst ab 1280 mal 1024 Bildpunkten kommt richtige Schlachtfeld-Stimmung auf. Besitzer von Breitbild-Monitoren bekommen mit der Option »Widescreen« ein weiteres Sichtfeld, das sich spielerisch positiv auswirkt.

RAM/FESTPLATTE

Im Vergleich zu anderen Taktik-Shootern belegt Joint Operations mit 825 MByte nur wenig Platz. Mindestens 512 MByte RAM sollten Sie aber Ihr Eigen nennen, da die riesigen Karten viel Arbeitsspeicher benötigen. Jedes MByte mehr trägt zum flüssigeren Spielen bei.

TUNING-TIPPS

- 1 Bei schweren Rucklern im Spielgeschehen schrauben Sie die Auflösung herunter. Das spart bis zu 40 Prozent Rechenaufwand.
- 2 Schalten Sie die Schatten aus. Die Schattenberechnung für die vielen Bäume und das dichte Unterholz kostet reichlich Rechenkraft.
- 3 Stellen Sie den Objektdetailgrad auf die niedrigste Stufe. Joint Operations läuft dadurch wesentlich flüssiger und sieht immer noch gut aus.
- 4 Verzichten Sie auf Antialiasing und Anisotropischen Filter. Ab 1024 mal 768 Pixel bemerken Sie in der Gefechtshektik eh keinen Unterschied. AK

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

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
1.600 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.600 MHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Im Gegensatz zu den Spielernmodellen und der tollen Landschaft sind die Cockpits eher unansehnlich.



In der Joint-Ops-Hauptbasis belädt unser Team diesen Chinook-Transporthubschrauber mit Buggys, um auf der nächsten, feindkontrollierten Insel schnell vom Fleck zu kommen.

Praxis ausgezeichnet: Auf den Servern gibt es immer genügend Passagierpiloten; nicht zuletzt deswegen, weil sich die Hubschrauber narrensicher steuern lassen. Auch der Sanitäter wird für medizinische Unterstützung belohnt. Seine Besonderheit: Er kann getötete Teamkollegen direkt auf dem Schlachtfeld wieder beleben.

Knarrensicher

Die UN-Truppen ziehen mit dem M4-Sturmgewehr oder mit dem MG M240 in die Schlacht. Die Separatisten kontern mit der AK-47 und dem RPK-74, einem auf einem Zweibein stehenden Maschinengewehr. Raketenwerfer, Mörser, Granaten und Scharfschützengewehre komplettieren das Angebot. Die Balance stimmt, nur die Sniper Rifles sind zu stark: Bereits ein Treffer in den Fuß ist tödlich. Nach Verkaufsstart hat Novalogic durch Patches zumindest das Zielen deutlich erschwert. Dadurch schwankt das Fadenkreuz nun stärker hin und her – selbst wenn Sie sich hinlegen.

Zusätzlich stehen auf den Karten an taktisch wichtigen Positionen feste Geschütze. Auch die Vehikel sind bewaffnet: Das Stryker-Amphibienfahrzeug der Joint Ops hat ein mächtiges MG auf dem Dach, der »Little Bird«-Helikopter führt gleich zwei Miniguns mit und das Kanonenboot der Indonesier mehrere Kaliber-50-Geschütze.

Kommando: Feuern!

Konzertierte Aktionen klappen dank des komfortablen Funk-

Systems problemlos. Sie können Unterstützung fordern, Ihre Kameraden zum leisen Vorrücken auffordern und auf einen Scharfschützen hinweisen. Auf der einblendbaren Karte haben Sie zudem immer die Positionen Ihrer Kollegen im Blick. In einer Art Radar-Fenster wird zudem angezeigt, in welcher Richtung sich die nächste eigene und feindliche Basis befindet. Unschön: Den Sanitäter können Sie erst rufen, wenn Sie tot am Boden liegen.

Von den meisten Spielern bisher kaum genutzt wird der Commander-Modus – vermutlich, weil koordiniertes Vorge-



Wenn Sie in einem Helikopter neben einem Kollegen sitzen, sehen Sie sehr gut, wie detailreich Novalogic die Spielermodelle hinbekommen hat – Tarnbemalung inklusive.



Die drei Gegner sind gerade aus einem Helikopter gehüpft. Zu nah an der Basis, als dass wir das nicht bemerkt hätten. Jetzt bekommen sie die Quittung!



Unterhalb der Rebellenbasis sammeln wir uns für einen gemeinsamen Angriff. Gut: Es sind genügend Sanitäter dabei (siehe Karte).



Anders als in vergleichbaren Titeln sind die Gegner in Joint Operations nicht mit einem Schriftzug markiert. Nur unsere Team-Kollegen tragen grüne Kennungen. (1280x1024)



Mit der Minigun des Hubschraubers nehmen wir die beiden Hovercrafts unter Beschuss – sie wollen doch tatsächlich Joint-Ops-Infanterie und Stryker an »unserer« Küste abladen!

hen auch so ganz gut funktioniert. Auf einer speziellen Übersichtskarte können Sie Mitspieler rekrutieren. Schließt sich Ihnen eine Truppe an, planen Sie die Angriffe und setzen Wegpunkte für Ihr Team. Ihr Squad emp-

fängt von Ihnen getippte Anweisungen in einer Extra-Farbe.

Tag und Nacht, Freund und Feind

Die Schlachtfelder sind üppig bewachsen. Hohes Gras lädt

zum Lauern ein und lässt sich anders als in **Söldner** nicht ausschalten, um bessere Sicht zu haben. Viele Bäume und Sträucher bieten zusätzlich Deckung. Kleine Effekte wie durch Rotoren verwirbeltes Wasser sorgen

für etwas Abwechslung im grün-braunen Dschungel. Die Spielermodelle sind detailliert und bewegen sich flüssig, dagegen wirken die Cockpits der Fahrzeuge lieblos und undetailliert. Grandios dagegen der Tag-

GAMESTAR-CHECK: TEAM-SHOOTER

Joint Operations

Battlefield Vietnam

Söldner

Szenario	Fiktive Krise in Indonesien, nachvollziehbarer Konflikt in der nahen Zukunft. ★	Vietnam-Konflikt (1968 bis 1972), bekannt aus zahlreichen Hollywood-Filmen. ★	Müdes Zukunftsszenario. 2010 kämpfen nur bezahlte Söldner, keine Armeen mehr.
Levels	76 Maps, teils nur leicht angepasst für die unterschiedlichen Spielmodi. Dank einblendbarer Karte trotz der enormen Größe übersichtlich. ★	14 detaillierte Schauplätze in Vietnam und Kambodscha. Kleinere, überschaubare Karten. Kürzere Laufwege zwischen den wichtigen Punkten. ★	Riesige Karten mit vielen Bergen und Wäldern. Zerstörbares Terrain. Trotz einblendbarer Übersichtskarte vergleichsweise schwierige Orientierung.
Klassen	Fünf einander ergänzende Typen: Gewehrscütze, Kanonier, Pionier, Scharfschütze und Sanitäter. Bewaffnung anpassbar. ★	Aufklärer, Panzerfaust-Schütze, Sturmsoldat und Ingenieur müssen Ihre Fähigkeiten miteinander koordinieren. ★	Keine Klassen, aber Spezial-Kits (unter anderem Scharfschütze und Sanitäter). Kits müssen vom Spieler gekauft werden. ★
Fahrzeuge	Schnelle, auf Transport ausgelegte Fahrzeuge. Ultrastarke Panzer wie in Battlefield Vietnam fehlen, wären aber im unwegsamen Dschungel auch wenig sinnvoll. ★	Kampfjets und Hubschrauben bringen Geschwindigkeit und taktische Tiefe (Einstiegspunkte). Nicht ganz ausbalanciert, da Vorteil auf Seiten der US-Truppen.	Riesiger Fuhrpark bestehend aus 70 Fahrzeugen (etwa Panzer, Hubschrauber und Sanitätsfahrzeuge). Allerdings trotz Patch extrem schwache Fahrphysik.
Spielmodi	Die Conquest-Variante Advance-and-Secure ist noch deutlich spannender als in Battlefield Vietnam. Brauchbarer Koop-Modus. Solisten schauen jedoch komplett in die Röhre. ★	Bewährte Conquest-Duelle mit gelungenen Varianten (Assault, Head-On). Im Evolution-Modus in jeder Runde leicht veränderte Karten. Keine Solisten-Kampagne, jedoch Bots. ★	Aus Battlefield Vietnam bekannter Conquest-Modus, wird am häufigsten auf den Servern gespielt. Außerdem Geiselnbefreiung, Capture-the-Flag und Capture-the-Vehicle. ★
Bots	Im Koop-Modus finden Sie akzeptable Bot-Widersacher. ★	Verbesserte KI, Kameraden reagieren auf Befehle. ★	Grottiger Solomodus mit katastrophaler KI. Überflüssig!
Grafik	Bis auf Gebäude- und Vehikelt Texturen sehr realistisch. ★	Dichte Vegetation und schmutziger Look bringen Realismus. ★	Leicht steril. Gut designte Fahrzeuge. Enorme Weitsicht. ★
Sound	Erstklassiger Sound; Kugelhaegel wirkt erschreckend real. ★	Authentische Schussgeräusche, mitreißende Musik. ★	Blecherner Waffensound, keine Musik, unterstützt aber 6.1.
Fazit	★★★★★★★★★★	★★★★★★★★★★	★★★★

PATRICK HARTMANN

Das Schlachtfeld-Gefühl in Joint Operations ist noch intensiver als in Battlefield Vietnam. An den wichtigen Stellen der Karte pfeifen ständig Granaten durch die Luft, und Gewehrsalven hämmern durch den Dschungel. Der tolle Sound hilft mir sogar, Gegner zu orten. Jetzt fehlen mir eigentlich nur noch ein paar schwere Panzer im Fuhrpark. Da mag Petra sagen, dass die nicht ins Szenario passen. Aber für mich steht Spielspaß über Realismus.



»Im Dschungel ist der Teufel los!«

FLORIAN STANGL

Schon die erste Stunde in Joint Ops hat mir überraschend viel Spaß gemacht: Griffige Bedienung, viele Transportmittel und pausenlose Action. Nach einer Woche kannte ich alle wichtigen Karten, bin jeden Hubschrauber geflogen und jedes Vehikel gefahren. Und die Zweifel kamen: Jetzt kenne ich alles, jetzt wird es langweilig? Mitnichten! Mit jeder weiteren Stunde offenbart Joint Ops neue taktische Möglichkeiten, coole Verstecke, unvorhersehbare Aktionen mit anderen Spielern.

Nach mittlerweile vier Wochen intensiven Spielens kann ich mit Fug und Recht behaupten, dass mir Joint Ops mehr Spaß macht als Battlefield Vietnam. Hier spiele ich jede Klasse gleich gerne. Mal liege ich auf der Lauer, mal fliege ich einen Stoßtrupp an die Front. Actionfans müssen einfach mitspielen!



»Der beste Multiplayer-Shooter!«



Grüne Reisfelder unter, blauer Himmel über uns und die Feindbasis »C« im Visier: Ein Helikopterflug über indonesische Inseln ist immer ein besonderes Schauspiel.



Jedes der vier Geschütze unseres Mark-V-Kanonenboots ist besetzt. Mit vereinten Kräften geht es zum nächsten feindlichen Flaggenpunkt.

Nachtwechsel: Wenn Sie etwa bei Sonnenuntergang starten, stehen Sie bald unweigerlich im Dunkeln und müssen auf den Restlichtverstärker zurückgreifen. Das ist gut für Angreifer, knifflig für Verteidiger. Auch Attacken mit der Sonne im Rücken sind deutlich einfacher, da der Gegner permanent geblendet wird. Wann und ob Sie die Sonne untergehen sehen, hängt von den jeweiligen Serverein-

stellungen ab. Zum Sound: Satter 5.1-Klang dröhnt aus den Lautsprechern, lediglich die Miniguns der Helikopter rattern etwas mickrig. Musikunterma-

lung gibt es nur in den Menüs. Novalogic plant, in Kürze ein weltweites Ranking zu veröffentlichen, in dem Sie sehen, welche Spieler zum Beispiel gute Piloten sind und wer sich auf den Schlachtfeldern als Sanitäter verdient gemacht hat. **PET**

		Rebels				Joint Ops			
Name	Exp Pts	Emy Kills	Death	Assists	Med Sevs	PSP Taken	Shots Kill		
SEMI AUTO 192	438	28	11	0	2	2	14		
Bag of CHIPS	391	16	13	0	0	2	25		
BrawFire	350	6	05	0	12	3	41		
Firebrand70	327	23	9	0	0	1	58		
BarTh3z2	287	31	21	48	0	0	15		
BeToll 107	279	9	7	0	0	0	68		
Dead Poetic	268	17	15	0	0	2	34		
Schwarzbaum	258	00	10	0	0	1	05		
WRP COBat	253	31	8	0	0	0	33		
Deadlock	251	10	12	18	0	1	20		
WARAJ	241	01	7	0	0	2	59		
Control	202	28	14	0	0	0	9		
Thats 219	180	4	7	0	5	1	74		
Brawler uk	183	16	18	9	0	0	53		
Hawkeys-Ger	180	24	10	0	0	0	28		

Am Ende einer jeden Partie zeigt eine detaillierte Spielerstatistik, wer die Besten auf dem Schlachtfeld waren. Unser Team hat gewonnen.

PETRA SCHMITZ

Sollte in diesem Pleite-Sommer doch einmal die Sonne scheinen, kann sie mir gestohlen bleiben! Ich sitze lieber vor dem Rechner und spiele Joint Operations. Die riesigen Karten, die Spielermenge, die gute Balance der Waffen und Fahrzeuge – all das fesselt mich ungemein. Joint Ops hat durchaus auch kleinere Fehler. Die Grafikbugs treten aber zu selten auf, um mich wirklich zu nerven. Und die hässlichen Cockpits sind mir egal. Wenn Novalogic jetzt noch den Scharfschützen ein wenig entschärft, habe ich auch gegen Florian eine reelle Chance. Die Rache wird mein sein!

Durchdachte Punktevergabe

Wenn sich 80 Leute um eine Basis balgen, wirkt jeder »Großangriff« in Battlefield Vietnam wie ein Kaffeekränzchen – und mir bleibt regelmäßig die Spucke weg. Fantastisch auch das durchdachte Punktesystem: Ohne die Belohnung für einen Transport würde ich wohl stundenlang allein zu Fuß durch den Dschungel unterwegs sein. Mein klares Fazit: der neue Action-König!



»Nicht kleckern, klotzen!«

JOINT OPS AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



Wertungskonferenz: Die hohe Wertung von Joint Operations ist in harten Diskussionen entstanden. Auf der Heft-DVD finden Sie einen Auszug mit den wichtigsten Argumenten der Redakteure. Auf GameStar.de Premium steht für Sie eine Langfassung bereit. Nur auf DVD finden Sie den ausführlichen Interaktiven Test.

- CD: Video-Special
- AUF DVD: Interaktiver Test
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

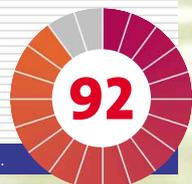
JOINT OPERATIONS 1.2.0.10 TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER: Electronic Arts, (0190) 754 464
 SPRACHE: Englisch (dt. Anleitung) RELEASE (D): 24.6.2004
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CDs, 46 Seiten CA. PREIS: 45 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz AMD	1900+ AMD	2400+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	825 MB Festpl.	825 MB Festpl.	825 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1
 EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 45 Minuten MULTIPLAYER-SPASS: 200 Stunden

- ALTERNATIVEN: Battlefield Vietnam (91%, GS 04/04) Team-Taktik im Dschungel mit zig Vehikeln. UT 2004 (90%, GS 05/04) Multiplayer-Komplettpaket mit tollen Modi und Maps.
- DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:
- + über 150 Spieler möglich
 - + riesige, überschaubare Karten
 - + packender Spielmodus
 - + gutes Bonus-System
 - + große Waffenauswahl
 - + durchdachte Klassen
 - zu starker Scharfschütze
 - keine Funk-Nachricht für Sanitäter
 - mäßige Texturen
 - kein Solopart
 - kleinere Grafik-Bugs



FAZIT: PACKENDER MP-SHOOTER MIT BIS ZU 160 SPIELERN.



Im Nahkampf greifen die Bots zur Marker-Pistole. Die KI-Dame trifft uns aber selbst auf diese Distanz nicht. (1024x768)



Zwischen den Matches rüsten Sie das Team aus.



Als Tabellenführer der Liga erhalten Sie einen Pokal.

Sport, nicht Mord

GOTCHA!

Es muss nicht immer Blei sein: In diesem Paintball-Shooter von Take 2 schwirren statt Vollmantelgeschossen bunte Farbkugeln durch die Luft.

Nitro hetzt von Deckung zu Deckung, um ihn herum schlagen die Kugeln ein. Er hat sein Ziel klar vor Augen: die gegnerische Flagge! Das Banner ist in Griffweite, da treffen ihn drei Projektile in die Brust, sein T-Shirt färbt sich... blau. Blau? Was da sein Hemd besudelt ist nicht etwa Blut, sondern Farbe. Nitro, einer der Charaktere aus

dem Ego-Shooter **Gotcha!**, ist ein flippiger Typ, doch verrückt ist er sicherlich nicht – oder würden Sie sich für einen Stoffetzen erschießen lassen?

Mannschaftssport

Im Einzelspieler-Modus von **Gotcha!** streben Sie nach dem »Capture-the-Flag«-Pokal der fiktiven International Marker Sports League. Im altbewährten Spielmodus liefern sich zwei Mannschaften unblutige Feuergefechte mit Farbkugeln. Wer drei Treffer kassiert, ist raus. **Gotcha!** stellt 28 Teams zur Wahl. Dabei unterscheiden sich die sechsköpfigen Gruppen nur im Namen und in der Herkunft; Fähigkeiten der Sportler, Startkapital und Ausrüstung sind bei allen Teams gleich. Vor jedem Wettkampf bestimmen

Sie, welchen der Spieler Sie steuern. Sobald Sie im Singleplayer-Modus aus dem Match ausscheiden, können Sie die Kontrolle über einen anderen Schützen übernehmen.

Tausche Preisgeld gegen Waffen

Der Weg zur Paintball-Elite beginnt in der Qualifikationsliga. Mit Eintritt in die »Advanced League« und die »Masters League« steigt der Schwierigkeitsgrad spürbar an. Die Wettkämpfe finden in alten Lagerhallen, Burgruinen oder auch abgesperrten Dörfern statt; hier und da verfolgen Zuschauer das Spektakel. Jedes Match ist mit einem Preisgeld dotiert. Zwischen den Spielen können Sie mit dem gewonnenen Geld Ihr Team mit besseren Waffen (Marker genannt) aus-

rüsten. Insgesamt umfasst das Arsenal zwölf Marker, die sich in Zielgenauigkeit, Handhabung und Schussrate unterscheiden. Das Repertoire umfasst auch fiktive Farbspritzen wie Schrot- oder Scharfschützen-Marker und Farbgranaten. Ihre Barschaft können Sie auch in die Fähigkeiten Ihrer Spieler investieren und ihnen erhöhte Treffsicherheit, eine größere Ausdauer für zeitlich begrenzte Sprints oder schnelleres Nachladen kaufen. Gelegentlich fordern Top-Spieler samt ihrem Team Ihre Mannschaft zu Duellen heraus. Für diese illegalen

FABIAN SIEGISMUND

Gotcha! zeigt, dass der Reiz bei Ego-Shootern nicht von Splattereffekten, Tod und Zerstörung herrührt: Es macht mir prinzipiell Spaß, meinen Gegnern eine dicke Ladung Farbe auf den Hintern zu ballern.

Schade nur, dass Gotcha! grafisch schwächelt und die Bots so frustrierend nutzlos sind. Selbst im Multiplayer-Modus hält der Spaß nicht allzu lang an: Ich kann im laufenden Match meine Waffenauswahl nicht verändern und so nur zwei Marker und vier Granaten einsetzen.

»Verschenkte Baller-Chance«



Der Scharfschützen-Marker ist besonders präzise.



Farbkugeln hinterlassen bunte Flecken auf Spielfiguren und Umgebung. Die Spuren sind aber unrealistisch groß (siehe T-Shirt).

Matches gibt es zwar kein Preisgeld, dafür schließt sich bei einem Sieg ein gut trainierter Gegenspieler Ihrem Team an.

Dumme Sportler

Was man nicht im Kopf hat, muss man in den Beinen haben. Den KI-Spielern mangelt es jedoch an beidem: Die Bots stehen häufig tatenlos herum, sprinten selten, benutzen oft eine Marker-Pistole statt eines automatischen Gewehrs, schießen aber auch mit präzisen Flinten gerne mal daneben.

Im Mehrspielermodus können sich zwölf Spieler auf elf Karten bei acht Spielmodi wie »Deathmatch«, »Last Man Standing« oder »Kill the King« die Klamotten versauen. Denn jeder Treffer hinterlässt einen bunten

Farbklecks. Gegner zu markieren ist allerdings recht schwierig, weil die Flugbahn der Kugeln nur schwer nachzuvollziehen ist. Die Grafik von **Gotcha!** ist kein Augenschmaus. Spielermodelle und Objekte wirken

kantig, Wasserflächen statisch, hier und da treten Grafikbugs wie Clippingfehler oder unsichtbare Spieler auf. Die Stereo-Sounduntermalung ist noch dazu recht eintönig, da alle Markermodelle ähnlich klingen. **FAB**

GOTCHA! EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Take 2, (0190) 873 268 36
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 30.7.2004
CA. PREIS: 40 Euro
USK: ab 16 Jahre

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Capture-the-Flag, Kill the King und 5 weitere

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> GeForce 12 MX	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 2/4 MX	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	1,4 GHz AMD	1900+ AMD	2200+ AMD
<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9000	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 3/3 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 4 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten **SOLO-SPASS:** 10 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 10 Stunden

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

ALTERNATIVEN: UT 2004 (90%, GS 05/04) Aufwändige Levels, tolle Grafik und Spitzen-KI.
 CS: Condition Zero (64%, GS 05/04) Einzelspieler-Variante des Multiplayer-Hits.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + Farbklecks-Innovation
- + Liga-Modus
- + Team-Management
- schwache KI
- dürftige Grafik
- nur 18 Spielermodelle
- pro Liga nur wenige Karten
- merkwürdige Geschoß-Physik

GRAFIK: Ausreichend

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Gut

MULTIPLAYER: Befriedigend

PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: SPIELERISCH SCHWACHER PAINTBALL-SHOOTER.

62



Spielmodus »Kill the King«: alle gegen einen!

TESTS OHNE JEDE GNADE!

Wir haben noch nie ein Blatt vor den Mund genommen – in Zukunft werden unsere Wertungen noch härter.

**In 4 Wochen:
GameStar-Relaunch**

Die Welt der PC-Spiele
GameStar
NEU

Serienmäßige Action

ALIAS

Jetzt können Sie der schönen Sydney Bristow aus der beliebten TV-Serie Alias endlich ganz nah sein. Aber Vorsicht: die Frau schlägt um sich!



Mächtig was auf der Pfanne: wir haben selbige eben aufgesammelt.

Die CIA-Agentin Sydney Bristow hat trotz ihres blendenden Aussehens kein leichtes Leben. Im Action-Spiel Alias wollen ihr allerhand Bösewichte ans Leder-Outfit: Die Verbrecher-Organisation von Sydneys Ex-Boss Arvin Sloane hat ein Gerät zur Gedankenkontrolle entwickelt und Übles damit vor. Dies müssen Sie verhindern.

Ich kann Kung-Fu!

Sie steuern Sydney in der Außenansicht durch neun grafisch eintönige Missionen. Die Agentin geht meist unbewaffnet in ihre Einsätze, kann jedoch als gestandene Hausfrau eine Vielzahl von Gegenständen wie Besen, Pfannen oder

Nudelhölzer als Waffen nutzen. Mit Schlägen, Tritten und Hebeltechniken streckt sie ihre Gegner geschmeidig nieder. Das steuert sich etwas hakelig: Mit zwei Tasten starten Sie die Angriffe, die aber je nach Spielumgebung oder Position der Feinde unterschiedlich ausfallen. Daher wissen Sie nie genau, wie Sydney reagiert, gelungene Kombinationen sind meist Zufall. Weil Ihre Feinde außerdem planlos umherirren und sich sogar MP-Schützen ohne Widerworte verprügeln lassen, verkommen die Kämpfe zu wilden Klick-Orgien, die Sie wenig fordern. Außerdem steckt Sydney auch schwere Treffer locker weg, da sie selbständig heilt.

FABIAN SIEGISMUND

Alias ist eine halbherzige Konsolen-Umsetzung. Darunter leidet die Bedienung: Ich kann Sydneys Kampftechniken nur schlecht gezielt einsetzen und die Kamera nicht frei schwenken. Speichern ist nur an bestimmten Punkten möglich, die aber so zahlreich sind, dass freies Speichern sinnvoller gewesen wäre.

Fans der TV-Serie werden sich über die Originalsprecher und bekannte Gesichter freuen. Wer die Serie hingegen nicht kennt, findet nur schwer Zugang zur Story. Hintergrundinformationen werden nämlich nicht geliefert.



»Nur für Liebhaber der TV-Serie«

Schleichen unnötig

Sydney muss nicht immer auf den Putz hauen, sondern kann auch schleichen. Ist sie unentdeckt in Reichweite eines Feindes gelangt, genügt ein Tastendruck, um ihn auszuschalten. Eine Schattenanzeige wie in Thief 3 fehlt allerdings, und manchmal wird die Agentin selbst in totaler Dunkelheit entdeckt. Weil Sie den dummen KI-Schergen aber gnadenlos überlegen sind, lohnt sich Schleichen ohnehin kaum. Ebenso selten kommen Sydneys Ausrüstungsgegenstände wie Mini-Kamera oder Schneidprisma zum Einsatz: Die Geräte darf die Agentin meist nur in speziellen Spielszenen auspacken.

Der belanglose 5.1-Sound kommt kaum zur Geltung, da Sie Gegner erst hören, wenn diese Ihnen bereits auf die Ohren hauen. Umgebungsgeräusche



Im Schleich-Modus machen Sie kurzen Prozess.



Splitscreen-Kamerafahrten erzeugen Spannung.

sche fehlen weitestgehend, ein Mehrspielermodus ganz. **FAB**

ALIAS 3D-ACTION

PUBLISHER: Acclaim, (01805) 222 52 46
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 25 Seiten
 MULTIPLAYER: —
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 12 Jahre

3D-GRAFIKKARTEN: **PC MINIMUM** **PC STANDARD** **PC OPTIMUM**

<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1500+ AMD	1900+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

ALTERNATIVEN: Splinter Cell 2 (92 %, GS 04/2004) Schleich-Hit mit toller Grafik und coolem Helden.
 Metal Gear Solid 2 (85 %, GS 04/2003) Spannende Action mit viel Agentenflair.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + coole Kampftechniken
- + schicke Animationen
- + Gegenstände werden zu Waffen
- + Originalsprecher der TV-Serie
- kein freies Speichern
- hakelige Steuerung
- Hintergrundinfos fehlen
- sehr schlechte Gegner-KI

GRAFIK: Befriedigend

SOUND: Befriedigend

BEDIENUNG: Ausreichend

MULTIPLAYER: —

PREISLEISTUNG: Ausreichend

63

FAZIT: ODE AGENTEN-ACTION MIT WÜSTEN PRÜGELIEN.



In der Iso-Perspektive zielen Sie automatisch auf die stets gleichen Gegner.

GORKY ZERO

Aus Taktik-Hit wird Schleich-Schrott.

Cole Sullivan, Held des Taktik-Rollenspiels **Gorky 17** (83 %, GS 12/99), kehrt zurück. Im Schleich-Shooter **Gorky Zero – Beyond Honor** wird er ausgesandt, um eine verbrecherische Sekte aufzuhalten. Dafür steht ihm eine dürftige Aus-

wahl an Waffen zur Verfügung (Elektroschocker, Messer, Pistole und drei Gewehre). Hinzu kommen Ausrüstungsgegenstände wie Fernglas oder Medikits. Damit lenken Sie Cole in acht Missionen durch dunkle, triste Innenlevels und suchen nach Türschaltern. Zwischenzeitlich erledigen Sie allerhand dumme Wachen.

In der isometrischen Perspektive des Spiels ist das Blickfeld zu klein. Sie dürfen Cole aber auch aus der Schulteransicht steuern. So können Sie sich zwar umsehen, wechseln aber automatisch in den Schleichmodus. Dieser ähnelt einem unfreiwillig komischen »Entengang«, der noch dazu nervenaufreibend langsam ist. **FAB**

FABIAN SIEGISMUND

»Langweilige Schaltersuche«

Alle Figuren wirken wegen ihrer hölzernen Gesichter und Animationen wie Marionetten. Die Story um finstere Experimente und Intrigen wurde von dem in Polen berühmten Autor Rafal Ziemkiewicz geschrieben, schwankt aber zwischen vorhersehbar, unlogisch und schlicht lächerlich.

Dem Spiel fehlen die Höhepunkte: Jeder Level sieht gleich aus, es gibt nur einen Gegnertyp und zwei Sterbeanimationen. Daher lohnt sich Gorky Zero nicht mal für eingefleischte Action-Fans.



► CD/DVD:
Kuriositäten
Kabinett

GORKY ZERO 3D-ACTION

PUBLISHER: Jowood, (0043) 361 450 02
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 19 Seiten
 MULTIPLAYER: —

RELEASE (D): 30.7.2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ab 16 Jahre

Internet Netzwerk Modem an 1-PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	400 MHz Intel	600 MHz Intel	1 GHz Intel
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	400 MHz AMD	600 MHz AMD	1 GHz AMD
<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9000	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input checked="" type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

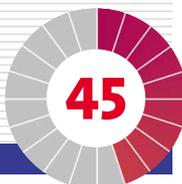
LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

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

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

GRAFIK: Ausreichend
 SOUND: Ausreichend
 BEDIENUNG: Ausreichend
 MULTIPLAYER: —
 PREISLEISTUNG: Ausreichend

FAZIT: ODES SCHLEICHSPIEL, TECHNISCH SCHWACH.



Zum Abgewöhnen

KREED

Dieses Spiel treibt Ihnen den Angstschweiß auf die Stirn! Die Gründe: gruseliges Leveldesign, grobe Designfehler und strohdoofe Gegner.

Wir schreiben das Jahr 2944: In einem Krieg zwischen den Menschen und Aliens sind Sie der Einzige, der die Erde retten kann. Die einschläfernde Geschichte passt zu Acclains Ego-Shooter **Kreed**, in dem Sie gegen dumme Aliens und Designschnitzer kämpfen.

Grau-braunes Einerlei

In der Todeszone Kreed untersuchen Sie als Kundschafter an Bord eines havarierten Raumschiffs die Unglücksursache. Immer wieder bekommen Sie es mit fiesen Monstern und desertierten Soldaten zu tun. In den weit verzweigten Levels laufen Sie durch ewig gleich aussehende Räume und Gänge. Die Texturen sind zwar hoch aufgelöst, aber stets grau-braun. In vielen Levels haben sich Logikfehler eingeschlichen: So erreichen wir etwa einen Maschinenraum nur per Luftschacht – Türen fehlen. Die wenigen Rätsel sind anspruchslos: Ist eine Tür versperrt, liegt der Schlüssel meist zwei Räume vorher in einer Ecke.

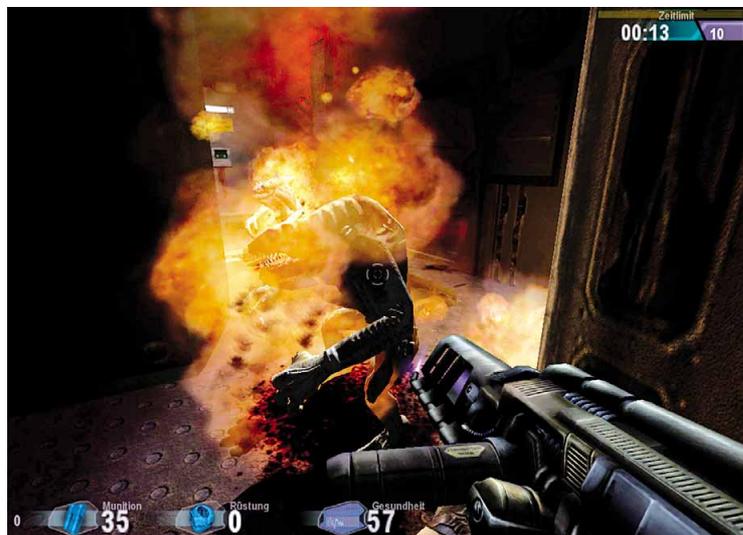
Die detailarmen Gegner dienen als Kanonenfutter: Aliens weichen Ihren Angriffen nicht aus, und feindlichen Söldnern ist es egal, ob Verbündete in der Schusslinie stehen. Kommen Ihnen die Gegner allerdings zu nahe, richten sie erheblichen Schaden an. Neben Schrotflinte, oder Flammenwerfer ballern Sie auch mit diversen Energie- waffen. Granaten ergänzen die ideenlose Waffensammlung.



Der Söldner beharrt uns mit seiner Schrotflinte.



Die dummen Aliens sind nur im Nahkampf gefährlich.



Alien-Barbeque deluxe – der starke Flammenwerfer macht's möglich.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

Kreed missachtet alle Elemente, die einen guten Ego-Shooter ausmachen: Die langweiligen Levels strotzen vor Designmängeln, die Gegner dumm wie Brot und die Waffen nebst Extras ideenlos. Auch der 5.1-Sound lässt mich kalt, denn die Töneffekte sind unspektakulär und die Musik nervt.

Einsteiger wie Shooter-Experten kann ich vor Kreed nur warnen. Greifen Sie lieber zu Far Cry. Da bekommen Sie neben spektakulärer Grafik und Effekten auch abwechslungsreiche Missionen sowie eine brillante Gegner-KI.



»Ins Regal zurückstellen«

Sound-Pleite

Kreed bietet 5.1-Surroundsound; ankrabbelnde Aliens sowie Explosionen lassen sich jederzeit optimal orten. Die unspektakulären Soundeffekte der Gegner und Waffen stören aber ebenso wie die austauschbare, sich wiederholende Musik.

Multiplayer-Spieler wählen aus 13 Karten für Deathmatch

und je drei für Team-Deathmatch sowie Capture the Flag. Alle Maps sind langweilig aufgebaut und optisch sehr trist. Die größte Karte fasst nur zehn Spieler gleichzeitig – von groß angelegten Ballerorgien wie in **UT 2004** keine Spur. Da **Kreed** in der aktuellen Verkaufsversion auf einigen Rechnern nicht startet, haben wir die gepatchte Version 1.05 getestet.

KREED 3D-ACTION

PUBLISHER: Acclaim, (01805) 222 52 46
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 25.6.2004
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 16 Jahre

Internet (10 Spieler) | Netzwerk (10 Spieler) | Modem | an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1,3 GHz AMD	1700+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Surroundsound

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

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten | SOLO-SPASS: 8 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 2 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Far Cry (90%, GS 05/04) Edel-Shooter mit genialer Grafik und KI. Unreal 2 (89%, GS 03/03) Bildschöne 3D-Action mit cleveren Gegnern.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- teils gruselige Atmosphäre
- strohdoofe Gegner
- abwechslungsarme Levels
- lascher Multiplayer-Teil
- austauschbare Musik

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Gut
MULTIPLAYER:	Ausreichend
PREISLEISTUNG:	Mangelhaft

FAZIT: INNOVATIONSLOSER SHOOTER MIT ÖDER GRAFIK.



CD/DVD: Patch auf v1.05



Kein Superheld

SPIDER-MAN 2

Das Spiel zum zweiten Kinofilm ist richtig gut gelungen – auf Konsolen. Die PC-Fassung leidet unter der eingeschränkten Spielwelt und den abgespeckten Fähigkeiten des Superhelden.

Passend zum Film soll das 3D-Actionspiel **Spider-Man 2** die Fans an den PC fesseln. Doch Publisher Activision liefert für den Heimcomputer nur eine im Vergleich zur Konsole abgespeckte Version. Während Besitzer einer Xbox oder Playstation 2 in **GTA Vice City**-Manier eine ganze Groß-

stadt erkunden dürfen, klappern PC-Spieler von unsichtbaren Wänden getrennte Viertel ab.

Schmalspurschwinger

Die Story knüpft vage an den Film an: Doc Ock mutiert bei einem Experiment vom Wissenschaftler zum Superkriminellen. Nur Spider-Man kann dem Schurken das Handwerk legen. Doch anders als im Kino schwingt sich der Superheld nur an dafür vorgesehenen Netzsymbolen durch die Straßen. Die so genannte Netzleine dürfen Sie einzig an ausgewählten Oberflächen befestigen, wodurch das Spiel viel Atmosphäre einbüßt. Außerdem darf Spidey die große Stadt nur bis zu einer gewissen Höhe erklettern. Manche Wolkenkratzerdächer bleiben durch eine unsichtbare Wand versperrt. Auf diese Weise lenkt Sie das Spiel gradlinig zum nächsten Auftrag.

Dröges Daddeln

Die PC-Fassung bleibt grafisch stellenweise sogar hinter der Xbox-Version zurück: Öde Texturen und ewig gleiche Hochhäuser sehen genauso schlapp aus wie die Netze des Helden. Diese benutzt er, um die trottel-



Nur an den Netzsymbolen darf Spidey schwingen.



Im Adrenalin-Modus haut der Held stärker zu.

PATRICK HARTMANN

Spider-Man 2 reiht sich ein in die lange Liste von schlecht gemachten Leinwandumsetzungen. Wieso beschneiden die Entwickler den Superhelden nur so in seinen Fähigkeiten? Ich will an sämtlichen Stellen mit meinen Netzleinen schwingen oder Netzklumpen verschießen können, statt nur an vorbestimmten Positionen. Außerdem ist die Großstadt in der Konsolenversion frei zugänglich. Und auf dem (viel leistungsfähigeren) PC soll das nicht gehen?

Fans des Films und der Comicvorlage haben vielleicht noch Spaß an dem Heldengehüpfe. Aber die meisten Kunden werden sich veralbert vorkommen, wenn sie mit Spider-Man nicht mal jedes Hochhausdach erklimmen dürfen.

»Kein großes Kino!«



Gegen Zwischengegner gewinnt Spider-Man nur mit der richtigen Taktik.

ligen KI-Ganoven einzufangen. Zusätzlich teilt Spider-Man Handkantenschläge und Tritte aus. Eine wirkliche Herausforderung bieten nur die Zwi-

schengegner, für die Sie stets eine andere Taktik brauchen. Einzige kleine Abwechslung bieten in der Stadt versteckte Geschicklichkeitstests. **PH**

SPIDER-MAN 2 3D-ACTION

PUBLISHER: Activision, (01805) 225 155
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 29 Seiten
 MULTIPLAYER: —
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 12 Jahre

3D-GRAFIKARTEN: **PC MINIMUM** **PC STANDARD** **PC OPTIMUM**

Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,3 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	830 MB Festpl.	830 MB Festpl.	830 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

EINGEWÖHNUNG: 25 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

ALTERNATIVEN: Prince of Persia 4 (87%, GS 01/04) Actiongeladenes Jump- and-Run mit Rätseln.
 Legacy of Kain Defiance (83%, GS 03/04) Dämonen metzeln sich durch 3D-Levels.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- cooler Titelheld
- große Levels
- versteckte Mini-Spiele
- schlechte Gegner-KI
- magere Sprachausgabe
- kaum Abwechslung
- eingeschränkte Heldenfähigkeiten
- keine Bewegungsfreiheit

GRAFIK: Befriedigend
 SOUND: Befriedigend
 BEDIENUNG: Gut
 MULTIPLAYER: —
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

56

FAZIT: SCHWACH IN SZENE GESETZTER SUPERHELD.



NINJA TURTLES



Im Coop-Modus prügeln Sie zu zweit drauf.

Als eine von vier Schildkröten prügeln Sie sich in **Teenage Mutant Ninja Turtles** durch sechs Episoden der Trickfilmserie. Bei anspruchslosem Tastengehämmer kommt schnell Langeweile auf. Zeichentrickszenen und Cell-Shading-Grafik können daran nichts ändern; der Coop-Modus allerdings macht Laune. **FAB**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

GENRE: Action
PUBLISHER: Konami, (0190) 745 247
CA. PREIS: ca. 30 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1 bis 2
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 800 MHz, 128 MB

50

ASTERIX & OBELIX



Asterix und Obelix räumen unter den Römern auf.

Atari steckt Sie mit **Asterix & Obelix XXL** in die Sandalen der beiden beliebten Gallier. In abwechslungsreichen Hüpf- und Prügleinlagen verpassen Sie doofen Römern Backpfeifen und suchen Ihre entführten Freunde. Die 3D-Comic-Grafik ist detailarm, bietet aber schicke Effekte. Asterix-Fans könnten's mögen. **DM**

ASTERIX & OBELIX XXL

GENRE: Jump-and-Run
PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Anfänger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 700 MHz, 64 MB, 3D-Karte

53

YETISPORTS



Der kleine Killerwal gibt uns Starthilfe.

Bei **YetiSports Deluxe** bringen Sie in vier Spielmodi Pinguinen das Fliegen bei. Den nötigen Schub bekommt das Federvieh durch Baseballschläger oder Schneebälle. Als kostenloses Flash-Spielchen ist das noch ganz witzig, Geld ausgeben sollten Sie dafür aber nicht. Merke: Nicht alles, was ein Pinguin ziert, ist gut... **FAB**

YETISPORTS DELUXE

GENRE: Action
PUBLISHER: Jowood, (01805) 558396
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1 bis 4
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 400 MHz, 64 MB

9

STEEL SAVIOUR



Schöne Effekte, aber zu simples Spielprinzip.

Per Tastatur oder Gamepad lenken Sie im Actionspiel **Steel Saviour** ein hässliches Raumschiff durch horizontal scrollende 2D-Levels. Ausbaubare, effektvolle Waffen räumen doofe Gegnermassen aus dem Weg. Kurzzeitig spaßig, doch das Dauerfeuer-Spielprinzip ist ebenso alt wie ausgelutscht. Nur für Nostalgiker. **GR**

STEEL SAVIOUR

GENRE: Action
PUBLISHER: Koch Media, (0180) 565 60 08
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 2
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 300 MHz, 64 MB, 3D-Karte

38



CD/DVD:
Kuriositäten-
Kabinett