



## WELCOME TO THE JUNGLE

**DIE STÄRKEN DES SAM FISHER.** Unsere große Titelstory anhand der fertigen Version zeigt: **Splinter Cell 2** macht sogar noch mehr Spaß als der geniale Vorgänger. Sam Fisher ist in Hochform, die Grafik besser denn je, und die Missionen sind noch spannender. Besonders gut gefällt mir

der brandneue Multiplayer-Modus, der mit seinen beiden Klassen frische Ideen mitbringt. Das wünsche ich mir übrigens öfter: Spiele, die den Mehrspieler-Teil auf die Hauptfiguren, auf besondere Waffen oder sonstige Stärken des Programms hin ausrichten.

**PLATOON GAMESTAR.** Schütze Steinlechner meldet sich zurück: Die letzten Tage in den Dschungeln von **Battlefield Vietnam** waren hart, aber spaßig. Unter der Leitung von Haupttester Markus »The Bavarian« Schwerdtel ist gleich ein ganzes Redakteurs-Platoon ins virtuelle Asien übergesiedelt. Was wir dort erlebt haben, erfahren Sie im Multiplayer-Video und im ausführlichen Test. So viel vorweg: Wer Online-Gefechten auch nur entfernt etwas abgewinnen kann, kommt um den Action-Hit von Electronic Arts nicht herum. Schade zwar, dass die Entwickler den Singleplayer-Modus erst per Patch nachliefern wollen – aber angesichts der Multiplayer-Glück kann ich sogar damit leben.

### INHALT

#### TITELSTORY: SPINTER CELL 2

Mega-Test	60
Agenten-Prüfstand	63
Spione gegen Söldner	66

#### TESTS

Battlefield Vietnam	74
Black Hawk Down: Team Sabre	80
Deus Ex 2 dt.	81
Battle Engine Aquila	82
Jeanne d'Arc	84
Augustus	85

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS APRIL

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Splinter Cell 2</b>	3D-Action	NEU	92%
2	<b>Battlefield Vietnam</b>	Taktik-Shooter	NEU	91%
3	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
4	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
5	Freelancer	Weltraumspiel	04/03	90%
6	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
7	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
8	MechWarrior 4: Mercenaries	Mechspiel	12/02	89%
9	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
10	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	02/04	88%
11	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
12	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
13	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
14	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
15	Prince of Persia 4	3D-Action	01/04	87%
16	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
17	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
18	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
19	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
20	IL-2 Vergessene Schlachten	Flugsimulation	03/03	86%
21	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
22	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
23	Aquanox 2	U-Boot-Spiel	01/03	85%
24	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
25	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
26	<b>Deus Ex 2 (dt.)</b>	Ego-Shooter	NEU	84%
27	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
28	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	03/04	83%
29	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	83%
30	Rayman 3	3D-Action	04/03	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.

### GAMESTAR-MOD-CHARTS APRIL

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>UT: Strike Force 1.6</b>	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	BF 1942: Desert Combat 0.38d	Taktik-Shooter-Mod	10/03	87%
3	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
4	HL: Natural Selection 2.0	Taktik-Shooter-Mod	Online	83%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.



Krieg im Dschungel-Camp

# BATTLEFIELD VIETNAM



Schlanker, schneller, schöner: Der Taktik-Shooter von Digital Illusions verweist seinen Weltkriegs-Vorgänger mit noch mehr Teamplay und toller Atmosphäre auf den zweiten Platz.

**W**ährend sich das Dschungelshow-Publikum vor Kakerlakenbad, Madenfrühstück und Daniel Küblböck ekelt, haben wir im Urwald des Taktik-Shooters **Battlefield Vietnam** ganz andere Probleme: Als amerikanischer GI drohen uns Stolperfallen oder Überraschungsangriffe, als Vietcong-Soldat fürchten wir US-Kampfhubschrauber. Doch die Stimmung in der Redaktions-Truppe ist gut, denn trotz des unge-

wohnten Szenarios macht die Team-orientierte Ballerei noch mehr Spaß als im Vorgänger **Battlefield 1942**. Die Entwickler haben den Multiplayer-Hit an den richtigen Stellen verbessert: Das entschlackte **Battlefield Vietnam** ist zugänglicher, schneller und durch taktische Feinheiten anspruchsvoller geworden.

Hintergrund der Gefechte ist der Vietnam-Konflikt in den Jahren zwischen 1968 und 1973. Wir kämpfen in der Schlacht um die Stadt Hue oder verteidigen das US-Camp in Lang Ve-

Das war's allerdings schon mit der historischen Genauigkeit: Karten, Waffen und Vehikel sind ohne Rücksicht auf geschichtliche Details in erster Linie auf Action ausgelegt.

## Für einen Fetzen Stoff

Das bewährte Spielprinzip der Conquest-Karten des Vorgängers bleibt in **Battlefield Vietnam** grundsätzlich gleich: Zwei Teams versuchen, möglichst viele Flaggenstationen zu erobern, an denen gefallene Kameraden wieder ins Match ein-

steigen können. Außerdem gibt es dort meist Munition und Verbandskästen. Die Mannschaft mit weniger Fahnen verliert konstant Punkte, so genannte Tickets. Steht der Zähler auf Null, ist die Partie vorbei. Diese Regel zwingt Sie wie in **Battlefield 1942** dazu, bereits besetzte Stellungen zu verteidigen und gleichzeitig neue zu erobern – Camper haben keine Chance. Um eine Fahne einzufärben, müssen mehr Kameraden des eigenen Teams darunter stehen als Soldaten des Feindes.

## INFO

- > 14 Karten
- > 2 Parteien
- > 24 Fahrzeuge
- > 28 Waffen
- > 4 Klassen
- > 15 lizenzierte Musikstücke



Auf der Karte Operation Irving beschießen wir mit der Phantom F4 einen Vietcong-Panzer. Im Tempel auf dem Hügel ist ein Flaggenpunkt.



Kampf im hohen Gras. Die Ausrüstungsbündel Gefallener können wir aufklauben.

Nicht nur deshalb lohnt es sich, im Team zu den Wimpeln zu stürmen: Je mehr Soldaten sich um einen Mast versammeln, desto schneller ist er erobert. Zwei Männer vor Ort halbieren beispielsweise die Konvertierungszeit. Allerdings stellen Soldatenpulks immer auch ein Risiko dar: Im Test mussten wir schmerzhaft lernen, dass gemeine Gegner solche Situationen gerne für einen »Sieben auf einen Streich«-Granatenwurf nutzen.

### Flaggen-Variationen

Damit alten **Battlefield**-Hasen nicht langweilig wird, haben die Entwickler das Conquest-Spielprinzip auf manchen Karten leicht modifiziert: In den Assault-Levels starten zum Beispiel die Vietnamesen mit nur einer Flagge in ihrer Basis und müssen auf dem Weg zum amerikanischen Stützpunkt weitere erobern. Der unbarmherzige Ticket-Zähler setzt das Zeitlimit für den Sturmangriff.

Spannend spielen sich auch die Head-On-Maps: Beide Parteien beginnen mit nur einer Basis. Ziel ist beispielsweise, einen Tempel in der Kartenmitte zu besetzen. Denn wer die Fahne dort unter Kontrolle hat, zieht dem Gegner damit dreimal mehr Tickets ab als mit einem normalen Flaggenpunkt. Schnell konzentrieren sich deshalb die Gefechte auf die begehrten Gebäude, die zudem recht verwinkelt aufgebaut sind. Dabei erinnert **Battlefield Vietnam** stark an die Innenlevels aus **Counterstrike**. Weil die restlichen Flaggenpunkte auf der Karte trotzdem wichtig sind, stellen die Head-On-Levels hohe Ansprüche an

die Team-Koordination. Wir haben zum Beispiel zwei Kollegen abkommandiert, die per Panzer zwischen bereits eroberten Fahnen patrouillierten.

### Nur die Basis zählt

Auf Missions-Karten schließlich kommt es drauf an, die gegnerische Basis zu übernehmen. Die liegt nicht nur am anderen Ende der Karte, sondern widersteht zudem besonders hartnäckig unseren Übernahmeversuchen. Drei Minuten dauert dort für einen Einzelkämpfer das Umfärben des Wimpels (bei normalen Flaggenpunkten: 30 Sekunden) – eine Ewigkeit. Ohne Unterstützung durch Kameraden ist so eine Eroberung kaum zu schaffen, zumal die Gegner per Funkdurchsage und Minimap-Einblendung vor jedem drohenden Fahnenverlust gewarnt werden.



Der Flak-Panzer der Vietnamesen ist auch gegen Bodenfahrzeuge effektiv.

In sämtlichen Modi steht Action im Vordergrund. Durch eng gesetzte Flaggenpunkte entfallen lange Wege zur Front. Trotzdem kommt Taktik nicht zu kurz: Hohes Gras sorgt in Dschungel-Levels für ideale Deckung. Mehrmals ist es uns in den Testpartien gelungen, unentdeckt an einen Flaggenpunkt heran zu kriechen. Dadurch konnten wir ein paar Sekunden ungestört umfärben, bevor die automatisch alarmierten Feinde herbeistürmten.

### Singles unerwünscht

Schwach: **Battlefield Vietnam** hat keine Solo-Kampagne mehr. Zwar können Sie jede Map mit bis zu 63 Bots spielen, doch das ist allenfalls zu Trainingszwecken akzeptabel. Ursprünglich waren sowohl eine Kampagne als auch so genannte Challenges geplant. Darin hätten Sie

bestimmte Aufgaben lösen müssen, etwa per Kampfjet Checkpoints abfliegen oder 20 Gegner nur mit dem Messer erledigen. Beide Modi waren in einer von uns gespielten früheren Fassung enthalten, für die Verkaufsversion mussten sie aus Zeitgründen raus. Per Patch sollen sie nach Veröffentlichung nachgeliefert werden.

### Knarre und Messer

Ohne Teamwork geht in **Battlefield Vietnam** nichts, die vier Soldatenklassen des Spiels übernehmen jeweils spezielle Aufgaben. Grundsätzlich sind die Berufe bei US-Armee und Vietcong gleich: Normale Rekruten preschen mit dem Sturmgewehr vor, während Spezialisten für schwere Waffen per Raketenwerfer gegnerische Panzer aufhalten. Ingenieure reparieren



Mit dem **Huey-Helikopter** schleppen wir eine unscheinbare Kiste hinter feindliche Linien. Dort dient sie als Einstiegspunkt.

VORGÄNGER-CHECK

Battlefield 1942 + Addons

Battlefield Vietnam



<b>Szenario</b>	Zweiter Weltkrieg ist das beliebtere Szenario. (1939 bis 1945) ★	Vietnam-Konflikt eher unbekannt. (für USA: 1968 bis 1972)
<b>Levels</b>	16 Karten, an originale Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs angelehnt. Recht leer, manchmal zu lange Wege bis zur Front.	14 Schauplätze in Asien. Kleine, actionbetonte Karten, manche wiederholen sich mit Variationen. Weniger Geschütze. ★
<b>Klassen</b>	Aufklärer, Panzerfaust-Schütze, Sturmsoldat, Sanitäter und Ingenieur müssen Ihre Fähigkeiten koordinieren. ★	Der Sanitäter fehlt, die verbleibenden vier Klassen sorgen jedoch mit je zwei Ausrüstungs-Sets für Abwechslung. ★
<b>Kriegsgerät</b>	Umfangreicher Weltkriegs-Fuhrpark mit diversen Panzern und Jeeps. Dazu kommen U-Boote, Flugzeugträger und Flieger. Sieg durch Masse! ★	Kampfjets und Hubschrauber bringen Geschwindigkeit und taktische Tricks (Einstiegspunkte). Auf vietnamesischer Seite teils historisch ungenaue Vehikelauswahl. Flugzeugträger fehlen.
<b>Spielmodi</b>	Geniales Flaggen-Erobern im Conquest-Modus. Soldaten-Karriere durch alle Karten für Solospieler. ★	Conquest-Duelle mit gelungenen Varianten (Assault, Head-On). Evolution-Modus. Keine speziellen Solo-Modi. ★
<b>Bots</b>	Passable Künstliche Intelligenz.	Verbesserte KI, Kameraden reagieren auf Befehle. ★
<b>Grafik</b>	Abwechslungsreich, allerdings etwas detailarm.	Vegetation und schmutziger Look sorgen für Realismus. ★
<b>Sound</b>	Sehr gute Waffengeräusche, aber langweilige Musik.	Authentische Schussgeräusche, mitreißender Soundtrack. ★
<b>Fazit</b>	★★★★★	★★★★★

Fahrzeuge oder stellen Mörser auf. Mit ihrem Scharfschützengewehr nehmen Scouts von weitem Gegner ins Visier. Mit den ersten beiden Klassen können Sie bedenkenlos an die Front stürzen, die zwei letzteren bleiben lieber im Hintergrund. Für

jeden Beruf stehen zwei so genannte Kits zur Auswahl, vorgefertigte Ausrüstungspakete. Damit legen Sie sich zum Beispiel als Großkaliber-Fachmann der Amerikaner auf Panzerfaust oder Maschinengewehr fest. Die Wahl sollten Sie vom Kampfgebiet ab-

hängig machen: Auf manchen Karten sind die Feinde hauptsächlich in Panzern unterwegs, dort ist das MG eher nutzlos.

Auf jeder Karte stehen sich andere Truppenteile gegenüber: Mal kämpfen US-Special-Forces gegen die NVA, mal treffen Marines auf Vietcong. Je nach Einheit ändern sich dann Uniformen sowie Kleinigkeiten der Ausrüstungs-Kits, etwa die Pistole des Ingenieurs.

Vier Klassen für Charlie

Obwohl sich die Nordvietnamesische Armee (NVA) in dieselben Klassen unterteilt wie die der USA, gibt es doch genügend Unterschiede. Die Vietnamesen kämpfen mit älteren russischen Waffen und nutzen Guerilla-Taktiken. Ein NVA-Ingenieur kann grundsätzlich dasselbe wie sein US-Kollege, baut jedoch zusätzlich Gruben mit angespitzten Stäben, den Pungi-Sticks. Bei unvorsichtigen Soldaten haben diese Fallen in den Testspielen wahre Schimpfkanonaden ausgelöst. Der Vietcong-Techniker vermint Fahrzeuge – wer damit losfährt, stirbt auf der Stelle.

Für alle Klassen beider Seiten gilt: Die Ausrüstung beeinträchtigt die Bewegungsfähigkeit der Männer: Ein Scout kommt aus dem Stand schneller vom Fleck als Panzerfaust-Träger. Die Endgeschwindigkeit ist jedoch bei allen gleich.

Spaß ab zehn

Im Test haben wir schnell gemerkt: Seine Vorteile spielt das Klassensystem erst mit mindes-

tens fünf Kontrahenten pro Seite richtig aus. Zwar machen auch Duelle mit weniger Spielern Laune, doch dann ist es sinnvoll, sich auf die beiden reinen Kampfklassen zu beschränken.

Gefallene Soldaten hinterlassen ein Grab mit ihrer Bewaffnung, die Sie per Tastendruck aufheben dürfen. Dadurch können Sie Feindwaffen erobern oder blitzschnell die Klassen wechseln: Scout Markus sieht sich plötzlich Patricks Panzer gegenüber. Ein Glück, dass Kamerad Michael bei seinem Ableben eine Panzerfaust hinterlassen hat. Markus schnappt sich das Rohr und schickt Patrick in den GI-Himmel.

Panzer gegen Roller

Dschungelgestrüpp und Ruinenschutt zum Trotz kurven jede Menge Fahrzeuge über die Karten von **Battlefield Vietnam**. Die USA sind erstklassig ausgerüstet und protzen mit Patton-Panzern oder einem mobilen Artilleriegeschütz. Auf vietnamesischer Seite klettern wir in Vehikel aus russischer Produktion, etwa den schwimmfähigen Truppentransporter BTR 60. Damit haben wir bei unseren Partien gehörig aufgeräumt: Markus lenkt, Michael sitzt am eingebauten MG, während Sascha und Peter wie wild aus den Luken feuern. Kurzum: eine rollende Festung.

Wendig und in den Händen geübter Spieler extrem gefährlich: Der Vietcong-Motorroller flitzt mit zwei Mann Besatzung durchs Unterholz, der Sozias ballert dabei nach hinten. Trotz



Typische Assault-Karte: Die Amerikaner im Norden müssen unter Zeitdruck alle vietnamesischen Stellungen auf den südlichen Hügeln erobern.



Die Vietcong-Panzerbesatzung kämpft um einen Flaggenpunkt. Je mehr Mann beim Umfärben helfen, desto schneller klappt die Eroberung.



Diese Brücke bewacht ein Bot per Scharfschützengewehr.



An der Kette schleppen wir einen angeschlagenen Jeep.



Mit dem MG eines Patrouillenboots haben wir die MiG abgeschossen. Der Pilot rettet sich per Fallschirm.

der realen Vorbilder steuern sich die Fahrzeuge **Battlefield**-typisch sehr einfach. Per Tastendruck wählen Sie eine Außenperspektive, um im Panzer nicht per Sehschlitze zu navigieren..

### Brandgefährliche Jets

Der Himmel über Hanoi gehörte im historischen Vietnam-Krieg eindeutig den Amerikanern. In **Battlefield Vietnam** ist das Ver-

hältnis dagegen ausgewogen: Die USA haben mit der Corsair und der Phantom F4 zwei starke Bomber in der Luft. Letzterer wirft gegen Infanterie wirksame Napalmbomben ab. Im Gegensatz zur Realität zerstören die mittlerweile geächteten Brandsätze jedoch keine Gebäude, Zivilisten gibt es auf den Karten ohnehin nicht. Die Vietcong schicken zwei MiG-Jäger-Typen in die Luft, die mit MGs und Raketen den US-Jets einheizen. Das ist zwar historischer Mumpitz, sorgt aber für spielerisches Gleichgewicht. Die MiGs kommen zudem nur als Abfangjäger zum Einsatz, wenn die USA mit ihren Kampfbombern oder Hubschraubern ankommen.

Rückstoß ein Absturz beinahe vorprogrammiert.

### Soldaten aus der Kiste

In manchen Levels versetzen Sie per Hubschrauber eine Kiste ins Kampfgebiet. Die dient fortan als Einstiegspunkt für gefallene US-Soldaten, ist jedoch durch vehementen Beschuss zerstörbar.

Auf vietnamesischer Seite steigen zwei Helikopter-Typen auf, beiden fehlt die Kette für die Vehikel-Schlepperei. Dafür ist in den Transporthubschrauber der Vietcong ein Wiedereinstiegspunkt eingebaut. Die scheinbare Heli-Übermacht der USA wird dadurch relativiert, dass nur die NVA-Soldaten vom Boden aus zielsuchende Raketen abfeuern können. Denen kann selbst unser Heli-Zauberer Alexander Beck kaum ausweichen.

## DIE BESTEN KAMPFMASCHINEN



Huey-Helikopter: Das Lastentier der Army bringt Soldaten und Vehikel an die Front.



BTR 60: Der Truppentransporter kann schwimmen und ist eine mobile Festung.



Mobile Artillerie: Langsam, aber mächtig. Fahrer und Schütze sind leicht zu treffen.



BM21: Verschießt ein Sperrfeuer aus kleinen Raketen mit geringer Reichweite.



MUTT-Jeep: Umkurvt Panzer, während er sie mit seinem Raketenwerfer beschießt.



MiG 21: Der Abfangjäger hält mit seinen MGs die amerikanischen Bomber in Schach.

### Koloss an der Strippe

Ohne Hubschrauber wäre die US-Armee in **Battlefield Vietnam** aufgeschmissen: Mit den zwei Modellen Huey und Chinook bringen wir blitzschnell Soldaten an die Front. An einer Kette heben wir zudem Panzer oder Jeeps in die Luft. Auf Karten wie Operation Irving ist das sogar der einzige Weg, um Tanks ins Kampfgebiet zu bringen. Vorsicht: Die ohnehin schon schwer zu steuernden Tonnen Stahl unten dran noch unhandlicher. Wenn dann ein Panzerfahrer wie Kollege Hartmann während des Transports auch noch schießt, ist durch den

## PETRA SCHMITZ

Mediziner sind überflüssig. Klingt hart, stimmt aber – zumindest für Battlefield Vietnam. Der Sanitäter aus dem Vorgänger fiel dem Skalpell zum Opfer. Eine konsequente Amputation, wurde die Klasse doch ohnehin kaum gespielt. Schließlich stehen überall ausreichend Erste-Hilfe-Schränke rum.

Die neue Option, für die verbliebenen vier Soldatentypen aus zwei Ausrüstungen zu wählen, finde ich hervorragend. Sie verleiht den Schlachten zusätzlichen Tiefgang und spielerische Freiheit. Prima!

»Schönheits-OP gelungen«



JÖRG LANGER

Ich bin schon etwas enttäuscht: Mir ist auch bei Multiplayer-basierten Spielen ein gescheiter Solo-Modus wichtig – zum Trainieren, oder weil ich einfach gerade keine Lust auf kompetitives Miteinander habe. Und jetzt fehlen in der fertigen Version die Solo-Challenges, die Markus zwei Wochen zuvor noch in England spielen konnte. Sogar die Kampagne haben die Entwickler aus Zeitgründen gestrichelt!

Der Multiplayer-Part hat allerdings nochmal zugelegt. Die Gefechte sind schneller und taktischer geworden – so kann man die stationären Geschütze ohne Artilleriebeobachter vergessen. Und die Stadtlevels erinnern stark an Counterstrike. Die Grafik ist sowieso viel schöner, allein schon das Im-Gras-Ranrobben macht Spaß! Nur eines stört mich: Das schallende Gelächter aus den Nachbarbüros, wenn ich mal wieder einen Helikopter, auf dem Rücken fliegend, in den nächsten Fluss setze.

»Holt mich hier blau nicht raus!«



Sogar vom Hubschrauber aus lassen sich Flaggenpunkte konvertieren, ein Timer zeigt den Fortschritt.

Planschen im Mekong

Die bewaffneten Patrouillenboote der US-Armee beherrschen die Flüsse auf den Karten. Mit dem MG am Bug nehmen Sie Feinde am Ufer unter Beschuss und säubern so den Strand für das dicke Tango-Landungsboot. Das dient als Truppentransporter, mobiler Einstiegspunkt und Helikopter-Werkstatt. Allerdings ist es nicht unsinkbar, ständiger Beschuss schickt den Pott auf den Grund.

Gegen diese Übermacht erregen die vietnamesischen Sampan-Boote geradezu Mitleid. Diese leichten Schiffchen sind ideale Truppentransporter, haben aber keine Bewaffnung.

Südostasien-Rundfahrt

Die 14 Karten von **Battlefield Vietnam** versetzen Sie an Schlacht-Schauplätze des Vietnam-Konflikts. Sie kämpfen um die Stadt Hue oder robben bei einem kurzen Abstecher nach Kambodscha über den Ho-Tschiminh-Pfad. Schwüle Dschungel-Levels wechseln sich mit lauschigen Inseln im **Far Cry**-Look ab. Besonders gelungen sind den Designern die Städte: Viele Verstecke und Details wie verbogene Stahlträger erzeugen in den Ruinen von Hue oder Quang-Tri beklemmende Häuserkampf-Atmosphäre. In den von Schutt blockierten Straßen hat die In-

fanterie ihre große Stunde, Fahrzeuge kommen nur selten durch.

Karten-Zeitsprung

Um im Multiplayer-Modus etwas Feldzug-Atmosphäre zu erzeugen, haben sich die Entwickler den Evolution-Modus ausgedacht. Hinter dem hochtrabenden Namen verbergen sich zehn Karten, von denen Sie jeweils zwei hintereinander absolvieren müssen. Sie besetzen etwa auf vietnamesischer Seite die blühende Stadt Hue. In der

nächsten Runde versuchen die USA, sie zurückzuerobern. Der Krieg hat inzwischen seine Spuren hinterlassen, statt Häusern stehen nur noch Ruinen. Obwohl der Grundriss der Karte gleich bleibt, müssen Sie sich deshalb eine neue Taktik ausdenken. Der Punktestand aus Runde eins wird auf das Rückspiel angerechnet.

Computer-Söldner

Obwohl eher als eine Notlösung bei Mitspieler-Mangel gedacht,

stellen sich die **Battlefield**-Bots recht schlau an. Mit den Funktionstasten erteilen Sie den Kameraden Befehle. Ob sie diese auch befolgen werden, erfahren Sie durch einen kurzen Funk-spruch. So kam es im Test vor, dass uns auf die Anweisung zum Sturmangriff ein »Negative« entgegenschallt. Den Grund der Befehlsverweigerung sehen wir später im Zuschauer-Modus: Der Bot verteidigt gerade einen Fahnenpunkt und ist dort unabkömmlich. Im Evolution-

TECHNIK -CHECK

AUFLÖSUNG

Spielen Sie Battlefield Vietnam mindestens mit einer Auflösung von 1024x768. Darunter verpixeln Dschungel und Soldaten zu stark, sodass die Übersicht schnell verloren geht. Sie können zwischen 32 und 16 Bit Farb-tiefe wählen – den Unterschied sehen Sie vor allem bei Rauch- und Lichteffekten, etwa bei Explosionen.

RAM/FESTPLATTE

Auf der Festplatte belegt Battlefield etwa 2,0 GByte. Die Dschungel-Szenarien entpuppen sich als wahre RAM-Fresser: bei 256 MByte zieht sich der Ladevorgang extrem, das Spiel ruckelt ständig. Falls Sie als Server spielen, sollten Sie 768 MByte RAM oder mehr haben.

TUNING-TIPPS

- 1 Stellen Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe bringt das bis zu 20 Prozent Leistung – unter 1024x768 sollten Sie allerdings nicht gehen.
- 2 Wenn Sie die Geometriequalität runterfahren, belohnt Battlefield Sie mit etwa 15 Prozent Performance-Zuwachs pro Stufe.
- 3 Beim Drosseln der Grafikqualität läuft das Spiel pro Stufe etwa 10 Prozent schneller. Die Einstellung »Höchste« frisst extra viel Leistung.
- 4 Die Battlefield-Engine verwäscht ferne Texturen stark. Aktivieren Sie deshalb bei neueren Grafikkarten unbedingt Anisotropic Filtering. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 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
800 MHz	800x600x16 (min. Details) 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz/XP 1900+	1024x768x32 1280x960x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz/XP 2000+	1280x960x32 1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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



Auf manchen Karten bekämpfen Sie als Südvietnamese die NVA.



Vor Napalm-Angriffen sind beide Seiten nur in Gebäuden sicher.

Modus dürfen die Bots allerdings nicht mitspielen.

### Schmutziger Krieg

Für **Battlefield Vietnam** haben die Entwickler die Grafik-Engine des Vorgängers gründlich überarbeitet. Detailliertere Modelle und schärfere Texturen sind das Ergebnis. Außerdem

wirkt die ganze Optik schmutziger und damit realistischer als im fast schon comichaften **Battlefield 1942**. Sehr gut ist Digital Illusions das dicke Gras im Dschungelunterholz gelungen, wenn es auch nicht ganz so gut aussieht wie das Dickicht in **Splinter Cell 2** oder **Far Cry**.

### Rattern und Rocken

Akustisch schöpft **Battlefield Vietnam** aus dem Vollen: Knatternde Rotoren und Schussgeräusche dröhnen in Surround-Sound aus den Boxen. Das ist wichtig, denn so können Sie den Standort und mit etwas Übung sogar die Team-Zugehörigkeit eines Schützen abschätzen.

Mit Originalsongs aus der Zeit des Vietnam-Konflikts ist der Soundtrack eine Klasse für sich: Die Titel von Deep Purple oder Canned Heat hören Sie nicht nur beim Laden. Wenn Sie in ein Fahrzeug klettern, können Sie per Radio-Wunschliste mit Ihrem Lieblingsstück ins Gefecht ziehen.

MS

### PATRICK HARTMANN

**Battlefield Vietnam** hat erfolgreich abgespeckt: Obwohl es weniger Karten, Klassen und Fahrzeuge gibt, sind die bestehenden Teile besser aufeinander abgestimmt als im Vorgänger. Das gilt vor allem für die Schlachtfelder. Anders als in **Battlefield 1942** muss ich jetzt kaum noch minutenlang zur nächsten Flagge latschen. Dadurch gewinnen die Matches an Tempo und ich kann endlich auch **Battlefield**-Muffel in der Redaktion zu einer Partie überreden.

Das Szenario ist zwar heikel, trotzdem habe ich keine Vietnam-Hemmungen: Es gibt weder unschuldige Zivilisten auf den Karten, noch verglühen Vietcong-Soldaten grausam animiert in Napalm-Wolken.

»Schneller zieht besser!«



### MARKUS SCHWERDEL

Konsequent haben die Entwickler die wenigen Schwachstellen des Vorgängers (lange Wege, doofe Bots) ausgemerzt und ein Multiplayer-Meisterwerk geschaffen. Besonders die mobilen Einstiegspunkte haben es mir angetan: Es macht einfach Spaß, mit Patrouillenbooten, dem dicken Tago-Schiff und Luftunterstützung eine Landungsoperation zu starten.

Dazu kommt die durch Grafik und vor allem Musik perfekte Dschungelkrieg-Atmosphäre. Wenn ich per Helikopter ins Feindesland vordringe und dabei den Ritt der Walküren höre, fühle ich mich mitten in die Filme **Platoon** oder **Apocalypse Now** hinein versetzt.

### Nix für Solisten

So spaßig **Battlefield Vietnam** gegen menschliche Mitspieler auch ist, Einzelkämpfer werden sich noch viel schneller als im Vorgänger langweilen. Denn ein Kampagnenmodus fehlt und die Bots sind bei aller Schlaueit kein Ersatz für lebendige Gegner. Für eine noch höhere Wertung fehlen mir außerdem ein paar Karten mehr.

»Good Morning, Vietnam!«



**BATTLEFIELD VIETNAM** TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER: EA Games, (0190) 754 464  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 3 CDs, 16 Seiten  
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original  
 INTERNET: 32 Spieler | NETZWERK: 32 Spieler | MODEM: an 1 PC
 MULTIPLAYER-MODI: Conquest, Assault, Head-On, Mission

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9500	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		

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

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten | SOLO-SPASS: 5 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **Battlefield 1942** (90%, GS 11/02) Vorgänger im Zweiten Weltkrieg.  
**C&C Renegade** (87%, GS 05/02) Ego-Shooter mit tollem Multiplayer-Part.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + durchdachtes Spielprinzip
- + balancierte Klassen und Karten
- + perfekte Schlachtfeld-Atmosphäre
- + unverbrauchtes Szenario
- + stimmiger Soundtrack
- nur 14 Karten (manche ähnlich)
- keine Singleplayer-Modi
- lange Ladezeiten

GRAFIK: Sehr gut  
 SOUND: Sehr gut  
 BEDienung: Sehr gut  
 MULTIPLAYER: Sehr gut  
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: TAKTISCHER MULTIPLAYER-SHOOTER IM DSCHUNGEL.

**91**



► CD/DVD: Multiplayer-Duell

► AB-16-DVD: härtere Fassung

► AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK **B113**

Wertungs-Video

QUICKLINK **B119**

► GAMESTAR.DE PREMIUM: Ab 19.3.2004 Spiele-Server

### UNSERE TESTVERSION

Um ein Haar hätte es **Battlefield Vietnam** nicht in diese Ausgabe geschafft. Schon seit Wochen spielen wir zwar eine weit fortgeschrittene Beta, der fehlen jedoch Spielmodi, und manche Karten sind noch nicht final. Eine Testversion wird uns für Anfang Februar versprochen, doch der Termin platzt. Nottlösung: Wir fliegen (zusammen mit anderen Magazinen) am 6. Februar nach London ins Hauptquartier von EA, um dort das Programm zu prüfen. Bei der dort spielbaren Version ist der Multiplayer-Part fertig, Varianten wie der Evolution-Modus fehlen allerdings. Singleplayer-Modi sind enthalten, ob es die in der Verkaufsversion geben wird, ist jedoch noch fraglich. Wir wollen uns nicht auf die Versprechungen von EA verlassen und den Test verschieben. Entwarnung kurz vor Redaktionsschluss: Ein Kurier bringt direkt aus London die Goldmaster, so dass wir den Test doch noch machen können.

Die Helikopter kreisen weiter

# BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Die Novalogic-Truppen ziehen wieder in den Kampf: nicht mehr in Somalia, sondern in Kolumbien und im Persischen Golf – gegen Drogenbarone und fiese Terroristen.

**H**ier wird scharf geschossen – und zwar im Addon zum Taktik-Shooter **Black Hawk Down**. In **Team Sabre** muss das Delta-Force-Team im dichten Dschungel einen kol-

umbianischen Drogendealer gefangen nehmen. Und als Mitglied der britischen SAS-Einheiten kämpfen Sie zudem gegen die Zerstörung einer Ölplattform im Persischen Golf. Die insgesamt elf Missionen sind so spannend und ausgetüfelt wie die des Hauptprogramms.

### Reichlich Variationen

In **Team Sabre** wird Abwechslung groß geschrieben: Mal sind Sie im Urwald zu Fuß unterwegs, mal brausen Sie mit einem Schnellboot auf einem Fluss, und manchmal geht es mit einem Black Hawk zum nächsten Einsatzort – mit Ihnen hinter dem Bord-Maschinengewehr, um die Gegner abzuwehren.

Geskriptete Ereignisse wie ein Helikopterabsturz bringen überraschende Wendungen. Und häufige Funkmeldungen vom Hauptquartier helfen Ihnen bei der Orientierung.

### Kanonenfutter

Genau wie in **Black Hawk Down** sind Sie mit bis zu fünf Mann unterwegs. Denen geben Sie

### PETRA SCHMITZ

Team Sabre ist ein Addon ganz nach meinem Geschmack. Hochspannende Missionen, überraschende Wendungen und reichlich Action sorgen für Kurzweil – genau wie in Black Hawk Down.

Enttäuschend ist die dusselige Gegner-KI – genauso wie im Hauptprogramm. Doch das stört nur dann, wenn Sie auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade für Recht und Ordnung sorgen. Und das ist ohnehin unter der Würde von echten Delta-Force-Veteranen.



»Hochspannendes Addon«



In den engen Straßen lauern Terroristen.



Der Helikopter wirbelt echt wirkenden Staub auf.



Hinter einem mächtigen Maschinengewehr sind auch Gegnerhorden kein Problem.

über ein Befehlsmenü rudimentäre Anweisungen wie »Stellung halten« oder »Feuer einstellen«. Während die KI der Teamkollegen gelungen ist, präsentiert sich die der Gegner wie im Hauptprogramm als nicht vorhanden. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich

lediglich durch die Anzahl der Speicherplätze und das Zielvermögen der Widersacher.

Mit einer entsprechenden Surroundanlage dröhnt Ihnen erstklassiger Sound um die Ohren. Sie hören gleich, aus welcher Richtung geschossen wird. **PET** [ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/03 \(85 %\)](#)

**BHD: TEAM SABRE TAKTIK-SHOOTER-ADDON**

PUBLISHER: Electronic Arts, (0190) 505 515  
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 20.2.2004  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten CA. PREIS: 25 Euro  
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

Internet (50 Spieler)  Netzwerk (50 Spieler)  Modem  an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Team-Deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 1,8 GHz
Geforce 2/4 MX	256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
Radeon 9000	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 2/4 MX	Geforce 4 Ti	Geforce FX 5800/5900
Geforce 4 Ti	Geforce FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

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

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

ALTERNATIVEN: Vietcong (87%, GS 05/03) Im Dschungel gegen die Vietcong, bessere KI.  
 Raven Shield (83%, GS 04/03) Hochspannend, mit umfangreicher Planungsphase.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + gute Grafik
- + tolle Missionsdesign
- + spannend durch Skript-Ereignisse
- + erstklassiger Sound
- + leichte Steuerung
- + stets fair
- mäßige Gegner-KI
- kein freies Speichern
- keine Identifikationsfigur

GRAFIK:		Gut
SOUND:		Sehr gut
BEDIENUNG:		Sehr gut
MULTIPLAYER:		Gut
PREISLEISTUNG:		Sehr gut

**85**

FAZIT: GELUNGENES ADDON ZU BLACK HAWK DOWN.



Alex spricht Deutsch

# DEUS EX 2 (DT.)

Bravo: Die deutsche Version des Agenten-Shooters ist besser als das US-Original – dank neuestem Patch und vorbildlicher Vertonung.

**G**anz Chicago ist zerstört, alle Einwohner sind tot. Nur eine kleine Gruppe von Agenten-Azubis entrinnt der Katastrophe und flieht nach Seattle. Einer der Überlebenden ist Alex D., den Sie im Ego-Shooter **Deus Ex 2** steuern. Fortan tauchen Sie ein in Verschwörungen, Intrigen und Lügen. Drei Organisationen buhlen um Ihre Gunst, denn Sie sind nicht nur ein genmanipulierter Krieger, der seinen Körper durch so genannte Biomods aufbessern kann – sondern auch der Klon

des berühmten J.C. Denton. Der stürzte einst die Welt ins Chaos und ist seither verschwunden. Sie sollen ihn aufstöbern.

## Deutlicher Performance-Schub

Die US-Version von **Deus Ex 2** (Version 1.1) haben wir bereits vor zwei Monaten getestet. Die größten Schwachpunkte dabei waren die Mini-Levels, gelegentliche KI-Aussetzer, enorme Ladezeiten und hohe Hardware-Anforderungen kombiniert mit häufigen Grafik-Fehlern. Level-Größe und KI haben sich im deutschen **Deus Ex 2** (Version 1.2) nicht geändert. Alles andere hingegen ist deutlich besser geworden. Ein Level-Wechsel nimmt jetzt nur noch gut zehn Sekunden in Anspruch. In der Version 1.1 dauerte dieser Vorgang bis zu 25 Sekunden.

Am meisten profitieren die schnellen Radeon- und Geforce-FX-Karten vom Patch 1.2 (erscheint Anfang März auch für die US-Version). Nicht nur die Framerate, sondern auch die grafische Qualität des Spiels hat sich auf diesen 3D-Boards drastisch verbessert. Die Texturen wirken



In der Antarktis wehrt sich Alex gegen schießwütige Templer-Anhänger.



Die Texte: Korrekt übersetzt und fabelhaft intoniert.

feiner; Bump Mapping ist deutlicher zu erkennen. Die genauen Werte finden Sie im neuen Technik-Check auf dieser Seite.

## Toll gesprochen

Großartig gelungen ist die Lokalisierung der umfangreichen geschriebenen und gesprochenen Texte. Die Sprecher wurden mit Bedacht gewählt, jeder intoniert seine Rolle mit Hingabe. Lippenbewegung und Sprachausgabe sind bis auf wenige Ausnahmen synchron. Dickes Lob an Eidos für diese vorbildliche Eindeutschung! Die Vertonung kostet jedoch Platz: War die US-Version gerade mal knapp 2,0 GByte groß, belegt die deutsche rund 3,3 GByte auf Ihrer Fest-

platte. Die deutsche Version gibt es nur auf DVD-ROM.

Wer unseren Test des US-Originals in der Ausgabe 02/04 verpasst hat, kann sich den vollständigen Artikel im PDF-Format kostenlos runterladen. [PET](#)

[▶ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 02/04](#)

## PETRA SCHMITZ

Schade, an KI und Level-Größe hat sich in der deutschen Version nichts getan. Aber immerhin muss ich während der Ladezeiten in Deus Ex 2 kein Vollbad mehr nehmen, um die Zeit sinnvoll zu überbrücken. Und die Optik hat auf meiner Radeon 9800 Pro einen kleinen Quantensprung hingelegt.

Geradezu brillant ist die Lokalisierung. Das und die Performance-Steigerungen bringen Deus Ex 2 einen Prozentpunkt Aufwertung zur US-Version. Für den direkten Vergleich sollten Sie sich unbedingt unseren Haupttest runterladen.



»Auf Deutsch besser«

## TECHNIK-CHECK

### 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
1,2 GHz 800x600 (min. Det.) 800x600x32										
1,6 GHz 800x600x32 1024x768x32										
2,0 GHz 1024x768x32 1280x1024x32										
2,4 GHz 1024x768x32 1280x1024x32										
3,0 GHz 1280x1024x32 1600x1200x32										

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

**DEUS EX 2 (DT.) EGO-SHOOTER**

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten  
 MULTIPLAYER: --

RELEASE (D): 5.3.2004  
 CA. PREIS: 50 Euro  
 USK: ab 16 Jahre

Internet  
  Netzwerk  
  Modem  
  an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: --

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	1,2 GHz CPU	2,4 GHz CPU	3,0 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	3,1 GB Festpl.	3,1 GB Festpl.	3,1 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Geforce FX 5800/5900
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER:  Stereo  
  2 vorne, 2 hinten  
  5.1  
  6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten   SOLO-SPASS: 18 Stunden   MULTIPLAYER-SPASS: --

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Deus Ex (88%, GS 08/00) Besserer erster Teil: größere Levels, noch mehr Freiheit. Tron 2.0 (84%, GS 10/03) Ego-Shooter in einem PC samt Einsatz von Implantaten.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + spielerische Freiheit
- + spannende Story
- + glaubhafte Welt
- + erstklassige Sprachausgabe
- + sinnvoller Schatteneinsatz
- + umfangreiche Physik-Engine

- zu viele Ladesequenzen
- gelegentliche KI-Aussetzer
- fast nur Innenlevels
- zu früh maximale Ausrüstung

GRAFIK:  Sehr gut  
 SOUND:  Gut  
 BEDIENUNG:  Gut  
 MULTIPLAYER:  --  
 PREISLEISTUNG:  Befriedigend

# 84

FAZIT: AGENTEN-THRILLER MIT VIEL HANDLUNGSFREIHEIT.

- GAMESTAR-DE: Test der US-Version [QUICKLINK B117](#)
- Screenshot-Galerie [QUICKLINK A99](#)
- CD/DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Taktiken

Gepflegtes Dauerfeuer

# BATTLE ENGINE AQUILA

Angriff im Stahlinsekt: Auf einer Inselwelt steuern Sie eine ultimative Waffe gegen schier unglaubliche Mengen von Feinden.



Wacker stürzt sich feindliche Infanterie auf uns – ohne Erfolgsaussichten.

**A**usgerechnet Harry Winter ist die letzte Hoffnung der Inselwelt Allium! Dabei fährt der Hafenarbeiter doch nur gerne und gut Wettrennen. Als dann aber sämtliche Kampfpiloten seines Volkes einem Anschlag zum Opfer fallen, muss er ran. Fast im Alleingang bekämpft er die seit langem verfeindete Rasse der Muspell von der nördlichen Planetenhalbkugel – aber er hat einen Vorteil: die Battle Engine Aquila. Im gleichnamigen Actionspiel steuern Sie per Maus und Tastatur das spinnenbeinige Vehikel.

## Lebendiges Schlachtfeld

Vergessen Sie Standard-Levels mit nur einer Handvoll Gegner

aus anderen Spielen – hier ist mehr los als an den Wühltischen im Winterschlussverkauf! Auf den Schlachtfeldern toben wilde Gefechte, bekommen Sie per Funk ständig frische Ziele, attackieren verbündete Flieger das feindliche Hauptquartier. Meist sehen Sie ein gutes Dutzend großer Gegner auf dem Bildschirm. Von den eher kleinen Infanteristen stürzen sich oft sogar 40 oder 50 ins Getümmel. Gut, dass Ihr Fahrzeug auf Knopfdruck für rund eine Minute durch die Luft sausen kann, obwohl es eigentlich für Bodenkämpfe ausgelegt ist. Auf festem Grund füllen sich seine Flug-Energietanks rasch wieder vollständig auf.

### PETER STEINLECHNER

Battle Engine Aquila macht von Beginn an mehr Spaß als erwartet. Da sausen mir ständig Horden von Raumschiffen um die Stahlöhren und sogar die Story ist okay. Schicke Waffeneffekte und ansehnliche Levels lassen mich für einige Stunden über den geringen Tiefgang gnädig hinweg sehen.

Mit der Steuerung werde ich allerdings nicht warm. Mir ist sie zu schwammig und gleichzeitig zu empfindlich. Die Entwickler sollten dringend über einen Patch nachdenken.

»Prima – bis auf die Steuerung«



## Verzweigende Missionen

Befehl an Harry: »Los, flieg' ans andere Ende der Insel und schnapp' dir die Jäger«. Also sausen Sie los, zerstören unterwegs ein paar Gleiter und sehen von weitem, wie sich Dutzende Bodentruppen nähern. Um Sie herum schlagen Raketen ein. Dann setzen Sie auf der Erde auf und zersieben mit der mächtigen Vulkankanone einen gegnerischen Panzer nach dem anderen.

Die Missionen sind abwechslungsreich: Sie müssen Ihre Basis beschützen, einen Meereskreuzer versenken oder möglichst schnell riesige Zerstörer ausschalten. Oder riesige Bossgegner ausschalten. In der Kampagne klettern Sie in rund 25 Einsät-

zen ans Steuer. Insgesamt gibt's sogar 43 Aufträge, denn der Missionsbaum verzweigt abhängig davon, ob Sie zusätzlich zu den Hauptaufgaben auch alle Nebeneinsätze erledigen.

Die Soundkulisse klingt über 5.1-Lautsprecher noch bombastischer als in Stereo. **PS**



Im Wasser gehen Sie kaputt, also müssen Sie die Flug-Energie auf Schiffen wieder aufladen.

**BATTLE ENGINE AQUILA** ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Koch Media, (089) 242 451 20

SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 7.4.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 26 Seiten CA. PREIS: 30 Euro

MULTIPLAYER: 2 Spieler pro Original USK: ab 12 Jahre

Internet  Netzwerk  Modem an 1 PC (2 Spieler)

MULTIPLAYER-MODI: Kooperations-Modus, Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz CPU	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	700 MB Festpl.	700 MB Festpl.	700 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 2 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Aquanox 2 (85%, GS 01/03) Grafisch imposante Action in den Tiefen der Meere.  
Breed (70%, GS 03/04) Ego-Shooter mit Flugeinlagen, schwacher KI und Bugs.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + effektvolle Grafik - schlechte Steuerung
- + kurzweilige Missionen - auf Dauer etwas eintönig
- + bombastische Soundkulisse - kein freies Speichern

GRAFIK:  Gut

SOUND:  Gut

BEDIENUNG:  Mangelhaft

MULTIPLAYER:  Befriedigend

PREISLEISTUNG:  Befriedigend

FAZIT: EFFEKTVOLLE ACTION MIT BEDIENUNGSSCHWÄCHEN.

68



Eiserne Jungfrau

# JEANNE D'ARC

Schlagkräftige Nationalheilige: Im Hundertjährigen Krieg vertreiben Sie fast im Alleingang die Engländer aus Frankreich.

**F**ür die einen war sie Hexe, für die anderen Heilige: die »Jungfrau« Johanna von Orléans. In einer weißen Rüstung führte die Bauerntochter 1429 die französischen Truppen zum belagerten Orléans. Langfristiger Erfolg war ihr jedoch nicht vergönnt: 1431 wurde sie auf dem Schei-

terhaufen verbrannt. Im 3D-Actionspiel **Jeanne d'Arc** steuern Sie die Dame durch acht umfangreiche Missionen.

### Eine gegen alle

Mit ihrer dicken Rüstung sprintet Jeanne ins feindliche Heerlager – und sieht sich einer erdrückenden Übermacht gegenüber. Doch sie stellt sich den Engländern entgegen. In **Jeanne d'Arc** bekämpfen Sie meistens viele Gegner auf einmal.

Die Hauptfigur steuern Sie mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Der linke Knopf löst den Standardangriff aus, der rechte einen kräftigeren Hieb, der mehrere Gegner gleichzeitig umstößt. Im Spielverlauf lernen Sie rund 20 Kombo-Angriffe, mit denen Sie besonders effektiv zuschlagen. Für jeden ausgeschalteten Gegner gibt's Erfahrungspunkte, mit denen Sie Werte wie Stärke und Beweglichkeit steigern. Auch die Effektivität der Schlagkombos dürfen Sie verbessern und sich zwischen einfachen oder kunstvollen Angriffen entscheiden.

Ab der fünften Mission mutiert **Jeanne d'Arc** auf Knopfdruck zum Echtzeit-Strategiespiel. Sobald Sie **F2** drücken, sehen Sie die



Auch vom Pferderücken aus kann Jeanne kämpfen.



Im Echtzeit-Strategiemodus befreien Sie ein Dorf.



In den Gefechten muss Jeanne möglichst schnell die Gegneranzahl reduzieren.

Einheiten von oben und erteilen per Maus Befehle. Das hilft in größeren Schlachten, weil Sie so mehrere Ziele zugleich angreifen können. Indes ist die Steue-

rung nicht so ausgefeilt wie in reinen Echtzeit-Titeln, sodass der Action-Modus meist sinnvoller ist. Das Spiel unterstützt keinen Surround-Sound. **PS**

PETER STEINLECHNER

Die Massenschlachten gegen Dutzende Gegner sind das Highlight in Jeanne d'Arc. Wild und chaotisch – aber mit ausreichend schnellen Reflexen sehr spaßig. Gut gefällt mir auch das einfache, wirkungsvolle Rollenspielsystem. Die Grafik ist von einigen Animationen abgesehen recht ordentlich, insbesondere die alten Dörfer und Städte sehen schick aus.

Warum die Entwickler allerdings ein Echtzeit-Strategiespiel mit abliefern wollten, ist mir ein Rätsel. Ich habe in den Gefechten schnell wieder in den Action-Modus gewechselt, denn nur der ist vernünftig ausgearbeitet. Ein Totalausfall ist die Story – schade, da hat jemand das Szenario verschenkt. Und für den nervigen Sound gehört dem Verantwortlichen ein Klavierdeckel auf die Finger geklappt. Gladiator und Conan machen mehr Spaß.



»Monumentale Schlachten«

**JEANNE D'ARC 3D-ACTION**

PUBLISHER: Vidis, (040) 514 840 48  
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 48 Seiten  
 MULTIPLAYER: —  
 Internet    Netzwerk    Modem    an-1 PC

RELEASE (D): 27.02.2004  
 CA. PREIS: 40 Euro  
 USK: ab 12 Jahre

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 2/4 MX	Geforce 4 Ti	Radeon 9600 Pro
Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro		
	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

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

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Gladiator (77%, GS 02/04) Schönere Grafik, hektische und knuppelharte Kämpfe. Conan (76%, GS 03/04) Besseres Kampfsystem, Rätsel-Einlagen, schwächere Grafik.									
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:									
+ packende Massenschlachten			- stellenweise unfair						
+ stimmungsvolle Grafik			- Story sehr schlecht erzählt						
+ interessantes Rollenspielsystem			- nervtötende Soundkulisse						
+ vielfältige Kampfmanöver			- halb garer Strategieteil						

GRAFIK:  Gut

SOUND:  Mangelhaft

BEDIENUNG:  Gut

MULTIPLAYER:  —

PREISLEISTUNG:  Befriedigend

FAZIT: HISTORISCHE ACTION MIT MASSENSCHLACHTEN.

DVD: spielbare Demo

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK B34



# AUGUSTUS

Schleich-Action im veralteten Rom.

**A**ufständische bedrohen das antike Rom. Die letzte Hoffnung der Kaiserstadt ist der Agent Titus Gladius, dessen Rolle Sie in **Augustus** übernehmen. Den Helden steuern Sie per Maus und Tastatur aus der Schulterperspektive. Da die doofen KI-Gegner meist zahlenmäßig überlegen sind und Titus

nur wenige Schwerthiebe verträgt, müssen Sie Wachposten umschleichen. Kommt es zum Kampf, hacken Sie stupide auf den Feind ein und blocken Schläge mit dem Schwert ab. Insgesamt gibt's gerade mal fünf Waffen, darunter Axt und römischer Pilum-Wurfspeer.

Eine Schatten-Anzeige verrät ähnlich wie in **Dark Project**, wie auffällig Titus ist. Lichtquellen löschen dürfen Sie nicht. Gelungene Schatten-Effekte heben sich angenehm von den groben Texturen ab. Surround-Sound lässt Sie Feinde anhand von Schrittgeräuschen orten. Zwischen den elf Missionen gibt's eintönige Schnipsel aus dem ZDF-Spielfilm **Mein Vater der Kaiser**. Schleich-Freunde spielen lieber **Splinter Cell** oder einen Teil der **Dark Project**-Reihe. **GR**



Wir liefern uns einen simplen Schwertkampf gegen Legionäre, die Schläge per Schild blocken.

MICHAEL GRAF

»Nicht mehr zeitgemäß«

Soldat Titus Gladius kann abtreten. Denn sein moderner Kollege Sam Fisher aus Splinter Cell schlägt ihn in allen Belangen, bietet mehr Waffen, schicke Special-Moves und löschbare Lichtquellen.

Trotz einigermaßen spannender Einsätze schafft es Augustus daher nicht, mich an den Monitor zu fesseln. Die lahme Story langweilt schnell.

**AUGUSTUS 3D-ACTIONSPIEL**

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 883  
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 8.1.2004  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 Seiten CA. PREIS: 40 Euro  
 MULTIPLAYER: — USK: ab 16 Jahre

Internet  Netzwerk  Modem  an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIK: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background-color: #e0e0e0;"></span> Befriedigend									
SOUND: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background-color: #e0e0e0;"></span> Befriedigend									
BEDIENUNG: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background-color: #e0e0e0;"></span> Befriedigend									
MULTIPLAYER: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background-color: #e0e0e0;"></span> —									
PREISLEISTUNG: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background-color: #e0e0e0;"></span> Mangelhaft									

FAZIT: TECHNISCH UND SPIELERISCH ÖDE SCHLEICH-ACTION.

**31**