



JEDE MENGE HIGHLIGHTS

EXKLUSIV-TEST! Gleich zwei Highlights präsentieren wir Ihnen diesen Monat im Action-Genre: **Unreal Tournament 2004** und **Deus Ex 2**. Den Test von **UT 2004** finden Sie exklusiv in GameStar –

nur wir waren bei Epic und haben dort eine nahezu fertige Version unter Test-Bedingungen gespielt. Ich bin ehrlich: Lange Zeit war ich skeptisch, ob ich jedes Jahr ein frisches **UT** brauche. Doch zumindest dieses Mal hat Epic mehr als genug Neuerungen eingebaut: Assault- und Onslaught-Modus sowie die Fahrzeuge sind echte Kaufgründe.

SPANNENDE DISKUSSION. Auch den Test zu **Deus Ex 2** lesen Sie schon jetzt. Und das, obwohl Publisher Eidos wegen der aufwändigen Lokalisation unbedingt wollte, dass wir erst im Februar 2004 die deutsche Version testen. Stattdessen haben wir uns aus den USA ein paar Exemplare besorgt. Mehrere Redakteure haben getestet, was das Zeug hält. Und anschließend lange leidenschaftlich diskutiert: Wie schwer wiegen die Bugs, wie wichtig ist die Physik, was ist mit den dynamischen Lichteffekten? Einen gut viertelstündigen Ausschnitt aus unserer Wertungskonferenz finden Sie auf den DVD-Ausgaben; eine rund 50-minütige Fassung auf www.gamestar.de/premium.

INHALT

TITELSTORY:
UNREAL TOURNAMENT 2004

Mega-Test _____ 50
So spielt sich Onslaught _____ 58
So spielt sich Assault _____ 60

TESTS

Deus Ex 2 _____ 64
X2 _____ 70
Gladiator _____ 72
Terminator 3 _____ 73
Armed & Dangerous _____ 74
Deutschland sucht den Superstar _____ 75
Core Combat _____ 76
Fair Strike _____ 76
Cunyngas _____ 76
Crazy School _____ 76

GAMESTAR-ACTION-CHARTS FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	Splinter Cell	Actionspiel	03/03	91%
3	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	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	NEU	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	Enclave	3D-Action	05/03	84%
27	Secret Weapons Over Normandy	Action-Flugsimulation	01/04	84%
28	Deus Ex 2 (1.1)	Ego-Shooter	NEU	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 FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	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.



Sie haben die Wahl!

DEUS EX 2

Der Vorgänger war das innovativste Spiel der letzten fünf Jahre. Teil 2 schwächelt bei Grafik und KI, glänzt aber in den Disziplinen Story und spielerische Freiheit. Wir haben die gepatchte Version 1.1 getestet.

Trier, Herbst 2052: Mitten in der Nacht steht ein gewisser Alex D. vor dem verschlossenen Eingang zur Porta Nigra. Der junge Mann muss dringend in die römische Ruine: Sie führt ihn zu einer wahnsinnig wichtigen Person, von der das Schicksal der Welt abhängt! Also schleicht Alex durch finstere Tunnel dicht an mächtigen Kampfmaschinen vorbei – völlig unbemerkt! Denn Alex ist wie sein Daddy J.C. ein futuristischer Klonkrieger, bis unter die Haarwurzeln vollgestopft mit Nachtsicht- und Schleich-Modifikationen.

Die Wahrheit ist irgendwo

Deus Ex 2 spielt 20 Jahre nach Teil 1. Regierungen sind nur noch eine verblässende Erinnerung. Konkurrierende Organisationen kämpfen um die Macht über die Erde. Die profitorientierte World Trading Organisation (WTO) und die fanatische Sekte The Order wollen Sie gleich nach Spielbeginn rekrutieren. Die Templer hingegen wollen Sie samt aller anderen Cyborgs für immer auslöschen. Und dabei sind Sie als kleiner Agenten-Trainee gerade erst einer schrecklichen Katastrophe entkommen: Ein Terrorist hat mit einer Nano-Bombe ganz Chicago zerstört.



Unsere EMP-Granate legt einen Aero-Bot lahm.

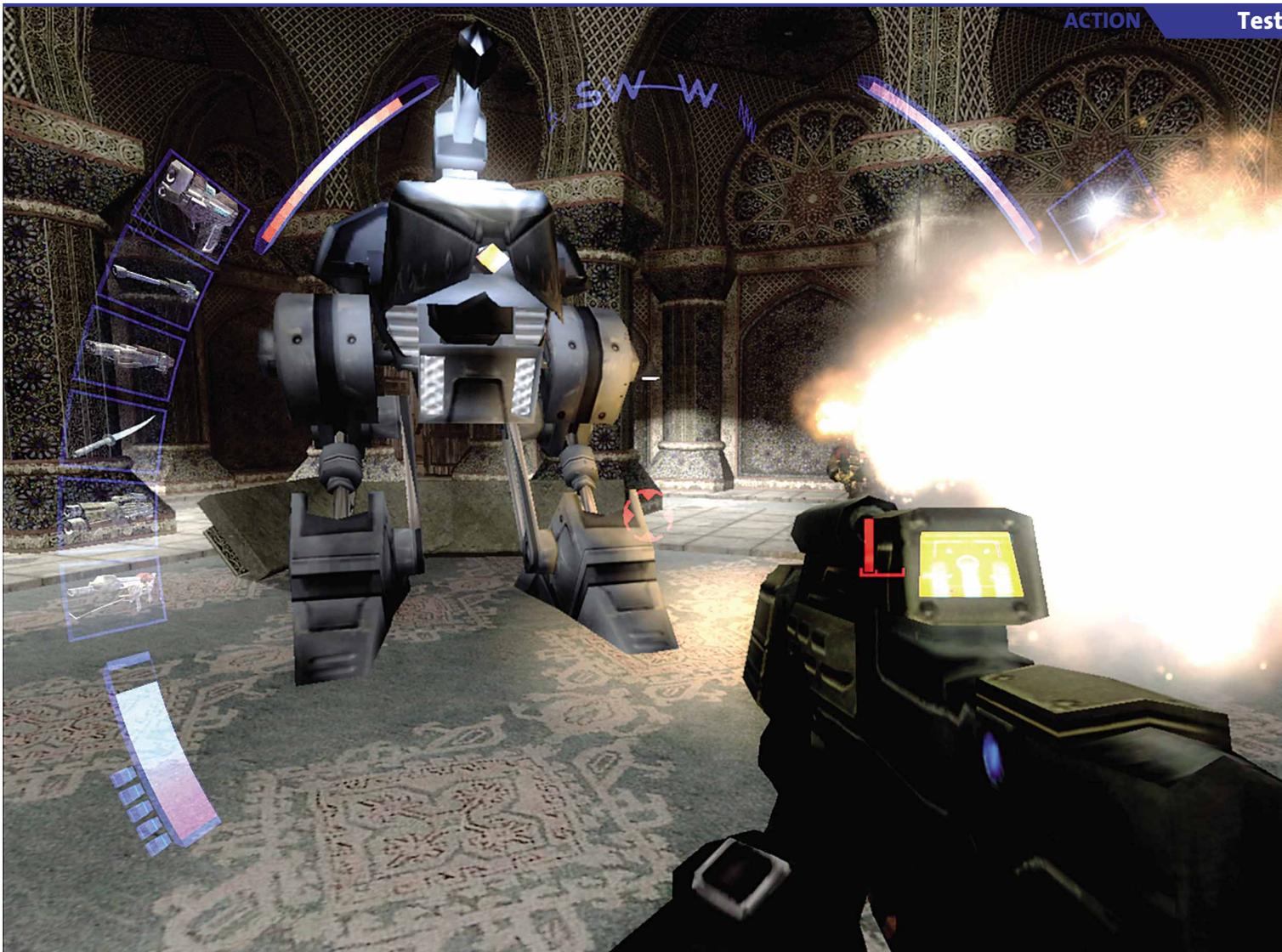


Tracer Tong: Yes. Beneath the ruins of the Black Gate, JC constructed a portal to his secret base in Antarctica. Only descendants of the Denton cell-line can go through. However, the facility is already in the hands of the Templars.

In Trier treffen wir Tracer Tong, einen alten Freund.

INFO

- > 6 Schauplätze
- > 15 Biomods
- > 13 Waffentypen
- > 8 Waffen-Upgrades
- > 9 Granaten- und Minentypen



Die Templer sind in Kairo im Hauptquartier der Sekte »The Order« eingefallen. Unser Raketenwerfer weiß die passende Antwort für ihren Mech. (1280x1024)

Dass am Ende des Spiels nichts so ist, wie es anfangs scheint, kommt Fans des kultigen Vorgängers bekannt vor. Alex erkennt das ganze Ausmaß der Verschwörung erst, nachdem er Seattle, Kairo, Trier und die Antarktis bereist hat. Das dauert (inklusive Neuladen, um Alternativen auszuprobieren) knapp 18 Stunden Spielzeit, dann schließt sich der Kreis zu Teil 1.

Spielen, wie ich will

Der Vorgänger bot eine für Shooter völlig ungewohnte Freiheit. Auch in **Deus Ex 2** haben Sie bei Ihren zahlreichen Aufgaben immer mindestens zwei Möglichkeiten, das Problem zu lösen. Ein Beispiel: Die WTO schickt Sie in eine gut bewachte Waffenfabrik, um dort den Prototypen eines Impulsgewehrs zu untersuchen. Nun können Sie heimlich in den Komplex eindringen, indem Sie Schächte, finstere Winkel und die Tarnfähigkeiten Ihrer Implantate nutzen. Oder Sie

kämpfen sich mit Schrotgewehr und Granaten durch den Haupteingang und aktivieren die Spezialfähigkeit »schnelles Laufen«, um dem Kugelhagel aus Geschützen zu entkommen. Oder Sie hacken sich zunächst in das Alarmsystem und locken dann die Wachen vor die nun umprogrammierten Kanonen. Oder Sie übernehmen direkt eines der Geschütze für einige Sekunden und drücken selbst den Abzug.

Ausbau-Einmaleins

Biomods beeinflussen massiv Ihre Spielweise: Winzige Roboter setzen sich in Alex' Körper zu Implantaten zusammen. Die Wusler lagern in speziellen Kanistern, die Sie häufig in Laboratorien finden oder als Lohn für erledigte Aufträge bekommen. Besondere Schwarzmarkt-Kanister kaufen Sie bei der Händlerkaste der Omar, die Ihnen nach einigen erfüllten Aufträgen gute Preise macht – sofern Sie nicht gerade bei einer

Nachtclub-Schießerei einen der Händler aus Versehen töten. Gefällt Ihnen im Laufe des Spiels eine Biomod nicht mehr, ersetzen Sie sie einfach – Upgrades gehen dann aber verloren. Alex kann fünf seiner Körperteile aufwerten, mit je einer von drei Mods. Kämpfernaturen steigern die Kraft der Arme. Oder Sie entscheiden sich für »Bot-Beherrschung«, um jede

Kamera und (zwei Upgrades vorausgesetzt) jeden noch so großen Kampf-Mech für kurze Zeit zu übernehmen. Wer schleichen möchte, wählt »Leise Bewegung« der Beine. Oder warum nicht gleich Unsichtbarkeit, wahlweise für Menschen oder Roboter? Schwarzmarkt-Mods sind besonders mächtig. Die Vampir-Drohne etwa füllt Ihre Lebensenergie aus Leichen



Lebendige Welt: In Trier wird ein Sekten-Mitglied von WTO-Schergen erledigt.

KLUG GEBALLERT ELEGANT GESCHLICHEN

Deus Ex 2 lässt Ihnen stets die Wahl, ein Problem auf unterschiedliche Weise zu lösen. In der Beispiel-Mission sollen wir in der Antarktis einen Generator wieder zum Laufen bringen.



Wir stürmen die Basis und strecken die Gegner klassisch mit der Pistole nieder.



Mit dem schallgedämpften Scharfschützengewehr erschießen wir die ersten Gegner.



Kameras schalten wir per Multitool aus. Geschütze reagieren danach nicht mehr auf uns.



Über Lüftungsrohre geht es in die Basis. Dank Sichtverstärker sehen wir im Dunkeln.



Um Munition zu sparen, haben wir die Kanone übernommen und töten die Panzerechsen.



Den Gob erledigt eine Spider-Bomb für uns. Wir schauen aus sicherer Entfernung zu.

auf (Bewusstlose bringen doppelt so viel!). Fast alle Implantate verbrauchen Bio-Energie, die Sie durch Batterien oder Reparatur-Roboter ersetzen.

Elektro-Schocker oder Flammenwerfer?

Neben den Biomods kämpft Alex mit zig Waffen, vom Elektro-Schocker über eine Energieschlinge bis zum Flammen- und Raketenwerfer. Jede Schusswaffe dürfen Sie mit je zwei Upgrades verbessern, darunter Schalldämpfer oder Schnellfeuermodus. Seltsam: Alle Schießprügel benutzen die gleiche Munition – egal ob Pistole oder Flammenwerfer!

Das Inventar ist knapp: Gerade mal zwölf Plätze (sechs im Rucksack, sechs im Gürtel) stehen bereit – jede Waffe schluckt einen Platz. Da freut man sich schon wieder, dass es nur einen einzigen Munitionstyp gibt. Außerdem werden Schokoriegel, Brote und Co., die alle einige Lebenspunkte bringen, ebenso gestapelt wie Energiezellen und Multitools. Letztere knacken verschlossene Türen, EMP-Granaten legen Mechs lahm und so genannte Spider-Bombs entfalten sich zu kleinen Robotern, die an Ihrer Seite kämpfen.

Gespaltene Persönlichkeiten

Die Intelligenz Ihrer Gegner schwankt. Wachposten hören zum Beispiel Ihre unbedachten Tritte und gehen den Geräuschen nach. Außerdem fordern sie Verstärkung und schwärmen aus, wenn sie Leichen von Kollegen finden. Gelegentlich nerven aber Aussetzer: Sie erschießen zum Beispiel einen Söldner der WTO lautstark mit der Schrotflinte. Doch sein nur ein paar Meter entfernter Kamerad bleibt seelenruhig auf seinem Posten. Schwach ist, dass die Burschen keine Leitern hochklettern können. In brenzligen Situationen müssen Sie also nur ein paar Sprossen erklimmen, um in Sicherheit zu sein. Der positive Eindruck überwiegt zum Glück. Etwa dann, wenn sich verfeindete Fraktionen in die Quere kommen und auch ohne Ihr Zutun wilde Feuergefechte führen.

Sessel-Weitwurf

Eine Besonderheit von **Deus Ex 2** ist die Physik-Engine, die viel konsequenter als in anderen Shootern eingesetzt wird. Fast jeden Gegenstand können Sie per Mausklick hochheben, werfen oder zumindest bewegen,

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Deus Ex 2 bietet Auflösungen zwischen 640x480 und 1600x1200. Mit Letzterer ruckelt es sogar auf High-End-Systemen. Auf ATI-Karten startet das Spiel erst ab Catalyst-3.9-Treibern.

RAM/FESTPLATTE

Obwohl der Titel schon ab 256 MByte RAM läuft, sorgen 512 MByte Speicher für flüssigeren Bildaufbau und kürzere Ladezeiten. Die Installation braucht etwa 1,9 GByte Festplattenplatz. Savegames liegen in den Eigenen Dateien.

TUNING-TIPPS

- 1 Beim Herunterschrauben der Auflösung gibt's einen Performance-Gewinn von etwa 20 Prozent pro Stufe.
- 2 Das Herunterregeln der »Lighting Quality« bringt 15 bis 20 Prozent mehr Leistung und macht visuell keinen nennenswerten Unterschied.
- 3 Wenn Sie die Option »Bloom« im Grafikmenü deaktivieren, wirkt das ganze Spiel schärfer in der Darstellung und läuft etwas flüssiger. FG

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
1.200 MHz	640x480 (min. Details)	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz	800x600x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	1024x768x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
2.400 MHz	1024x768x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
3.000 MHz	1280x1024x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■

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

TUNING PER INI-DATEI

Deus Ex 2 können Sie über die »default.ini« von Hand tunen. Diese Datei finden Sie im »System«-Ordner Ihrer Deus-Ex-2-Installation. Sie öffnen sie per Windows Wordpad. Die folgenden Einträge finden Sie über die Such-Funktion, indem Sie **[Strg] + [F]** drücken. Legen Sie zuvor unbedingt eine Sicherungskopie der default.ini an!

LEISTUNGSSTEIGERUNG

Einfach flüssiger:
Ändern Sie den Wert »UseDirectDraw« von »True« auf »False«. Das bringt etwa 5 Prozent mehr Leistung, bei gleicher Grafikqualität.
Bildwiederholrate:
Ändern Sie »UseManualRefreshRate« auf »True« und erhöhen Sie die »ManualRefreshRate« für ein flimmerfreies Bild auf »85« oder sogar »100« Hertz. Der Maximalwert hängt von Ihrem Monitor ab.
Intro-Videos abschalten:
Das Spiel startet schneller, wenn Sie die Hersteller-Logos überspringen. Entfernen Sie dazu den Eintrag unter »[PCStartup]«.

Ini-Konfiguration nach Rechnerklassen:

MINIMUM-SYSTEM	STANDARD-SYSTEM	HIGH-END-SYSTEM
1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU	3,2 GHz CPU
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 4 Ti	Radeon 9500	Geforce FX 5800/5900
[D3DDrv.D3DRenderDevice]	[D3DDrv.D3DRenderDevice]	[D3DDrv.D3DRenderDevice]
VolumetricLighting=False	VolumetricLighting=False	VolumetricLighting=True
HighDetailActors=False	HighDetailActors=True	HighDetailActors=True
UseMipmapping=False	UseMipmapping=True	UseMipmapping=True
UseTrilinear=False	UseTrilinear=False	UseTrilinear=True
DetailTextures=False	DetailTextures=True	DetailTextures=True
UseTripleBuffering=True	UseTripleBuffering=True	UseTripleBuffering=True
Use32BitTextures=False	Use32BitTextures=True	Use32BitTextures=True

JÖRG LANGER

Auch als Chefredakteur kann man sich nicht immer durchsetzen: Ich hätte Deus Ex 2 eine etwas höhere Wertung gegeben! Denn so nervig die Physik-Engine stellenweise ist, sie funktioniert besser als in irgendeinem anderen Shooter. Das Gleiche gilt für die ständigen Licht-Schatten-Effekte: Ich bin immer wieder fasziniert, dass ich nur eine Holzpalette vor eine Lichtquelle zu schieben brauche, und schon ändert sich die Ausleuchtung total.

Von der ersten Spielminute an folge ich einer spannenden Story, die mir immer wieder Entscheidungen erlaubt. Trotz vieler Nachlade-Unterbrechungen fühlt sich die Welt groß und echt an. Mich stört eher die Beschränkung auf einen Munitionstyp, das kleine Inventar und die mäßige Biomod-Auswahl (fünf aus 15, mit je zwei Upgrades). Wäre die KI durchgehend so stark wie in ihren Glanzmomenten, ich hätte meine Kollegen sicher »hochhandeln« können. Tipp: Werfen Sie mal einen Blick auf unser Wertungskonfi-Video (aus Platzgründen nur auf DVD)!



»Ich find's gut!«



Gepanzerte Elite-Krieger versperrt uns im vorletzten Level den Weg zum Shuttle-Hangar – inklusive blauer Mag-Rail-Salven.

indem Sie dagegen laufen. Mit dem Flammenwerfer dürfen Sie brennbare Gegenstände abfackeln, das Feuer breitet sich sogar aus. Und wenn Alex keine Munition mehr hat, kann er immer noch Kisten oder Steine auf seine Gegner schleudern. Oder er lenkt sie mit einer gezielt geworfenen Vase von sich ab.

Allerdings wirkt die verwendete Havok-Engine nicht sonderlich realistisch. Immer wieder scheint das Gewicht von Objekten nicht zu stimmen. Ein leichter Remppler gegen einen Stuhl reicht oft, um das Sitzmöbel quer durch den Raum zu katapultieren. Und Holzpaletten, die Sie

nicht aufnehmen können, fallen bei der kleinsten Berührung um. Das zerstört oft die Illusion, sich in einer realen Welt zu bewegen.

Grafiklust, Grafikfrust

Deus Ex 2 nutzt eine stark modifizierte Version der Unreal-Engine. Vor allem die Schatten-Effekte des Spiels sind beachtlich. Brennende Fässer werfen flackerndes

Licht an Wände, Wachen kündigen sich durch Schattenwurf an, Licht fällt realistisch durch Gitter. Doch immer wieder störten im Test Grafik-Bugs. Vor allem auf Radeon-Karten fehlen häufig Schatten, und Texturen werden falsch dargestellt. Außerdem ist im ersten Spieldrittel das Level-design einfallslos und grau. Nach circa fünf Stunden wird es

jedoch schlagartig besser: Die liebevoll gestaltete Altstadt von Trier protzt mit üppigen Texturen und Detailverliebtheit. Auch die Antarktis kann sich sehen lassen. Die Schnee-Texturen und die finsternen Forschungsgebäude wirken absolut echt.

Ein großer Nervfaktor des Spiels sind die vielen kleinen, tunnelartigen Levels und die

GEORG VALTIN

Verstehen Sie mich nicht falsch, liebe Leser: Deus Ex 2 ist trotz diverser Bugs und Macken gut. Aber ich messe es am Vorgänger, und der war eines der besten und innovativsten Spiele überhaupt. Wo ist das Erfahrungspunkte-System? Wo sind die riesigen Außenareale, in denen ich die spielerische Entscheidungsfreiheit förmlich spüren konnte?

Trotzdem sollten Fans des ersten Teils nicht pauschal die Nase rümpfen. Nach enttäuschendem Start erleben Sie in der zweiten Spielhälfte zumindest teilweise das Deix-Ex-Feeling – und dafür lohnt es sich.



»Lieber J.C. als Alex!«

EINE FRAGE DES GESCHLECHTS



Der Kultur-Minister von Seattle ist homosexuell und beginnt einen Flirt mit dem männlichen Alex.



Auf die weibliche Alex reagiert der Kultur-Minister nüchtern und schlägt einen Deal vor.



Für Heli-Pilot Sid Black ist Alex nur ein Kunde wie jeder andere. Er muss 500 Credits für einen Flug zahlen.



Pilot Sid Black ist angetan von der jungen Frau und räumt ihr einen Rabatt von 100 Credits pro Flug ein.



Dank aktivierter Thermal-Maske kann uns der Mech nicht sehen.



Das von uns befreite Alien rächt sich an Labor-Mitarbeitern.

zahlreichen Ladebildschirme. Manchmal besteht ein Abschnitt aus gerade mal drei Räumen. Das Laden dauert aber bis zu 25 Sekunden. Dass die Unreal-Engine ohne Probleme weit aus größere Areale darstellen kann, beweist UT 2004.

Quassel-Alex

Die Story von Deus Ex 2 wird in erstklassig vertonten Dialogen erzählt. Alex kann mit vielen NPCs ein kleines Schwätzchen halten, um mehr über die Organisationen und sich selbst zu erfahren. Die eintickernden Untertitel lassen sich satzweise be-

schleunigen (Linksklick) oder satzweise überspringen (Rechtsklick). Wenn Sie sich zu Beginn des Spiels für eine weibliche Alex entscheiden, reagieren manche Personen anders als auf die männliche Variante.

Enttäuscht hat uns die Geräuschkulisse. Zwar wird jeder Ort von passenden Umgebungsgeschichten untermauert, und auch die an Blade Runner erinnernde Musik passt gut zur düsteren Stimmung. Doch das Spiel unterstützt lediglich Stereo-Lautsprecher, was das Orten von Gegnern übers Gehör nahezu unmöglich macht. **PET**

PETRA SCHMITZ

Zu Beginn war ich von Deus Ex 2 ziemlich enttäuscht. Das häufige Laden und die Physik nervten. Doch nach einigen Stunden begann ich mich für das Spiel zu erwärmen. Die einzelnen Fragmente der Geschichte fügten sich langsam zusammen, überraschende Wendungen taten sich auf.

Der Kopf spielt mit

Die Biomods machen aus Alex einen Überkrieger, der zugleich verwundbar und menschlich bleibt. Mit so einem Helden kann ich mich identifizieren. Und mir gefällt, in jeder Situation neu über die Problemlösung entscheiden zu können. Auch wenn man mit Dauerkrümmung des Ballerfingers ganz gut durchkommt, spiele ich lieber mit Köpfchen. Deus Ex 2 erreicht bei weitem nicht die Klasse des Vorgängers, ist aber trotzdem eine Empfehlung an alle Freunde intelligenter Actionspiele. Unbedingt den Patch installieren!



»Intelligenz gewinnt.«

PETER STEINLECHNER

Deus Ex 2 ist nicht so gelungen wie der Vorgänger – bietet aber dennoch ein verdammt packendes Spielerlebnis. Bei mir stellt sich wieder das Gefühl ein, in einer glaubwürdigen Welt nach meinen Vorstellungen agieren zu können. Und genau dieses Feeling macht für mich den Reiz aus. Klar, nur Ballern oder nur Schleichen kann ich woanders besser. Aber den Eindruck »diese Situation erlebe ausschließlich ich«, den habe ich in keinem anderen Spiel. Deshalb: für mich ein Pflichtkauf!



»Glaubwürdige Spielwelt«

DIE DEUTSCHE VERSION

Zum Test lag uns die US-Ausgabe von Deus Ex 2 vor, die in der Verkaufsversion noch etliche Fehler hatte: unter anderem eine umständliche Inventar-Verwaltung und die auf manchen Systemen zu träge Maussteuerung. Der Patch auf Version 1.1 hat das behoben – unsere Wertung bezieht sich auf das gepatchte Spiel! Für die deutsche Version (erscheint im Februar) versprechen Eidos und Ion Storm, weitere Probleme zu beheben. Zudem sollen die Grafik-Optionen im Menü erweitert werden, um das Spiel leichter an jeden PC anpassen zu können.

DEUS EX 2 (VERSION 1.1) EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten
 MULTIPLAYER: --
 INTERNET: Netzwerk Modem an-1 PC

RELEASE (D): 05.03.2004
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: nicht geprüft

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU	3,2 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500	Geforce FX 5800/5900
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

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 Implanteten.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + spielerische Freiheit
- + spannende Story
- + glaubhafte Welt
- + erstklassige Sprachausgabe
- + sinnvoller Schatteneinsatz
- + umfangreiche Physik-Engine
- häufige Grafik-Probleme
- lange und zu viele Ladesequenzen
- gelegentliche KI-Aussetzer
- fast nur Innenlevels
- hohe Hardware-Anforderungen

GRAFIK: Gut Gut Gut

SOUND: Gut Gut Gut

BEDIENUNG: Gut Gut Gut

MULTIPLAYER: -- -- --

PREISLEISTUNG: Befriedigend Befriedigend Befriedigend

FAZIT: AGENTEN-THRILLER MIT VIEL HANDLUNGSFREIHEIT.

83

WERTUNGSKONFERENZ: SEIEN SIE DABEI!



Ein Spiel, viele Meinungen: Bei der Wertungskonferenz diskutiert die Redaktion über Stärken und Schwächen von Deus Ex 2. Auf unserer DVD finden Sie einen 14-minütigen Zusammchnitt der lebhaften Diskussion. GameStar Premium-Abonnenten schauen sogar rund 50 Minuten hinter die Kulissen.



DVD: Video zur Wertungskonferenz



GAMESTAR.DE PREMIUM: 50-Minuten-Fassung



»AB 18-DVD«: Video-Special



TIPPS-TEIL: Taktiken

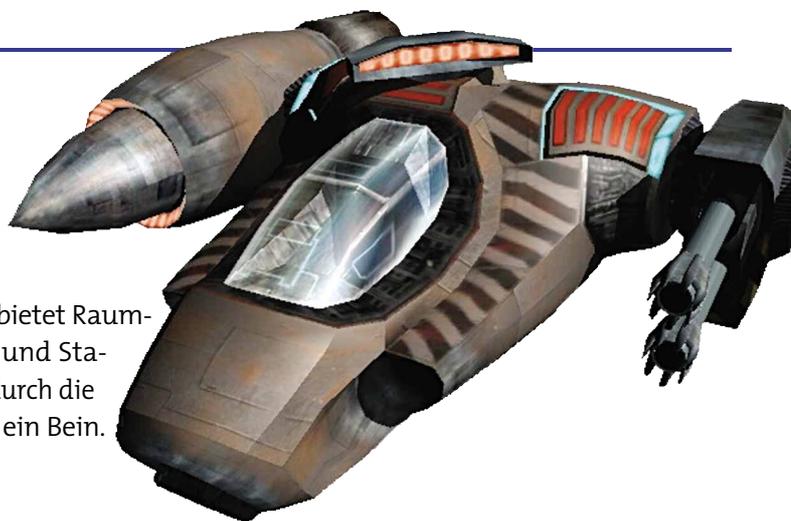


GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 105

Galaxie der Möglichkeiten

X 2

Die Weltraum-Simulation bietet Raumschlachten, Warenhandel und Stations-Bau – und stellt sich durch die zähe Anfangsphase selbst ein Bein.



Julian Garner hat ein Raumschiff geklaut und muss für fünf Jahre in den Weltraum-Knast. Doch ein mysteriöser Gönner lässt Julian begnadigen und schenkt ihm ein Schiff. Nicht umsonst: Im Verlauf der Handlung kommt Garner einer Alien-Bedrohung auf die Spur.

Story, nein danke

In **X 2** übernehmen Sie Garners Rolle. Ob Sie der Handlung folgen oder auf eigene Faust losziehen, bleibt Ihnen überlassen. Die Story-Missionen schrecken jedoch durch hässliche Zwischensequenzen mit öden Dialogen ab. Zudem fliegen Sie mit Ihrem kleinen Jäger anfangs nur zwischen Raumstationen hin und her. Die von Genre-Primus **Freelancer** gewohnte Sofort-Action gibt's erst in späteren Story-Einsätzen.

Viel mehr Spaß macht das Erkunden der über 100 Sternen-

systeme des **X**-Universums. In jedem Sektor treffen Sie auf Dutzende Schiffe und Raumstationen. Sechs Alien-Rassen mischen mit, etwa die friedlichen Boronen oder die raubeinigen Paraniden. Durch Raumschiff-Abschüsse und erledigte Aufträge können Sie Ihr Ansehen bei den Fraktionen beeinflussen. Zudem steigen Sie durch fleißiges Handeln und Kämpfen im Rang auf und schalten dadurch neue Aufträge frei.

Am Anfang war der Handel

Da Ihr Schiff zu Beginn nicht einmal schwache Piratengleiter zerstören kann, müssen Sie die ersten sechs bis acht Spielstunden mit friedlichem Handel zubringen. Auf Raumstationen warten Personen und Rohstoffe wie Erz oder Hamburger auf Beförderung. Anders als **Freelancer** bietet **X 2** ein dynamisches Han-

delssystem: Angebot und Nachfrage bestimmen Rohstoff-Preise. Kaufen Sie beispielsweise alle Vorräte an Laser-Waffen in einem Sektor, steigen die Preise rapide an. Dadurch gibt es keine ultimative Handelsroute, sondern lediglich viele kurzfristig profitable Geschäftswege. Eine Zeitbeschleunigungs-Funktion verkürzt die teils langen Reisezeiten.

Imperium im Eigenbau

Gewinne investieren Sie in Schiff-Upgrades, die einige Raumbasen anbieten. So lassen sich etwa Geschwindigkeit oder Fracht-Kapazität steigern. Neue Waffen oder gar Schiffe sind teuer, lohnen sich aber: Mit genügend Feuerkraft können Sie als Kopfgeldjäger Piraten hetzen.

Eingekaufte Pötte nehmen Sie in Ihre Flotte auf. Denn Ihr Alter Ego kann Hunderte KI-gesteuerter Schiffe besitzen, vom

FLORIAN STANGL

Klasse: Ich kann eine ganze Flotte von Raumschiffen besitzen. **Genial:** Sogar eine riesige Raumstation darf ich bauen! Das gab es in dieser Dimension in noch keinem Spiel und hat mich sofort fasziniert. Dass mir aber bis dahin Egosoft so viele dröge Stunden und Langeweile in den Weg legt, kann ich den Entwicklern kaum verzeihen.

Mit mehr Schwung zu Beginn und einem modernen Interface hätte **X 2** ein ganz großes Spiel werden können. So bleibe ich bei **Freelancer**, das außerdem einen Multiplayer-Modus hat.



»Chance vertan«

kleinen Scout bis zum Schlachtkreuzer. Denen geben Sie je nach installierter Steuer-Software simple Bewegungsbefehle oder Sektoren-übergreifende Handelsrouten vor.

Wer in größeren Maßstäben denkt, darf sogar eigene Raumbasen errichten. Dann mieten



Ein ganzes Rudel außerirdischer Khaak geht mit blitzenden Laserstrahlen auf unseren Mittelklasse-Jäger los.



Wir inspizieren unser erstes eigenes Sonnenkraftwerk.



Die spielerisch sinnlosen Hangars sehen schick aus.



Bis zu fünf zuschaltbare Monitore sorgen für optimale Übersicht.

Sie einen Großraum-Frachter, der in einem beliebigen Sektor eine Station hochzieht. So bauen Sie Erz-Minen oder Computer-Fabriken. Besitzen Sie bereits eine Frachter-Flotte, können Sie die eigenen Einrichtungen gleich mit Rohstoffen versorgen lassen – und so ein Handels-Imperium aufbauen.

Texte ohne Pause

Über ein Drittel der Spielzeit verbringen Sie in Textmenüs, die Sie jederzeit per rechter Maustaste öffnen können. Sektor-Karte oder Kommando-Liste ausschließlich über den Optionsbildschirm aufrufen. Auch mit Raumstationen handeln Sie nur über ein schwarz-weißes Textmenü. Stimmungsvolle Innenräume wie in **Freelancer** fehlen. Durch die logisch aufgebauten Listen navigieren Sie per Hotkey oder Mausrad. Ein Mauszeiger wäre hier praktischer. Immerhin: In einem guten Tutorial mit acht Kapiteln lernen Sie die Menüs kennen.

MICHAEL GRAF

Zu Beginn war ich von X 2 enttäuscht: Mein Schiffchen kämpft mies, die Story-Missionen sind öde und beim Handeln muss ich lange Strecken zurücklegen. Freelancer ist das genaue Gegenteil: Von Anfang an gibt's Action, die stimmungsvolle Handlung kommt rasch in Fahrt.

Freiheit für den Spieler

Doch dann finde ich in X 2 profitable Handelswege und kann mir acht Stunden später ein neues Schiff kaufen. Damit geht's auf lukrative Kopfgeldjagd – die Motivations-Falle schnappt zu. Denn es gibt immer größere Schiffe und neue Upgrades, die ich kaufen möchte. Auch die Story-Einsätze gewinnen im Spielverlauf deutlich an Action. Die schwach präsentierte Handlung und die öde Handels-Phase zu Beginn kosten X 2 den Sprung in die 80er-Region.

»Späte Zündung«

Auch während der Kommando-Bildschirm geöffnet ist, läuft das Spiel im Hintergrund pausenlos weiter. Piraten greifen Ihr Schiff manchmal an, wenn Sie gerade einem Flügelmann Bewegungsbefehle erteilen. Währenddessen können Sie nicht schießen.

Den Spielstand dürfen Sie nur auf den (jederzeit betretbaren) Raumbasen sichern. Oder kaufen eine sogenannte Bergungsversicherung, um ein einziges Mal im Flug speichern zu können.

Schilder und Strahlen

Die Steuerung per Maus, Joystick, Gamepad oder Tastatur funktioniert gut – allerdings erst, wenn Sie genügend Ruder-Upgrades installiert haben. Ansonsten steuern sich die Pötte ausgesprochen träge.

Die Schiffsmodelle sind sehr detailliert. In den Kämpfen flackern Energieschilder, und bunte Laserstrahlen zischen durchs All. Surround-Sound per EAX 3.0 lässt Ihnen Schiffe um die Ohren sausen und trägt so deutlich zur Atmosphäre bei. **GR**



Neben unserem gewaltigen Paraiden-Zerstörer wirken die Angreifer winzig.



Damit größer als ein Raumflieger oder ein Transporter, aber wesentlich kleiner als ein Zerstörer. Seine drei Geschütze mit schweren Waffen

Stationen präsentieren sich über ein schmuckloses Menü – ein Atmosphäre-Manko.

X 2 WELTRAUM-SIMULATION

PUBLISHER: Koch Media, (0180) 118 57 95
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 2 CDs, 60 Seiten
 MULTIPLAYER: –

RELEASE (D): 04.02.2004
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre

3D-GRAFIKARTEN: **PC MINIMUM** 1,2 GHz CPU, 128 MB RAM, 1,2 GB Festpl. | **PC STANDARD** 1,8 GHz CPU, 256 MB RAM, 1,2 GB Festpl. | **PC OPTIMUM** 2,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 1,2 GB Festpl.

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

EINGEWÖHNUNG: 5 Stunden | SOLO-SPASS: 60 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: –

ALTERNATIVEN: Freelancer (90%, GS 04/03) Leichter zugänglich, weniger Freiheit. Tachyon (87%, GS 07/00) Sehr atmosphärische, allerdings geradliniger.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- Lebendiges Universum
- Handlungsfreiheit pur
- dynamische Warenpreise
- Tutorials erleichtern Bedienung
- Zeitbeschleunigung verkürzt Reisen
- sehr zähe Anfangsphase
- mies präsentierte Story
- Menüs ohne Mauszeiger
- Text-Listen kosten Atmosphäre
- Feuern bei offenem Menü unmöglich

GRAFIK: Gut
 SOUND: Gut
 BEDienung: Befriedigend
 MULTIPLAYER: –
 PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: WELTRAUM MIT VIEL FREIHEIT UND ZAHEM EINSTIEG.

79



Hieb- und Stich-Fest

GLADIATOR

Mit Schwert, Axt und Klagenhandschuhen schnippeln Sie auch die größten Gegner in Stücke.

Ungespitzt in den Boden rammen, kleinhacken oder einfach platt hauen: In Acclaims Prügelspiel mit Adventure-Einlagen gehen Sie als Gladiator Thrax auf Rachefeldzug gegen einen bösen Imperator. Im Vordergrund stehen in **Gladiator** Kämpfe mit badewannenweise Blut und »Finishing Moves«, die dem indizierten **Mortal Kombat** zur Ehre gereicht hätten. Beides fehlt in der entschärften Version mit USK 12, die Acclaim zum gleichen Preis anbietet.

Axt im Walde

Zyklopen, Skelette oder menschliche Kontrahenten tranchiert



Per Finishing Move hauen wir ein Skelett zu Staub.

Thrax fachgerecht per analogem Gamepad. Vier Knöpfe reichen: zwei für Schläge und Tritte, einer für Sprünge und einer für Aktionen wie das Öffnen von Türen. Kombinationen ermöglichen zum Beispiel einen Sprung-Hieb mit anschließendem Stich nach hinten.

Durch sogenannte Challenges lernt Ihr Gladiator neue Kampftaktiken und Zauber (etwa kurzzeitig mehr Schlagkraft). Meist müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Gegner oder Objekte wie Fässer kaputt hauen. Die Axt hilft gegen große, langsame Gegner, das Schwert bei flinken Angreifern. Mit den Messerhandschuhen schnetzeln Sie besonders schnell. Manchmal stört die automatische Zielerfassung von Thrax, wenn Sie statt eines Gegners eine Tonne zerschlagen wollen. Hinzu kommt das miese Speichersystem: Gesichert wird nur automatisch, manchmal erst nach mehreren schwierigen Kämpfen – frustrierend!

Schöner schnetzeln

Grafisch setzt **Gladiator** auf ähnliche Licht- und Weichzeichner-effekte wie **Prince of Persia 4**. Häufige Perspektivenwechsel und Kamerafahrten verstärken das Hollywood-Flair, ebenso die schicken Texturen und geschmeidigen Animationen. Mitunter stören die wechselnden Ansichten, zum Beispiel in Kämpfen, wenn Sie von Gegnern ständig zwischen zwei Perspektiven hin- und hergeschoben werden. Die Musik erinnert an den Kinofilm **Gladiator**, Sprachausgabe und Kampfgeräusche sind hervorragend – aber nur in Stereo. Von hinten angreifende Gegner hören Sie nicht. **FS**



»Genial zum Abreagieren«



Die Fertigkeit »Macht des Zeus« färbt das Bild gelb und wir schlagen noch stärker zu.



Unter Zeitdruck legen wir uns im hohen Gras mit mehreren Gegnern auf einmal an.

GLADIATOR 3D-ACTION

PUBLISHER: Acclaim, (01805) 222 52 46
 SPRACHE: Englisch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: —
 INTERNET: Internet Netzwerk Modem an-1 PC

RELEASE (D): 03.12.2003
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 18 Jahre

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	900 MB Festpl.	1,3 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 3	Geforce 4 Ti
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Gamepad	Analog-Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

ALTERNATIVEN: Prince of Persia 4 (87%, GS 01/04) Mehr Sprünge, originale Zeitreise-Funktion.
 Rückkehr des Königs (87%, GS 12/03) Der Herr der Ringe zum Nachspielen.

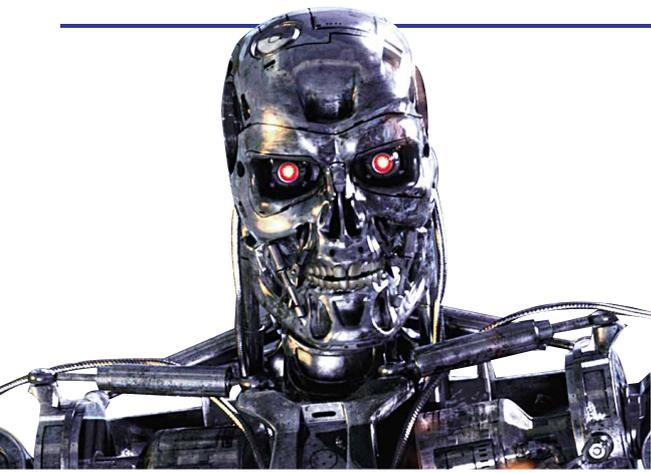
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + erstklassige Grafik
- + vielfältige Kampfmanöver
- + starke Zwischen- und Endgegner
- + auflockernde Rätsel
- tierisch schwer
- mieses Speichersystem
- wiederholt sich gegen Ende

GRAFIK: Sehr gut
 SOUND: Befriedigend
 BEDienung: Gut
 MULTIPLAYER: —
 PREISLEISTUNG: Ausreichend

FAZIT: BLUTRUNSTIGES ACTIONSPIEL MIT SPEICHER-FRUST.





Mogelpackung

TERMINATOR 3

Packende Story, Charaktere, Spannung oder Videos – Fehlangebot! Das angebliche »Spiel zum Film« entpuppt sich als austauschbarer Billig-Shooter. Hände weg!

Arnold Schwarzenegger kann fast alles: Muskel- und Dollarberge aufbauen oder es in Kalifornien zum Filmstar und Gouverneur bringen. Nur ein standesgemäßer Auftritt in einem PC-Spiel bleibt

PETER STEINLECHNER

Meine Stimme hätte Gouverneur Schwarzenegger spätestens nach dem Spiel Terminator 3 nicht mehr gekriegt – wer sich für so eine Mogelpackung hergibt, dürfte auch mit dem kalifornischen Haushalt überfordert sein. Das Programm ist im Grunde eine spielerisch durchschnittliche, altbackene und grafisch enttäuschende Domination-Variante mit einem Pseudo-Einzelspielermodus. Dazu hat Atari Soundfiles aus den Filmen gepackt, ein paar Roboter-Models gebastelt und das Ganze in eine Verpackung mit T3-Schriftzug gesteckt. Ganz schön billig!

Ich verstehe wirklich nicht, warum es keine echte Kampagne gibt. Der Film bietet doch eine erstklassige Vorlage, mit der gute Designer leicht ein tolles Spiel hätten basteln können.



»Ganz schön dreist!«

ihm weiterhin verwehrt. Denn im Ego-Shooter **Terminator 3: Krieg der Maschinen** hören Sie zwar Sprachsamples von Arnie und sehen angeblich seine Bewegungen (per Motion Capturing). Ansonsten hat das Programm aber wenig mit ihm und seinem letzten Kinoerfolg zu tun. Statt einer mit Filmsequenzen gespickten Kampagne gibt es zwölf Maps, von denen sich jede sofort anwählen lässt – eine zusammenhängende Handlung fehlt völlig. Zwar tauchen Filmumgebungen wie die Militärbasis oder der Canyon auch im Spiel auf, allerdings sehen diese Orte dort anders aus; nur der Friedhof ähnelt halbwegs seinem Vorbild.

Solo gleich Multi

Im Einzelspielermodus treten Sie als Soldat gegen Bots an – der Ablauf ist aber identisch mit der Multiplayer-Variante. Gespielt wird jeweils das altbekannte und eine Weile spaßige Domination.

Gemeinsam mit computergesteuerten KI-Kameraden färben Sie durch Berührung eine Hand voll 3D-Symbole in Ihrer Teamfarbe ein und verteidigen diese Stellen möglichst lange, um Punkte zu kassieren. Wer getötet wird, taucht nach dem Ableben an einem der obersten Orte wieder auf. Wahlweise treten Sie für die Menschen (als Jäger, Scout, schwerer Jäger und Versorger) oder für Skynet (als T-900, Infiltrator oder fliegende Drohne) an.

In den meisten Maps gibt es fahrbare Untersätze, beispielsweise brettern Sie per Jeep, Panzer oder Buggy übers Gelände. Das Fahrverhalten wirkt nur mäßig realistisch. Die Texte des



Per Vehikel flitzen Sie zum Domination-Punkt.

Programms wurden teilweise schlecht übersetzt, die Sprachausgabe der Bots hören Sie nur auf Englisch. Das Programm unterstützt Surround-Sound nach dem EAX-Standard; die Effekte klingen dennoch viel zu flach und wenig räumlich. **PS**

TERMINATOR 3 EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 27.11.2003
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 28 Seiten **CA. PREIS:** 45 Euro
MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original **USK:** ab 16 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: Terminierung, Team-Deathmatch, Mission

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 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: 15 Minuten **SOLO-SPASS:** 1 Stunde **MULTIPLAYER-SPASS:** 2 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[Progress bar showing skill level]									

ALTERNATIVEN: Battlefield 1942 (90%, GS 11/02) Epische Online-Gefechte mit riesigem Fuhrpark.
 Unreal Tournament 2004 (88%, GS 02/04) Opulentes Online-Shooter-Paket.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + ordentliches Leveldesign
- + solide KI
- keine Kampagne
- geringer Umfang
- lahme Grafik
- schwacher Sound

GRAFIK:	[Progress bar]	Befriedigend
SOUND:	[Progress bar]	Ausreichend
BEDIENUNG:	[Progress bar]	Gut
MULTIPLAYER:	[Progress bar]	Befriedigend
PREISLEISTUNG:	[Progress bar]	Mangelhaft

45

FAZIT: TERMINATOR-SHOOTER OHNE ECHTE SOLO-KAMPAGNE.



Auf dem Friedhof aus dem Film bekämpfen Sie die Roboter von Skynet.



Die Brüder Löwenherz

ARMED & DANGEROUS

Als Anführer eines Chaoten-Quartetts bolzen Sie sich mit skurrilen Gefährten und schrägen Knarren durch die Fantasy-Welt Milola.

ausieht wie eine Runkelrübe mit Kulleraugen, nennt sich das Quartett »Lionhearts« und kämpft im 3D-Actionspiel **Armed & Dangerous** gegen den fiesen König Forge.

Abgedrehte Ballermänner

In 21 Missionen stellen sich die Lionhearts gegen die Truppen des Bösewichts. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle von Meisterdieb Roman und werden von Roboter Q und Maulwurf Jone-sy begleitet. Sie blicken Roman über die Schulter und steuern ihn mit Maus und Tastatur durch die linearen Levels. Den Gefährten geben Sie per Tastendruck simple Befehle wie »Angriff« oder »Verteidigen«. Trotz vielfältiger Missionsziele wie zum Beispiel Schafe retten oder Bauern befreien lautet die Devise in jedem Level: Alles abb-altern, was sich bewegt! Deshalb verflachen die anfangs noch kurzweiligen Kämpfe schnell zu Standard-Schießereien.

Die originellen Waffen sorgen dagegen immer wieder für Lacher. Bestes Beispiel: Die »Land-shark«-Wumme erzeugt einen Riesen-Hai, der unterirdisch zum Gegner »schwimmt« und den Feind verschlingt.

Wiederholungs-Täter

Die schrägen Waffen sind eigentlich unnötig, weil die Stan-dard-Maschinenpistole völlig ausreicht. Denn in den Missio-nen treffen Sie ständig auf die gleichen Standard-Gegner. Nur etwa in einem Drittel des Spiels haben Sie es auch mal mit großen Robotern zu tun oder besiegen Jetpack-Soldaten. Außer-dem wiederholen sich Levelauf-bau und Landschaftsgrafik. Da-durch machen die späteren Missionen weniger Spaß.

Wenn ein Tee trinkender Roboter, ein schotti-scher Maulwurf mit Vorliebe für Sprengstoff und ein mens-chlicher Meisterdieb zusammen ein Königreich retten wollen, ist eins sicher: totales Chaos. Zu-sammen mit einem Weisen, der



In manchen Levels heben Sie per Jetpack ab.

PATRICK HARTMANN

Wenn Sie geradlinigste Ballerkost lieben, wird Ihnen Armed & Dangerous gefallen. Viel mehr dürfen Sie allerdings nicht erwarten. Denn die Levels sind im Grunde austauschbar und bieten kaum Ab-wechslung. Lediglich die abgefahrenen Waffen machen eine Weile Spaß. Wenn mein Land-Hai sich durch die Gegnerreihen knabbert, muss ich breit grinsen. Und in den Zwischensequenzen stecken einige tolle Parodien bekannter Filmklassiker.

Dennoch finde ich es ärgerlich, dass die Programmierer keinen Multi-player-Modus mitliefern. Gerade eine kooperative Kampagne mit zwei Kumpels als Lionhearts-Truppe hätte ich gerne mal aus-probiert – Chance verpasst!

»Eher arm als gefährlich«



Der Land-Hai ist eine der witzigsten Waffen, aber eigentlich unnötig.

Ein großes Lob verdienen die Zwischensequenzen: Durch zahl-reiche Anspielungen auf Filme wie **Star Wars** gibt's ständig Lacher mit trockenem briti-schen Humor.

ARMED & DANGEROUS 3D-ACTION

PUBLISHER: Activision, (01805) 255 155
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 2 CDs, 24 Seiten
 MULTIPLAYER: —

RELEASE (D): 19.02.2004
 CA. PREIS: ca. 45 Euro
 USK: Ab 16 Jahre

Internet Netzwerk Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	3,7 GB Festpl.	3,7 GB Festpl.	3,7 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 2/4 MX	Geforce 3/3 Ti	GF FX 5600/Ultra
Geforce 4 Ti	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: Giants (83%, GS 02/01) Humorvolle 3D-Action mit drei wählbaren Helden. MDK 2 (73%, GS 07/00) Buntes, witziges Actionspiel mit teils absurden Rätseln. <p>DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:</p> <ul style="list-style-type: none"> + lustige Zwischensequenzen + originelle Spielfiguren + abgedrehte Waffen - eintöniges Leveldesign - zu wenig Gegnertypen - Waffen schlecht ausbalanciert <p>GRAFIK: Gut</p> <p>SOUND: Gut</p> <p>BEDIENUNG: Gut</p> <p>MULTIPLAYER: —</p> <p>PREISLEISTUNG: Befriedigend</p> <p>FAZIT: GRADLINIGE BALLERACTION MIT WITZIGEN WAFFEN.</p> <div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold; color: white; background-color: red; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">68</div>									



Tanz mir den Küblöck

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

Weniger peinlich als befürchtet: Das offizielle Spiel zur Casting-Show entpuppt sich als halbwegs amüsante Tanzmattenhüpferei obwohl oder gerade weil die Original-Stars fehlen.



Mit Tanzmatte und gut gelaunten Casting-Konkurrentinnen macht DS DS am meisten Spaß.



»Livin la vida loca« von Ricky Martin fordert besonders komplizierte Tanz-Kombinationen.

SIGRUN RÜB

Für Layouterinnen wie mich, die sonst wenig am PC spielen, ist Deutschland sucht den Superstar genau richtig. Innerhalb weniger Minuten hat's jeder kapiert, was den Gesangswettbewerb vor allem im Kreis guter Freunde zu einem kurzweiligen Partyspaß macht. Wenn ich mir auf der Tanzmatte die Beine verknotete und meine Spielfigur schlechter singt als Daniel Küblböck, habe ich die Lacher garantiert auf meiner Seite.

»Lacher garantiert«



Spätestens seit der letzten **Popstars**-Staffel wissen wir's: An die Spitze der Charts führt in erster Linie gekanntes Rumgezappel, Gesangstalent ist weniger gefragt. Ähnlich sieht's aus beim PC-Spiel zu **Deutschland sucht den Superstar** von Codemasters. Nur wer virtuos auf Cursortasten (mit den Fingern) oder Tanzmatte (mit den Füßen) herumhüpft, schafft es bis zur letzten Motto-Show.

Pfeilweise grooven

Das Spielrhythmus von **DS DS** ist noch simpler als ein Song von Dieter Bohlen. Auf ein Kreuz in der Bildschirmmitte fliegen Pfeilsymbole zu. Sobald diese das Zentrum erreichen, müssen Sie die entsprechende Taste drücken. Je besser das Timing, desto wohltonender schmettert Ihr Casting-Kandidat eines von 41 Musikstücken. Das Song-Repertoire ist abwechslungsreich und reicht von Elvis-Klassikern über Robbie Williams bis zu aktuellen Boyband-Arien. Da die Pfeile jedoch meist unpassend

zum Lied-Rhythmus über den Monitor tanzen, brauchen Sie mehr Reaktionsvermögen als Groove-Gefühl, um die dreiköpfige Jury zu überzeugen. Mit Erfolgen in Casting- oder Motto-Shows schalten Sie neue Klammotten und Bühnen für Ihren Cartoon-Kandidaten frei.

Wo ist Dieter?

Trotz offizieller Lizenz halten sich die Bezüge zum TV-Vorbild in Grenzen. Statt Dieter Bohlen und Thomas Stein kommentieren unbekannte Jury-Mitglieder Ihre Leistungen, noch dazu mit den immer gleichen, langweiligen Sprüchen. Zwischen den einzelnen Show-Levels gibt's gerade mal acht pixelige Filmschnipsel aus der ersten **DS DS**-Staffel. Songs und Soundeffekte

erschallen in mies abgemischtem Surround-Sound. **HK**

HEIKO KLINGE

Sigrun hat schon Recht, es gibt weitaus schlimmere Spiele zu TV-Sendungen. Vor allem die Songauswahl hat mich positiv überrascht: Zu Elvis Presley, Dido, The Monkees und Robbie Williams schwingt sich durchaus motiviert das Tanzbein. Um so ärgerlicher finde ich, dass ich dafür mehr Reaktionsvermögen als Rhythmusgefühl benötige.

Warum Codemasters das Spiel ausschließlich ohne Tanzmatte auslieferte (kostet immerhin 20 Euro), ist mir ebenfalls schleierhaft. Unsere Wertung bezieht sich deshalb auch auf deutlich langweiligere Spiel mit Tastatur. Wer eine Tanzmatte besitzt, darf 10 Prozent auf die Wertung draufschlagen.

»Reaktionäres Tanzbeinschwingen«



DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR TANZSPIEL

PUBLISHER: Codemasters, (0044 1926) 816 065
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 13 Seiten
 MULTIPLAYER: Vier Spieler pro Original
 Internet Netzwerk Modem **an 1 PC (4 Spieler)**

RELEASE (D): 28.11.2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ohne Beschr.

MULTIPLAYER-MODI: Wettbewerb, Party, Karaoke

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	700 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	TNT-2	Geforce-2	Radeon-9000
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900	Tanzmatte	Tanzmatte

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 4 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 6 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Dschungelbuch — Groove Party (55%, GS 02/01) Witzig, weniger Umfang. Britney's Dancebeat (46%, GS 09/02) Nur fünf Songs, technisch schwach.									
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:									
+ abwechslungsreiche Songauswahl					- unrythmische Tanzvorgaben				
+ Tanzmattenmodus					- für Solospieler zu simpel und öde				
+ schön-schauriger Gesang					- wenig Bezug zur TV-Show				
+ viel zum Freischalten					- schwache Sprachausgabe				
+ Dieter Bohlen fehlt					- Dieter Bohlen fehlt				
GRAFIK:	Befriedigend				Gut				
SOUND:	Gut				Befriedigend				
BEDIENUNG:	Befriedigend				Gut				
MULTIPLAYER:	Gut				Ausreichend				
PREISLEISTUNG:	Ausreichend				Ausreichend				

FAZIT: PARTYSPIEL FÜR SHOWFANS UND TANZMATTEBESITZER.

55



CORE COMBAT

Planetside-Addon mit Höhlen und neuen Vehikeln.



Mit einem Kollegen stürmen wir die feindliche Basis.

Seit August 2003 gibt's das erste echte Online-Universum speziell für Actionspieler: **Planetside**. Im Ego-Shooter der **Everquest**-Macher Sony Online kämpfen Sie um Erfahrungspunkte, Land und Macht. Vor Spielbeginn entscheiden Sie sich für eine von drei Fraktionen. Das Addon **Core Combat** vergrößert die Welt um sechs neue Höhlensysteme, die Sie

erkunden und besetzen können. Außerdem gibt's frische Waffen und Fahrzeuge. Die ziemlich konventionell aussehenden Panzer und Fluggeräte hat eine längst untergegangene Alien-Rasse hinterlassen. Deshalb gehören die Vehikel keiner der drei Fraktionen, sondern können von allen verwendet werden. Auch sonst gibt's Verbesserungen: So wurden etwa die Transportwege über die Inseln aufgebohrt, »Ziplines« verbinden die Höhlen. **PS**

PLANETSIDE: CORE COMBAT	
GENRE:	Ego-Shooter-Addon
PUBLISHER:	Ubi Soft, (0190) 884 121 0
CA. PREIS:	25 + 13 €/Monat
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene, Profis
SPIELER:	1
SPRACHE:	Englisch
MINIMUM:	1,6 GHz, 512 MB, 3D-Karte

63

FAIR STRIKE

Müder Abklatsch von Comanche 4.

Drogenkartelle sind Ihre Gegner in **Fair Strike**, das in Karibik, Osteuropa, Südostasien und Naher Osten spielt. Sie können den Simulationsgrad fast stufenlos von realistisch bis Ballerspiel einstellen. Die Steuerung ist ordentlich, für den einfachen Modus genügen bereits Maus und Tastatur. Mit **Realo**-Flugphysik wird ein guter Flightstick nötig. Die Aufträge klingen abwechslungsreich, beschränken sich aber auf eher eintöniges Abballern von Feindstellungen und Abklappen von Wegpunkten. In manchen Missionen ließen sich bestimmte Einsatzziele nicht erreichen – ärgerlich. Die Grafik ist selbst auf dem höchsten Detailgrad grottig: miese Texturen, teils simple 3D-Modelle und altbackene Effekte. Der Mehrspielermodus für bis



Wir jagen einen Hangar in die Luft - toll!

zu 16 Piloten ist eine nette Dreingabe, mehr nicht. **FS**

FAIR STRIKE	
GENRE:	Flugsimulation
PUBLISHER:	Pointsoft, (01805) 554 935
CA. PREIS:	45 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene
SPIELER:	1 bis 16
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte

55

CRAZY SCHOOL

»Ungenügend« für Radau in der Schule.



Ihre Spielfigur scheuchen Sie durch 2D-Schulen.

Hurra hurra, die Schule brennt – ganz so weit geht **Crazy School** dann doch nicht. In dem Spiel steuern Sie per Maus oder Tastatur einen Typen mit Kappe und Kette (wahlweise auch eine hippe Tussi) durch von oben dargestellte Lehranstalten. Die Spielfigur ist sauer und will sich mit allen Strebern, den Lehrern und sogar dem Rektor anlegen. Deshalb

knacken Sie einen Kleiderschrank für 50 Punkte oder zerreißen ein Heft (100 Punkte). Oder Sie klicken auf den Schulcomputer und formatieren die Festplatte. Meist sehen Sie nur ganz klein eingebledet, wie gerade irgendwas kaputtgemacht wird. Das Spiel mit seinen 21 Levels unterhält schlechter als englische Grammatik, die Animationen wirken so frisch wie eine Stunde Sport am frühen Nachmittag. Ernstgemeinter Rat an die Entwickler: Nachsitzen. **PS**

CRAZY SCHOOL	
GENRE:	Actionspiel
PUBLISHER:	DTP, (01805) 216 698
CA. PREIS:	15 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	700 MHz, 128 MB RAM

17

CUNYNGAS

Blöder Name für ein blödes Spiel.

Von Zeit zu Zeit versuchen meist kleinere Entwicklerteams, sich mit Programmen im Stile des Oldies **Space Invaders** einen Namen zu machen. Diese Titel sind spielerisch eher schlicht, aber schön anzuschauen und als schneller Baller-Happen für zwischendurch geeignet. So was wäre auch **Cunyngas** gerne – ist es aber nicht, denn das Actionspiel macht schlicht keinen Spaß. Per Pfeiltasten steuern Sie Ihr Raumschiff in den Kampf gegen heranscrollende Gegner. Ebenfalls per Tastatur feuern Sie die beiden Bordwaffen ab. Die feindlichen Jäger sehen fast durchgehend langweilig-schwarzgrau aus. Das gilt auch für die größeren Zwischengegner, die besonders schwer auszuschalten sind. Der Untergrund spart ebenfalls an Farben:



Regelmäßig tauchen große Zwischengegner auf.

Die Landschaften sind durchwegs trist und detailarm. **PS**

CUNYNGAS	
GENRE:	Actionspiel
PUBLISHER:	Comport, (0700) 555 660 00
CA. PREIS:	13 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte

18

