

Mission: Alles kaputtmachen

JETS'N'GUNS GOLD

Nach drei Jahrzehnten Spielegeschichte kommt die verspätete Genugtuung: Endlich gibt es auch auf dem PC ein ordentliches Horizontal-Shoot'em-up. Das erfordert sogar einen Hauch Taktik.



Es gab mal eine Zeit, da waren zweidimensionale Weltraum-Ballerspiele die Avantgarde der Spielertechnik. Aber nicht auf dem PC, sondern auf Amiga und Konsolen. Mittlerweile ist das Genre kommerziell gestorben, große Produktionen gibt es nicht mehr. Und wo regt sich noch Leben? Auf dem PC! Bereits 2004 lieferte das tschechische Mini-Studio »Rake in Grass« mit **Jets'n'Guns** ein quirliges Genre-Kabinettstückchen. Drei Jahre später kommt die aufgebohrte Gold-Version dank der grasierenden Klein-

kram-Aufkauferei wieder auf den Markt – zum Glück, denn **Jets'n'Guns Gold** ist ein Kleinod nicht nur für Nostalgiker.

Irrsinn, aber mit Bier

Genretypisch fliegt Ihr Raumschiff stetig nach rechts, während aus allen Richtungen Gegenschwärme auf Sie einströmen. Im schwirrenden Kugelhagel manövrieren Sie umschiele Überleben, während Sie solche Mengen Kriegsmaterial zerballern, dass selbst US-Generälen Neidtränen aus den Augen kullern. Die Zerstörungsreise inszeniert das Spiel als prasselbuntes Dauerfeuerwerk, bei dem Großraumer in bildschirmrüttelnden Riesenexplosionen abtreten. Bei soviel Weltuntergangs-Knallerei passt gut ins Bild, dass sich Story und Inszenierung am Rand des Wahnsinns bewegen: Sie kämpfen im Zombie-Freizeitpark gegen fliegende Mausoleen, stören ein Rockkonzert, bomben sich durch eine TV-Show, jagen in Gen-Alpträumen Riesenfüße, eskortieren einen Bierkessel und schützen rosa Frauenraumer vor Angriffen von Weltraummachos. Das simple Grundprinzip wird ständig variiert; mal sind Sie im Jetpack unterwegs, mal unter Wasser. Zwischen den Einsätzen passen Sie die Bewaffnung der Herausforderung an, indem Sie von verdientem Geld neue (oft in mehreren Stufen aufrüstbare) Kanonen, Raketen und Bomben wählen. Das erfordert dezente Taktik. Die Gold-Version enthält 21 neue Levels und viel neue Ausrüstung. Außerdem beträgt die Auflösung nun sagenhafte 800 mal 600 Pixel – technisch reißt **Jet'n'Guns Gold** keine Bäume mehr aus.



Alle paar Level treffen Sie auf **Endgegner** wie diesen.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich fand Weltraumballereien schon faszinierend, als ich noch nicht groß genug war, um an den Joystick der Spielhallenautomaten zu kommen. Nun kommt sowohl für mich als auch für die Ehre des PCs der späte Gnadenakt: Es darf geschossen werden, bis das ganze All in Trümmern liegt. Dazu gehört auch, sich nur deshalb elegant durch bunt zerkrachende Feindmassen zu schlängeln, weil man zuvor zimal an ihnen zerschellt ist – und es mal eben immer wieder versucht, alle paar Tage die zerschissenen Gamepads zusammenkehrt und die Dellen in der Wand zuspachtelt. Für den Shooter-Himmel feilt dem Spiel die durchgehende Fairness, immer eine Ausweichchance zu haben. Für einen Platz in meinem Herzen fehlt nichts.

»Shooter-Scharte ausgewetzt«



WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3722



Die bunte Ballerei strotzt vor Schüssen und **Effekten**, in denen aber schon mal die Übersicht verloren geht. Oft ist Pflicht, die Levels genau zu kennen.

JETS'N'GUNS GOLD ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Rake in Grass
 PUBLISHER Ex-Trade
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, Handbuch auf CD

TERMIN (D) 30.3.2007
 CA. PREIS 20 Euro
 USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER (1-3), FORTGESCHRITTENER (4-7), PROFI (8-10)

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | | | FÜR STANDARD-PCS | | | FÜR HIGHEND-PCS | | | |
|-------------------|---|---|-------------------|---|---|-------------------|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| MINIMUM | | | STANDARD | | | OPTIMUM | | | 3D-GRAFIKKARTEN |
| 800 MHz Intel | | | 1,2 GHz Intel | | | 1,8 GHz Intel | | | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 |
| 800 MHz AMD | | | 1,2 GHz AMD | | | XP 1600+ AMD | | | <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT |
| 128 MB RAM | | | 256 MB RAM | | | 512 MB RAM | | | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 |
| 100 MB Festplatte | | | 100 MB Festplatte | | | 100 MB Festplatte | | | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 |
| | | | Gamepad | | | Gamepad | | | <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT |
| | | | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL |
| | | | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT |
| | | | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT |
| | | | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT |
| | | | | | | | | | <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX |

PROFITIERT VON Gamepad
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ -
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

| | | |
|-----------------|--|-------|
| GRAFIK | + Effektspektakel + abwechslungsreiche Hintergründe - Auflösung nur 800 x 600 - generell veraltet | 4/10 |
| SOUND | + Metal-Soundtrack von Machinae Supremacy + knackige Effekte - keine Sprachausgabe - furchtbare Übersetzung | 8/10 |
| BALANCE | - sehr hoher Schwierigkeitsgrad - hängt stark von Waffenkonfiguration ab - wird oft unübersichtlich | 4/10 |
| ATMOSPHÄRE | + versetzt in Baller-Trance + Nervenkitzel wegen hohem Anspruch + abgedrehter Humor - Handlung nebensächlich | 9/10 |
| BEDIENUNG | + exzellent mit Gamepad - reagiert verzögert, wenn mehr als zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden | 7/10 |
| UMFANG | + viele teils sehr lange Levels + massenhaft Ausrüstung + Kampagne mit guter Ausrüstung wiederholbar | 10/10 |
| LEVELDESIGN | + Weltraum- und Bodenlevels + immer wieder Überraschungen - teilweise unfaire Stellen | 9/10 |
| KI | + variantenreiche Gegner und Konstellationen + knifflige Bossgegner + gute Kombination aus Masse und Anspruch | 9/10 |
| WAFFEN & EXTRAS | + Einkauf zwischen den Einsätzen + Dutzende aufrüstbarer Waffen + aufrüstbare Schiffe + sinnvolle Extrasysteme | 10/10 |
| HANDLUNG | + absurd und witzig - unzusammenhängend - eher nebensächlich - nur Comicbilder und Texte | 4/10 |

PREIS/LEISTUNG **SEHR GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: **FULMINANTE WELTRAUM-BALLEREI DER ALTEN SCHULE.**

74 SPIELSPASS



USK: ab 12 Jahren

