

Action

Peter Steinlechner



Die Macht ist mit uns: Exklusiv bei GameStar finden Sie **Jedi Knight 3** im Test. Eine echte Herausforderung war dabei die Frage, welche Wertung das Programm verdient. In einer hitzigen Redaktionskonferenz diskutierten wir lange Pro und Kontra. Schließlich haben wir uns entschlossen, 90 Prozent zu vergeben. Und dass das Programm in den Action-Charts wegen Solo- und Multiplayer-Stärken vor **Battlefield 1942** steht. Aber hinter **GTA Vice City** – schließlich kann das mit seiner lebendigen Welt noch einen Tick stärker motivieren.

Sound von allen Seiten. Sie haben es bestimmt schon gemerkt: Surround-Sound wird immer wichtiger. Mit **Doom 3** kommt Anfang 2004 das erste Spiel, in dem echter 5.1-Klang live abgespielt wird. Immer mehr Titel setzen außerdem auf den Soundstandard EAX, der ebenfalls Schüsse und Explosionen von allen Seiten auf Sie einprasseln lässt. Vor allem für uns Actionspieler bedeutet das noch intensivere Missionen in feindlichen Lagern, noch dramatischere Einsätze auf fremden Planeten. Wenn Sie keine passende Soundkarte und entsprechende Lautsprecher haben, sollten Sie diese Hardware auf Ihre Wunschliste für Weihnachten setzen!

Action-Charts

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	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	NEU	90%
5	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
6	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	89%
7	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
8	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
9	Deus Ex	Actionspiel	08/00	88%
10	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
11	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
12	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
13	Tactical Ops	Taktik-Shooter	08/02	87%
14	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
15	Hitman 2	3D-Action	11/02	86%
16	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
17	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
18	America's Army	Taktik-Shooter	09/02	85%
19	Tron 2.0	Ego-Shooter	NEU	84%
20	Enclave	3D-Action	05/03	84%
21	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	07/02	84%
22	Serious Sam: Second Encounter	Ego-Shooter	02/02	84%
23	Raven Shield	Taktik-Shooter	04/03	84%
24	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	83%
25	Rayman 3	3D-Action	04/03	83%

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

Mod-Charts

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	NEU	87%
3	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
4	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%
5	HL: Natural Selection 1.0	Taktik-Shooter-Mod	01/03	82%

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.

Action-Inhalt

Titelstory: Jedi Knight 3

Der Test	64
Die Spezialmanöver	72
Kampf um Hoth	73

Tests

Tron 2.0	84
Chrome	88
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2 ...	92
The Great Escape	93



Bitte ein Bit!

Tron 2.0

Wo McAfee versagt, muss der User ran: Computerspieler Jet kämpft in den Tiefen eines PCs gegen fiese Viren.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:
Taktiken

Ein ganz normaler Tag im Firmenrechner eines Forschungslabors: DJ.Exe spielt in der Progress Bar die angesagtesten Soundsamples, zu denen E-Mails und Skripte abhotten. ROMie flitzt vorbei und transportiert Datenpakete vom CD-Laufwerk in den Arbeitsspeicher. An Adresse 05CF erzählen sich zwei Systemprozesse in C++ die neuesten Defragmentier-Witze. Doch die Datenidylle täuscht: In einem anderen Sektor versucht der machtgerige Obervirus Thorn, die Computerwelt mit Hilfe seiner verseuchten Binärkrieger zu erobern. Das hochintelligente Betriebs-

system des PCs, Ma3a, durchschaut die Pläne des Bösewichts und hat schon einen Retter im Visier. Zufällig tappst nämlich Computerspieler Jet durch das Labor und stellt sich auf das Digitalisier-Pad. Ma3a nutzt die Gelegenheit und importiert den verdutzten Jet als Programm in den Computer. So beginnt der Ego-Shooter **Tron 2.0**, der mit seinem abgefahrenen Szenario frische Datenströme ins Action-Genre fließen lässt.

Wie im Film

Nach seiner unfreiwilligen Digitalisierung landet Jet im bizarren Innenleben des Forschungs-Computers. Hier muss

er die Viren vernichten, den bösen Thorn aufhalten und außerdem einen Weg zurück in seine reale Welt finden.

Bei seinen Plänen spielt das geheimnisvolle Tron-Programm eine wichtige Rolle.

Obwohl die Handlung einer eigenen Story folgt, basiert das Szenario auf Disneys Filmklassiker **Tron** aus dem Jahre 1982. Seinerzeit galten die Spezialeffekte als spektakulär, auch wenn die Vorstellungen von der

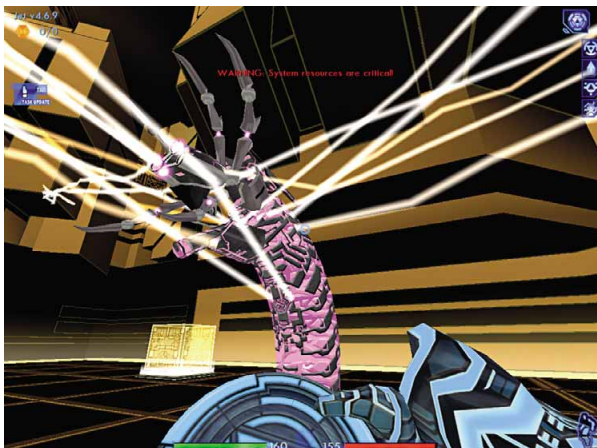
Technik eines Superrechners heute naiv wirken und nostalgischen Charme versprühen. Diesem Neon-Stil blieb Entwickler Monolith (**NOLF 2**) treu, modernisierte die Spielumgebung aber mit knalligeren Farben und Lichteffekten. Programme wandern genau wie in der Filmvorlage als menschliche Figuren durch die Datenleitungen. Das Innenleben der Rechner verpackten die Designer in schmucke, edel gestaltete Levels.

Scheibenschmeißer

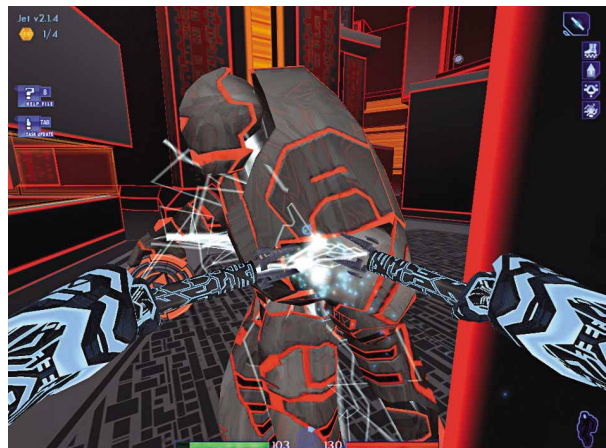
Die Mischung aus Action-Passagen und Rätsleinlagen spielt sich so, wie Sie es von einem modernen Ego-Shooter erwarten dürfen. Besonderheit dabei: Ihre Hauptwaffe ist ein Diskus. Mit dieser Scheibe ballern Sie nicht nur Gegner ab, sondern können auch feindliche Geschosse blocken. Zwar verfehlen anfangs selbst treffsichere

Facts

- 35 Levels
- 12 Waffen
- 20 Subroutinen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 17 Mehrspielerarenen



Das wurmartige **Seeker-Programm** will Jet aus dem PC löschen. Es gehört zu den knackigsten Gegnern und veranstaltet beim Ableben eine tolle Blitz-Show.



Mit dem lautlosen **Elektroschocker** brutzeln wir dieses Wächterprogramm. Die Subroutine »Fuzzy-Signatur« erlaubt das unbemerkte Anschleichen.



In der virtuellen Disco Progress Bar kommt es zum ersten Showdown mit **Obervirus Thorn**. Während ein Countdown läuft, müssen wir Ma3a vor seinen Virenattacken beschützen.

Shooter-Veteranen die Widersacher mal, doch bereits nach wenigen Minuten schleudern Sie das Wurfgerät eleganter und treffsicherer als unser Diskus-Champion Lars Riedel.

Die drei anderen Basiswaffen sind der Primitstab (Elektroschocker), ein Energieball (Granate) und das Mesh (Lasergewehr). Mit Subroutinen, die Jet

aufsammelt und in sein System integriert, modifizieren Sie die Basiswaffen: Aus dem Primitstab wird ein Scharfschützengewehr, der Diskus verwandelt sich in eine fliegende Schrapnell-Bombe und aus den Energiekugeln wächst ein Granatwerfer. Besonders im Kampf gegen starke Endgegner helfen diese besonderen Ballermän-

ner, obwohl sie jede Menge Energie verbrauchen. Jet kann aber im Kampf gegen die Obermotze immer an einer Nachladestation auftanken. Bei Normalo-Gegnertypen wie Viren, Sicherheitsprotokollen oder den schwebenden Wächterprogrammen sollten Sie Energie sparen und dem Diskus treu bleiben. Das Kämpfen mit dieser origi-

nellen Waffe macht ohnehin am meisten Spaß, auch wenn das bescheidene Gegnersortiment etwa genauso abwechslungsreich daherkommt wie eine A4-Seite Binärcode. Dabei schreit das Szenario doch nach unterhaltsamen Widersachern: Ein Ausflug ins Spieleverzeichnis, wo Pac-Man den Helden um Hilfe gegen die Geister bit-

Technik-Check

Auflösung

Tron 2.0 unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Die Farbtiefe beschränkt sich auf den 32-Bit-Modus, eine 16-Bit-Variante fehlt.

RAM/Festplatte

Ab 256 MByte RAM können Sie die Mikrochips von innen erforschen. Für flüssiges Spielen empfehlen wir 512 MByte Arbeitsspeicher. Auf der Festplatte belegt Tron 2.0 2,5 GByte.

Tuning-Tipps

- 1 Ohne die »Screen-Glow«-Leuchteffekte sieht Tron 2.0 deutlich schlechter aus, läuft aber 50 Prozent schneller.
- 2 Bei niedriger Auflösung steigt die Performance. Pro reduzierter Stufe wird Tron 2.0 etwa 5 Prozent schneller.
- 3 Falls Ihre Grafikkarte beim Antialiasing schwächelt, erhöhen Sie für bessere Optik lieber die Auflösung.
- 4 Die übrigen Grafik-Optionen können Sie auf »High« stellen. Diese brauchen kaum Rechenzeit. **FG**

Die Performance-Tabelle (alle Angaben (außer System 1) mit 512 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GFX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFX 5800/5900
650 MHz	640x480 (min. Details)										
	800x600 (max. Details)										
900 MHz	800x600 (max. Details)										
	1024x768 (max. Details)										
1.200 MHz	1024x768 (max. Details)										
	1280x960 (max. Details)										

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

Petra Schmitz

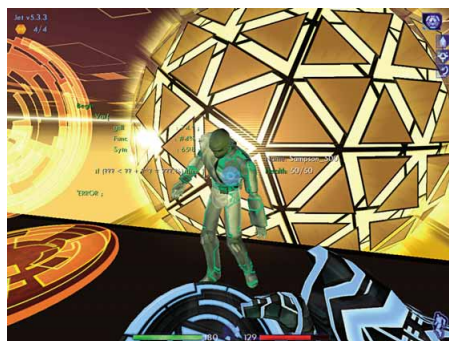


Meine Welt!

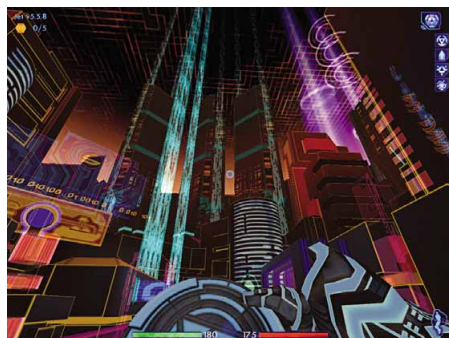
Was mir an Tron 2.0 am besten gefällt? Fast alles. Ob nun der abgefahrene Leucht-Grafikstil, die Nerd-Witze, die schrägen Waffen oder das durchdachteste

Implantatsystem seit Deus Ex. So ungewöhnlich und fremd das Innenleben eines Computers im Vergleich zu einem realistischen Szenario auch wirken mag – ich finde die Datenwelt in Tron 2.0 noch faszinierender als im Film.

Okay, auf die gemeingefährlichen Hüpfsequenzen hätte ich gern verzichtet. Aber auch die häufigen Absturztode können mir den Spielspaß mit Jet und Thorn nicht verderben. Und auch in Zukunft werde ich mir garantiert das eine oder andere Light-Cycle-Duell mit Georg liefern.



Bei dieser störrischen **Routine** im alten Mainframe hilft ein Trick: die Frage nach der siebten geraden Primzahl.



Der **Internet-Hub** wirkt wie die Skyline einer Großstadt.

tet, oder die Jagd nach heimtückischen Bugs wären eine willkommene und noch dazu lustige Abwechslung gewesen.

Format C: (Y/N)?

Passend zur Spielwelt müssen Sie stets computerspezifische Aufgaben bewältigen. Sie vereiteln in Kämpfen Virenangriffe oder vertreiben in bester Scharfschützenmanier Sicherheitsprotokolle aus dem Arbeitsspeicher. Zwischen diesen klassischen Ego-Shooter-Einlagen löst Jet

mehr Computerprobleme als die Support-Abteilung von Microsoft: Mal müssen Sie den Prozessor eines alten Mainframe übertakten, mal fischen Sie die Datenfragmente einer gelöschten E-Mail aus den Tiefen des Datenspeichers. Beim Transfer in ein anderes System versperrt eine Firewall den Weg, und bei einer Festplattenformatierung entrinnt Jet nur um einen Mikrozyklus dem Datennirvana. Hinter den Knobeilen verstecken sich zwar fast immer Vari-

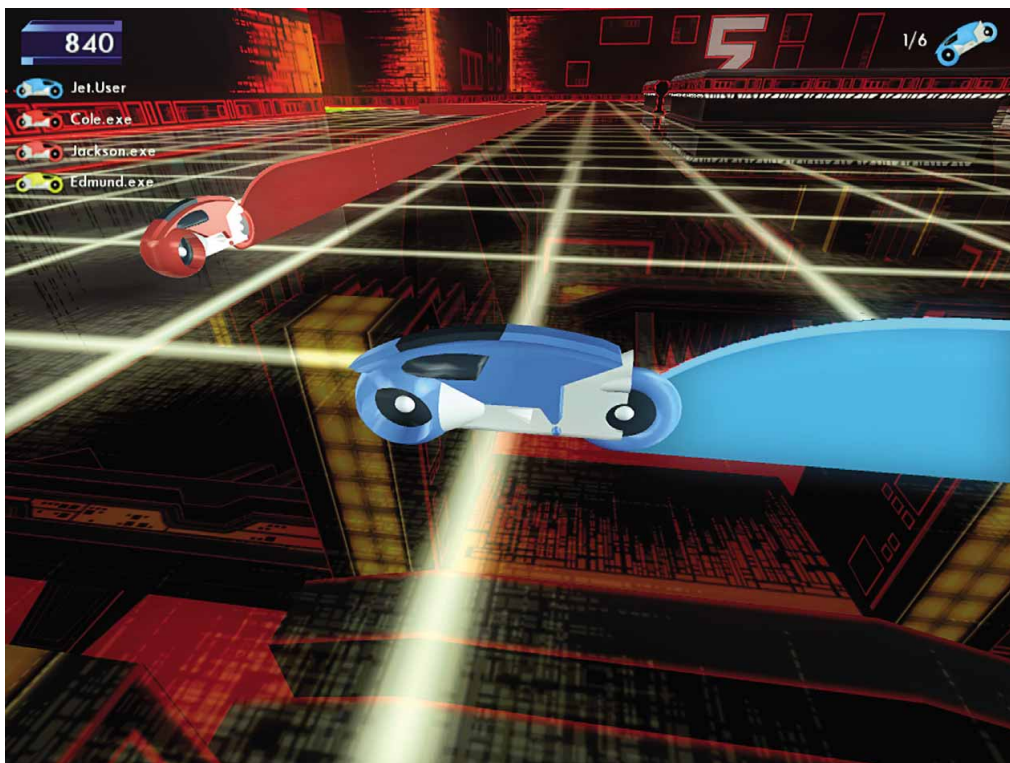
ationen einfacher Objektsuch-, Kombinations- oder Schalterrätsel, doch machen sie in der originellen Umgebung viel Spaß.

Witzig ist auch der Ausflug ins Internet, wo Sie einen leistungsstarken Compiler finden müssen, um aus einem Quellcode ein lauffähiges Programm zu machen.

Lichtschnelle Raser

Zu den anspruchvollsten Aufgaben gehören die aus dem Film bekannten, im Spiel aber

nur sporadisch veranstalteten Light-Cycle-Rennen. Bei diesen Spektakeln steuern Sie einen Motorrad-artigen Flitzer in rasanter Geschwindigkeit über ein Raster. Ziel des Spektakels: Sie müssen alle Gegner ausschalten, indem Sie die CPU-Piloten in den Energie-Kondensstreifen Ihres Vehikels oder gegen eine Mauer drängen und so zerstören. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Sämtliche **Snake**-Shareware-Spiele haben ihre Idee beim **Tron**-Film ge-



Mit unserem blauen **Light-Cycle** versuchen wir, dem heran jagenden roten Gegner (»Cole.exe«) den Weg abzuschneiden.

Florian Stangl

Wie uncool



Tron 2.0 hat kaum gravierende Mängel, ist abwechslungsreich und stellt keine übertriebenen Hardware-Anforderungen. Aber ich spiele es trotzdem nicht!

Weil es mich langweilt. Weil das Szenario so uncool ist. Weil mir die Grafik gar nicht gefällt.

Sicher, meine Meinung ist unfair, weil das Spiel an sich nichts falsch macht. Aber Tron 2.0 lässt mich so kalt wie lange kein Ego-Shooter mehr. Wenn auch Sie auf Half-Life 2 und Doom 3 warten, weil die realistischer und dreckiger sind, lassen Sie die Finger von Tron. Spielen Sie lieber Chrome oder Serious Sam: SE und sehen Sie sich den schönen Disney-Film auf DVD an.

Sinnvolle Subroutinen

Programm Jet findet im Laufe des Spiel 20 Subroutinen, die seine Fähigkeiten erweitern. Allerdings müssen Sie sich genau überlegen, welche dieser digitalen Implantate Ihnen in der jeweiligen Situation optimal helfen. Die Anzahl der Einbauslots für die Subroutinen ist nämlich begrenzt, dafür dürfen Sie die hilfreichen Programme jederzeit tauschen.

Die Programme gibt's in drei Ausführungen: Das rote Alpha-Basismodell, die bessere grüne Beta-Variante und die optimierte Gold-Version. Hier die wichtigsten Subroutinen:



Y-Amp Erhöht die Sprungkraft. So können Sie erhöhte Abschnitte erreichen und mit Riesensätzen den gegnerischen Attacken ausweichen.



Triangulation Verbessert Jets Augen mit einer Zoomfunktion, funktioniert mit allen Waffen und ist damit eine effektive Zielhilfe.



Fuzzy Signatur Reduziert Jets Geräusche und ermöglicht zusammen mit dem Elektroschocker das lautlose Ausschalten von Gegnern.



Virenschild Vermindert die Wahrscheinlichkeit, dass Jets Subroutinen durch Viren versucht werden und nicht mehr richtig arbeiten.



Cluster-Diskus Verwandelt den Diskus in ein explosives Geschoss, das beim Aufprall in Splitter zerfällt und viel Schaden anrichtet.



Profiler Das Spionage-Tool verrät die Eigenschaften des Zielobjektes. Besonders bei Endgegnern hilft die Lebensenergie-Anzeige.



Verstückelung Dank Verstückelung-Schutz kann unser Held mehr einstecken, da Kampfschäden um ein Drittel reduziert werden.



Die grün leuchtenden Viren versuchen Jets Subroutinen. Erst nach der Dekontamination funktionieren die Implantate wieder einwandfrei.

klaute. Da die reaktionsschnellen Computer-Raser ziemlich geschickt lenken, brauchen selbst versierte Steuerkünstler meist mehrere Anläufe zum Sieg.

Abgesehen von den Light-Cycle-Rennen sind die Anforderungen an den Spieler selbst auf dem höchsten der vier jederzeit verstellbaren Schwierigkeitsgrade (beeinflussen Trefferquote und Schadenswirkung der Gegner) moderat. Als besonderen Spielmodus enthält **Tron 2.0** übrigens auch eine Light-Cycle-Meisterschaft, in der Sie in vielen aufeinanderfolgenden Wettkämpfen um den Titel sausen. Auch im Multiplayer-Modus machen diese Rennen viel Spaß.

Programm-Evolution

Nach seiner Digitalisierung startet Jet mit Versionsnummer 1.0.0, wird aber im Laufe seines Abenteuers wie ein Rollenspiel-Held immer stärker: In jedem der 35 Levels findet er so genannte Update-Notizen, die seine Versionsnummer steigern. Erfüllte Missionsziele und Fortschritte innerhalb der Levels entwickeln seine Leistungsfähigkeit ebenfalls weiter. Bei Milestones wie 2.0.0 darf er seine

Charakterwerte ausbauen. Neben mehr Lebenspunkten und einem größerem Energie-Pool lässt sich auch die Transferrate des Helden erhöhen, wodurch Subroutinen, E-Mails und Zugangsberechtigungen schneller im Speicher landen.

Abstürze en masse

Nerviger als ein viel zu kurzes Mausekabel sind die regelmäßigen, wenn auch meist kurzen Hüpfenlagen. Wie in fast jedem Shooter ist die Orientierung beim Hopsen in der Ego-Perspektive sehr schwierig, sodass sprichwörtliche Abstürze den Spielspaß an diesen Stellen immer wieder verderben. Als negativer Höhepunkt erwartet Sie ein Abschnitt, in dem Sie die Plattformhüpferei unter Zeitdruck schaffen müssen – eine Design-Todsünde bei Ego-Shootern. Unverständlich, warum ausgerechnet ein erfahrenes Team wie Monolith (**No One Lives Forever 2**) sich solch einen Fauxpas leistet.

Tron 2.0 unterstützt in Sachen Surround-Sound alle EAX-Versionen inklusive Advanced HD. Zwar erklingen sämtliche Geräusche technisch sauber, spielerisch

bringt dies aber nichts (Sie hören Gegner nicht näher kommen). Dafür verstärkt das Piepsen,

Georg Valtin



Erfrischend anders

Als jemand, der über Elementarteilchen-Witze lachen kann, bin ich freakig genug für Tron 2.0. Und ich danke den Entwicklern dafür, dass ich endlich mal nicht auf

Aliens oder irgendwelche Militärfuzzis ballern muss! Gegner mit dem Diskus plätten statt mit einer AK-47, das hat Stil und erfordert mehr Können als stupides Dauerballern. Und während ich die Light-Cycle-Rennen im Einzelspieler-Modus eher lästig finde, gehören sie zu meinen absoluten Multiplayer-Lieblichen.

Hüpf-Hass

Tron 2.0 hat auch seine nervigen Momente. Wer die Hüpfenlagen verbrochen hat, müsste zur Strafe eigentlich die nächsten Monate mit einem 20 Jahre alten ZX81 arbeiten. Auch doof: Gegner tauchen bisweilen in Gebieten neu auf, die ich längst gesäubert habe. Aber auch wenn Kollege Stangl meckert: Tron 2.0 gefällt mir dank der originellen Spielwelt besser als jeder andere Shooter der jüngeren Vergangenheit.

Summen und Rauschen ringsum die Illusion, tatsächlich in einem Computer zu sein. **GV**

Tron 2.0

Ego-Shooter



Publisher: Buena Vista Games, (01805) 605 511 Release (D): 26.8.2003
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CDs, 64 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- originelle Spielwelt
- sehr gutes Leveldesign
- durchdachtes Upgrade-System
- unterhaltsame Mehrspielermodi
- passender Sound

Kontra

- nervige Hüpfenlagen
- mangelnde Gegnervielfalt
- etwas texturarme Grafik
- Zeitdruck-Missionen

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Diskus-Turnier, Light-Cycle (nur LAN)

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 650 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,2 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	GF-4-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

Deus Ex (88%, GS 08/00)

Tolles Actionspiel, das mit konsequent genutztem Implantatsystem und packender Story fesselt.

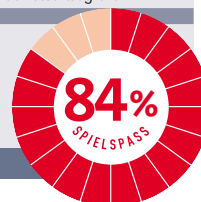
Elite Force 2 (83%, GS 08/03)

Spielerisch gleichwertig, aber dank greifbarer Star-Trek-Spielwelt massentauglicher.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Origineller Shooter in einer bizarren Computerwelt.



Von Planet zu Planet

Chrome

Es sieht aus wie Urlaub und spielt sich wie eine Mischung aus Unreal 2 und Deus Ex light: Chrome steht für angenehm unkomplizierte Action-Kost.



- Auf CD: Video-Special
- Auf »Ab-16«-DVD: unzensurierte Fassung
- Auf »Ab-18«-DVD: noch härtere Fassung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Überraschung: Im Nahkampf hat der Scharfschütze keine Chance gegen uns.

Facts

- 16 Levels
- 14 Missionen
- 14 Waffen
- 7 Vehikel
- 7 Implantate
- 5 Schwierigkeitsgrade

Grün. Alles ist grün. Vereinzelt brechen Sonnenstrahlen durch die dichten Baumkronen. Und blenden uns. Der Dschungel ist friedlich, nur gelegentlich kreischt ein Tier. Plötzlich schlägt das Radar an: Vor uns, irgendwo im Dickicht,

lauert jemand. Wir werfen uns auf den Boden, robben leise durchs Gras näher. Der Wächter hat noch nichts bemerkt. Als er uns den Rücken zudreht, schlagen wir zu. Lautlos sinkt der Mann zu Boden, seine Ausrüstung gehört uns.



Dank des zuschaltbaren Tarngeräts (unten rechts) sind wir für die Wachen unsichtbar. (1280x960)



Im Ego-Shooter **Chrome** des polnischen Entwicklers Techland sind Sie auf exotischen, oft üppig bewucherten Planeten unterwegs. Dort beseitigen Sie als kybernetisch aufgemotzter Söldner Logan Weltraumpiraten oder Terroristen, und geraten dabei immer tiefer in einen Konflikt zwischen zwei Großkonzernen und friedlichen Kolonisten.

Kampf und Flucht

14 spannende Einsätze warten in **Chrome**. Im ersten, dem gut gemachten Tutorial, retten wir die junge Carrie, die uns fortan über Funk mit nützlichen Hinweisen versorgt. Sie meldet, wo sich wichtige Zielobjekte befinden, Sprengstoff lagert oder wie wir ein Sicherheitssystem lahm legen sollen, um einen Gebäudekomplex zu infiltrieren. Die überwiegenden menschlichen Bösewichter agieren nur mäßig clever, werden aber durch zunehmende Treffsicherheit und Anzahl zu harten Gegnern. Bosskämpfe am Ende

vieler Einsätze fordern Ihr Können auch auf dem leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade. So kann es Ihnen passieren, dass Sie nur mit popeligen Handgranaten gegen einen kampfstarken Mech antreten müssen.

Die meiste Zeit laufen oder kriechen Sie, gelegentlich düsen Sie mit pfeilschnellen Hover-Bikes oder Buggys los. Besonders gelungen ist eine Mission, in der Logan einen Forscher befreien soll: Die einzige Möglichkeit, den Planeten lebend zu verlassen, ist eine Verfolgungsjagd mitten durch die Feindbasis. Während der Wissenschaftler das Vehikel steuert, stehen Sie hinter ihm am Bordgeschütz und wehren Panzer, Mechs, einen Kampfjet und Horden von Fußsoldaten ab.

Cyber-Söldner

Ähnlich wie J.C. Denton aus **Deus Ex** verbessert Logan mit Implantaten seine Fähigkeiten. Allerdings bekommt er die Verbesserungen automatisch im



Gleich gegen drei **Mechs** müssen wir auf einem Wüstenplaneten antreten, um die friedliebenden Bewohner einer Kolonie zu retten. (1600x1200)

Spielverlauf, darunter eine Zielhilfe und einen Schutzschild. Logans Infrarot-Sicht lässt ihn auch im dicksten Dickicht Feinde frühzeitig erspähen. Und mit dem Adrenalin-Boost läuft er schneller und springt höher. Doch Vorsicht: Sie können die

Implantate immer nur kurz aktivieren. Bei zu langem Gebrauch laufen die Dinger heiß und fügen Logan Schaden zu.

Auch ohne die Upgrades gehört der Söldner zu den besser ausgestatteten Shooter-Helden. Ein Radar verrät ihm, ob sich

Feinde nähern. Eine kleine Karte zeigt die Laufrichtung zum nächsten Zielpunkt, und auf einer größeren Variante sehen Sie das gesamte erkundbare Terrain mit allen wichtigen Stationen. Das Inventar des Söldners ist hingegen stark beschränkt,

er kann nur eine große Waffe (etwa Zukunfts-MG oder Scharfschützengewehr) mitnehmen. Daneben hat er Platz für Pistole und Messer, Munition, ein paar Medipacks sowie Handgranaten. Die meisten Gegner hinterlassen reichlich Nachschub.

Technik-Check

Auflösung

Chrome verfügt über Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Zwar stehen Ihnen sowohl 16 als auch 32 Bit Farbtiefe zur Auswahl, im 16-Bit-Modus büßt der Titel aber viel von seinem visuellen Glanz ein.

RAM/Festplatte

Mindestens 256 MByte RAM braucht Chrome. Ab 512 MByte Speicher halten sich die Ladezeiten in Grenzen, Optimum sind 1,0 GByte. Auf der Festplatte belegt das Spiel 1,7 GByte.

Tuning-Tipps

- 1 Die Schatten fressen viel Leistung. Das Abschalten erhöht die Framerate um maximal 15 Prozent.
- 2 Schrauben Sie die Auflösung runter; je nach System holen sie so bis zu 10 Prozent Performance heraus.
- 3 Setzen Sie die »Materials Quality« auf »Low« oder »Very Low«, um einen Performanceschub zu erhalten.
- 4 Das Herabschrauben der Farbtiefe auf 16 Bit bringt kaum zusätzliche Leistung – nicht zu empfehlen. **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
800 MHz	800x600x32 (min. Details, 256 MB)										
	1024x768x32 (256 MB)										
1.500 MHz	1024x768x32										
	1280x960x32										
2.000 MHz/XP 1800+	1280x960x32										
	1600x1200x32										

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

Florian Stangl



Überraschend gut

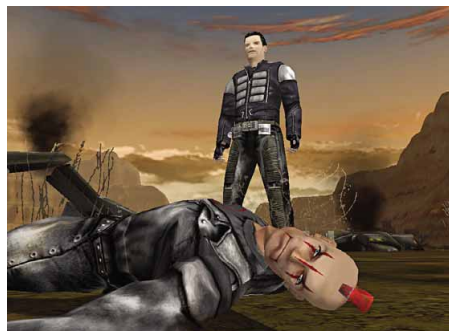
Von schicker Grafik lasse ich mich nicht blenden. Chrome ist auch spielerisch überraschend stark: Die ohnehin schon spannenden Missionen werden immer wieder

durch Zwischensequenzen aufgewertet, die Waffen verziehen unterschiedlich stark und das Leveldesign zeigt schön viel Abwechslung. Und die Implantate bieten mir Vorteile, ohne das Spiel unnötig zu verkomplizieren.

Die dusselige Gegner-KI und die ungelinkten Animationen der Widersacher stören mich wirklich, auch die trist aussehenden Innenlevels schaden der Atmosphäre. Zudem ist das Inventar etwas hakelig zu bedienen. Trotzdem habe ich Chrome lieber gespielt als Tron 2.0.



Auch die **Fauna** der Planeten will Ihnen an den Kragen.



Logan triumphiert über den **Anführer** der Hannibal-Terroristen.

Paradiesische Ansichten

Die Missionen führen Sie quer durch das ferne Sonnensystem Valkyria. Mal sind Sie auf einem



Mitten in der **Feindbasis**: Da hilft nur der massive Einsatz eines **stationären MGs**, um den Angriffen Herr zu werden.

Dschungelplaneten unterwegs, mal schickt man Sie in die karge Wüste. Doch immer ist die Landschaftsgrafik grandios. Die Wälder wirken völlig natürlich: Bäume stehen dicht gedrängt, bilden Lichtungen oder machen für einen See Platz. Auf dem Boden wachsen unterschiedlichste Pflanzen, die sich im Wind wiegen. In den Wüsten dominiert die Farbe hellbraun, und nur vereinzelt wagt sich etwas Gestrüpp aus dem kargen Boden. Locker angeordnete Felsen, tiefe Klüfte und Gebäude, die aussehen wie gestrandete Raumschiffe, schaffen eine futuristische Wildwest-Atmosphäre.

So großartig die Umgebungsgrafik, so enttäuschend das Innere von Gebäuden und die Charaktermodelle. Sie stiefeln durch die immer gleichen grauen Gänge und treffen polygon- und detailarme Gegner. Sämtliche Figuren bewegen sich, als hätten sie einen Stock verschluckt.

Micker-Multiplayer

In Sachen Multiplayer bietet **Chrome** schlichte Hausmannskost. Auf lediglich acht mäßig spannenden Karten können Sie im LAN oder Internet Deathmatch-, Assault- oder Capture-the-Flag-Partien austragen. Eine

Bot-Unterstützung fehlt, obwohl die Gegner aus dem Story-Modus durchaus für ein paar spannende Deathmatch-Runden ausgereicht hätten. **Chrome**

bietet Surround-Sound per EAX, reizt die Möglichkeiten jedoch nicht komplett aus. Vor allem Schussgeräusche klingen ein wenig zu dünn. **PET**

Petra Schmitz



Ich mag es grün

Ich glaub, ich steh im Wald – das war mein erster Gedanke. Einen derart realen Wildwuchs habe ich bis jetzt nur in den Preview-Versionen von Far Cry erleben dürfen.

Im sanft wogenden Gras und unter Palmen balanciere ich mich gleich dreimal so gerne durch Gegnermassen. Na gut, die Räume und Gänge der zahlreichen Gebäude wirken sogar gegen das einfachste Farnblatt zu öde. Und auch die schwachen Charaktermodelle enttäuschen. Aber vor den erstklassigen Landschaften – ob nun Wüste oder Dschungel – verblassen diese Mankos fast bis zur Unkenntlichkeit.

Missions-Klasse

So geradlinig die Missionen verlaufen, so viele nette Details hat das Spiel – und nicht nur wegen der Implantate: Mal heize ich mit einem Buggy über eine Insel, dann wieder folge ich meiner Kollegin auf einem Hover-Bike oder decke Gegner aus einem Flugzeug mit Raketen ein. Warum nur ist der Multiplayer-Modus so einfallslos? Das fantastische Dschungel-Setting gibt doch mehr her als acht windige Karten. Da hoffe ich einfach mal auf einen üppigen Patch. Solange kämpfe ich mich weiter durch die knackigen oberen Schwierigkeitsgrade des Singleplayer-Teils.

Chrome

Ego-Shooter



Publisher: Koch Media, (0180) 565 60 08
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung
 Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch
 Release (D): 24.9.2003
 Preis: ca. 40 Euro
 USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- tolle Außengrafik
- gutes Missionsdesign
- sinnvolle Implantate
- Bosskämpfe

Kontra

- öde Innengrafik
- schwacher Multiplayer-Part
- hässliche Charaktermodelle

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF, Assault

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 GHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

Unreal 2 (89%, GS 03/03)

Erstklassiger, bildhübscher Ego-Shooter mit spannenden Missionen auf fremden Planeten.

Tron 2.0 (84%, GS 10/03)

Sehr guter Ego-Shooter mit Implantat-System. Abgefahrenes Computer-Szenario.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieletiefe:	Gut
Multiplayer:	Ausreichend

Schneller Ego-Shooter in traumhafter Landschaft.



Super-Soldaten

Battlefield 1942

Secret Weapons

Macht es Sinn, futuristische Wunderwaffen und den Zweiten Weltkrieg zusammen in ein Spiel zu packen? Das neue Battlefield-Addon lüftet das Geheimnis.

Petra Schmitz



Schnell, schneller, Raketen!

Anfangs war ich skeptisch, ob die neuen Waffen und Fahrzeuge nicht das alte Battlefield-Flair zerstören würden. Doch Secret Weapons

of World War 2 macht alles richtig: Die Schlachten sind so spannend wie im Hauptprogramm, die geniale Spielbalance bleibt unangetastet.

Allerdings hat sich die Spielgeschwindigkeit mit den Düsenjägern und Rocket-Packs rapide erhöht. Und schnelleres Tempo bedeutet mehr Action. Wer es beschaulicher und realistischer mag, spielt lieber nur Battlefield 1942 plus Road to Rome. Alle anderen sollten auf jeden Fall mal den Raketenantrieb ausprobieren.

aus dem Hauptprogramm handelt es sich dabei jedoch fast ausschließlich um fiktive Kampfgeräte. Die Achse bekommt unter anderem mit dem Sturmtiger, einen wahren Superpanzer. Damit brauchen Sie nur einen gut sitzenden Treffer zu landen, um auch den stärksten Kontrahenten zu zerbröseln. Nachteil der Monstermaschine: Das Zielrohr lässt sich nicht unabhängig vom Panzer ausrichten. Ihm entgegen stellt sich der mit einem Raketenwerfer verstärkte Sherman-Tank der Alliierten.

Raketen im Rucksack

Auch in der Luft hat sich einiges geändert: Statt behäbiger Propeller-Maschinen sausen jetzt Düsenflugzeuge durch die Wolken. Der Kampfjet Natter startet sogar über eine Abschussrampe. Die frischen Flattermänner sind höllisch schnell – und somit auf kleineren Karten knifflig zu steuern. Der Raketen-Rucksack hingegen fliegt deutlich langsamer. Mit dem Maschinengewehr balieren Sie dann von oben.

Kampf im Ruhrgebiet

Die acht Karten des Addons präsentieren sich (wie von Battlefield 1942 gewohnt) ausnahmslos gut designt. Sechs davon sind auf den neu hinzugekommenen Spielmodus »Ziel« zugeschnitten. Im Gegensatz zur bekannten Eroberung können die Alliierten die Partie nun gewinnen, indem sie bestimmte Objekte zerstören: auf der Karte »Essen« beispielsweise die beiden Kraftstofftanks einer Fabrik.



Mit dem Rocket-Pack können Soldaten fliegen.

Dank Hardwarebeschleunigung dröhnen die geheimen Waffen mit Surround-Sound. **PET**



Auf CD/DVD: Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Genau wie im Taktik-Shooter Battlefield 1942 geht es im Addon Secret Weapons of World War 2 darum, durch Flaggen-Eroberung den Punktestand des anderen Teams auf Null zu senken. Das machen Sie im Addon mit 16 frischen Fahrzeugen und Flugzeugen sowie sieben Waffen. Im Gegensatz zu denen

Auf der Karte »Das Adlernest« beharkt ein mit Raketenwerfer aufgerüsteter Sherman-Panzer die anrückende Achsen-Armee.



Secret Weapons

Taktik-Shooter-Addon



Publisher: EA Games, (0190) 754 464
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CDs, 24 S. Handbuch

Release (D): 5.9.2003
Preis: ca. 25 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 10 Stunden				Multiplayer-Spaß: 200 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- echte Schlachtfeld-Atmosphäre
- Fuhrpark-Erweiterung
- neue Waffen
- acht neue Maps
- neuer Spielmodus

Kontra

- extrem hardwarehungrig
- wechselhafte Bot-KI
- lange Ladezeiten

MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) Netzwerk (64 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, CTF, Conquest, Co-Op, Ziel

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Surround-Sound

ALTERNATIVEN

Counterstrike 1.6 (88%, GS 09/03)

Neueste Version des Taktik-Klassikers mit sinnvollen Verbesserungen und einfach einstellbaren Bots.

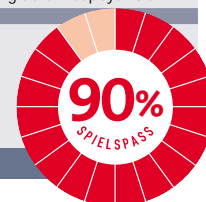
Black Hawk Down (85%, GS 05/03)

Sehr guter Taktik-Shooter um Sondereinsatz in Somalia. Umfangreicher Multiplayer-Part.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Rasantes zweites Addon zu Battlefield 1942.



Gesprengte Ketten

The Great Escape

Vier gegen den Stacheldraht: Helfen Sie einer Gruppe tapferer Soldaten, aus einem deutschen Kriegsgefangenenlager zu entfliehen.

Vor rund 40 Jahren probierten etliche Leinwandstars im Filmklassiker **The Great Escape** den Ausbruch aus dem deutschen Kriegsgefangenenlager Stalag Luft 3. Die dramatische Geschichte des Fluchtversuchs hat Entwickler Pivotal (**Conflict: Desert Storm**) in ein 3D-Actionspiel gepackt. Darin übernehmen Sie die Kontrolle über vier der Helden.

Tunnel in die Freiheit

Die ersten sechs der insgesamt 18 Missionen von **The Great Escape** erzählen, wie die Ausbrecherkönige jeweils (trotz Gegenwehr) in Gefangenschaft

geraten. Im Lager selbst sollen Sie einen Tunnel in die Freiheit graben. Dafür benötigen Sie unter anderem Schaufeln, Seile und Balken. Abwechselnd steuern Sie die vier Helden in Schulterperspektive durchs Camp, um das Material zu stibitzen. Sie hetzen von Deckung zu Deckung, linsen durch Schlüssellocher und krabbeln unter Gebäuden durch. Weil sich jede Diebestour gleich spielt, werden die Lager-Missionen schnell langweilig.

Mit Vollgas raus

Mehr Abwechslung kommt auf, nachdem die vier durch den Tunnel in die vermeintliche Freiheit geschlüpft sind: Mit zig Soldaten auf den Fersen schwingen wir uns auf Flugzeuge, liefern uns auf einem Zug eine wilde Schießerei mit den Häschern und durchbrechen Barrikaden mit dem Motorrad. Einziger Nachteil: Die Vehikel steuern sich ein wenig hakelig. Nervig ist zudem die Speicherfunktion. Im einfachsten Schwierig-

keitsgrad dürfen Sie nur viermal pro Mission den Spielstand sichern, ansonsten noch weniger.

Grobe Ausbrecher

Ärgerlichster Schwachpunkt von **The Great Escape** ist die wechselhafte Gegner-KI. Häufig stehen Sie vor einer Wache und werden nicht bemerkt, dann wieder verhaftet man Sie grundlos.

Die Grafikqualität schwankt, die Hauptfiguren wirken plump und hölzern. Besser ist der Sound: In der englischen Version hören Sie Original-Stimmen des Films und die berühmte Musik. Schwach: Das Spiel unterstützt keinen 3D-Sound. **PET**

Petra Schmitz



Nur für Fans

Wie schön: eine Umsetzung meines Lieblings unter den Ausbrecher-Spektakeln. Wie schade: Durch die mäßige Grafik, die eher schnarchigen Diebestouren und die hakelige Steuerung ist das Spiel nur Mittelmaß und hinkt der brillanten Film-Vorlage aus dem Jahre 1963 Meilen hinterher.

Immerhin hält sich **The Great Escape** größtenteils an die Handlung des Kinostreifens. Und die eingängige Musik könnte ich den ganzen Tag hören. Letztendlich ist Titel so aber nur etwas für Fans der Leinwand-Version. Alle anderen Leisetreter sollten lieber zu **Splinter Cell** greifen.



Sedgewick schleicht sich durchs Gefangenenlager.



Die aus dem Film bekannte Flucht mit dem Motorrad: Captain Hiltz an der Schweizer Grenze.

The Great Escape

3D-Action



Publisher: Take 2, (01805) 217 316 Release (D): 30.09.2003
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 28 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + nah an der Filmvorlage
- + Original-Soundtrack
- + Original-Stimmen
- + vier Charaktere

Kontra

- sich wiederholende Aufgaben
- mäßige Grafik
- schwankende KI
- eingeschränktes Speichern

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,3 GHz	CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,8 GByte Installationsgröße	1,8 GByte Installationsgröße	1,8 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Splinter Cell (91%, GS 03/03)

Schleichen, tricksen, ballern – der beste und schönste Agenten-Einsatz für den PC.

Metal Gear Solid 2 (85%, GS 04/03)

Agent Snake und Schüler Raiden schleichen gekonnt durch eine leicht konfuse Story.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Mäßige Filmumsetzung, nur für Fans interessant.

