

Action

Peter Steinlechner



Energie! Mittlerweile ist es gut neun Jahre her, dass die letzte Folge der TV-Serie **Star Trek: The Next Generation** abgedreht wurde. Und erst jetzt darf ich endlich in schöner Grafik über die Gänge der Enterprise-E (NCC 1701-E) schlurfen und mit Picard zusammen Aliens bekämpfen! Ein Traum wird wahr – obwohl **Star Trek: Elite Force 2** durchaus seine Schwächen hat. Vor allem über die insektenähnlichen Exomorph-Aliens habe ich mich geärgert. Mir fallen innerhalb von einer Minute mindestens 20 Gegner aus den TV-Serien ein, die ich als Hauptfeinde spannender gefunden hätte. Trotzdem: Wer Science-fiction und Action mag, kommt dank guter Missionen auf seine Kosten.

Köstlich künstlich. In diesem GameStar lesen Sie gleich zwei Previews zu ungewöhnlichen Ego-Shootern. **Tron 2.0** ist in einer Virtual-Reality-Umgebung angesiedelt, **XIII** sieht aus wie ein Comic. Ich kann verstehen, dass viele Spieler lieber in einer »echten« Welt kämpfen – normalerweise bevorzuge ich die auch. Trotzdem: Behalten Sie beide Titel im Auge. Es ist erfrischend, sich in komplett anders aussehenden Umgebungen auszutoben, zumal die Szenarios auch ein paar inhaltliche Innovationen erlauben.

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	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	90%
5	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
6	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	89%
7	Counterstrike 1.0 (dt.)	Taktik-Shooter	02/01	89%
8	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
9	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	05/02	88%
10	Deus Ex	Actionspiel	08/00	88%
11	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
12	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
13	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	05/02	87%
14	Tactical Ops	Taktik-Shooter	08/02	87%
15	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
16	Hitman 2	3D-Action	11/02	86%
17	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
18	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
19	America's Army	Taktik-Shooter	09/02	85%
20	Enclave	3D-Action	05/03	84%
21	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	07/02	84%
22	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	02/02	84%
23	Raven Shield	Taktik-Shooter	04/03	84%
24	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	NEU	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.

Action-Inhalt

Tests

Star Trek: Elite Force 276
Planetside79
Hulk80
Starsky & Hutch80
Robocop80
Space Shooter81
Legend of Zord81

Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	03/02	84%
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.

Picard Reloaded

Star Trek Elite Force 2

Feuergefechte auf der Enterprise, genmanipulierte Monster und ein charismatischer Captain – als föderierter Elitesoldat erwarten Sie viele Rätsel und handfeste Action.



Auf CD:
Video-Special
Auf DVD:
Interaktiver Test
Auf »ab-16«:
härtere Fassung
Auf »ab-18«:
noch härtere Fassung

Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

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

Facts

- 11 Abschnitte
- 8 Team-Mitglieder
- 24 Gegner-typen
- 13 Waffen
- 16 Multiplayer-Levels
- 3 Original-TV-Darsteller



Die humanoide Rasse der **Idryll** steht in Verbindung mit den Gen-Monstern.

So richtig punkten kann die Sternenflotte kaum in Sachen psychologische Kriegsführung. Föderierte Offiziere haben oft eher schmale Schultern und – von den ewigen Spätschichten auf der Schiffsbrücke – ein krummes Kreuz. Aliens dagegen sind dicke Biester mit scharfen Krallen und Zähnen und einem Atem, der gegen alle stellare Chemiewaffengesetze verstößt. Das alles weiß auch Cap-

tain Picard. Und holt deshalb im Ego-Shooter **Star Trek: Elite Force 2** eine Eingreifgruppe an Bord, die mehr Eindruck schindet: das Hazard Team. Als dessen Anführer Alexander Munro verteidigen Sie die Enterprise-E gegen außerirdische Invasoren und bekämpfen bei Außenmissionen Monster aller Art. In dem Spiel von Ritual Entertainment (**Fakk 2**) dreht sich alles um eine galaxisweite Verschwö-



In einer Sequenz kämpfen Sie mit Glatzkopf **Picard** auf der Enterprise-Brücke.

rung. Gentechnisch manipulierte Rieseninsekten tauchen nahe der Neutralen Zone auf. Wer steckt dahinter – wollen womöglich die Romulaner ihren Machtbereich ausdehnen?

Das unentdeckte Land

Im Spielverlauf kommen Sie viel rum im Universum. Der erste Einsatz steigt noch im Delta-Quadranten; für die Voyager kämpfen Sie dort in einem Borg-Schiff. Später besuchen Sie die USS Dallas, die stark beschädigt im All treibt, lernen die Ruinen einer alten Zivilisation kennen und schleichen über einen Sumpfplaneten. Das Spiel basiert wie der Vorgänger auf der **Quake 3**-Engine, allerdings setzen die Programmierer diesmal mehr Polygone ein – sichtbar vor allem bei den detailreicheren Borg-Umgebungen. Insgesamt geht's aber recht farbarm zu; vor allem in den Außengebieten agieren stets graubraune Figuren unter einem dunklen Himmel in düsteren Felsschluchten. Die Story wird von Zwischensequenzen in der 3D-Engine erzählt, die etwas langatmig inszeniert sind.

Kämpfen und knobeln

Gleich nach der ersten Mission wird Picard auf Sie aufmerksam, und Sie landen auf der Enterprise-E. Elf umfangreiche Einsätze warten insgesamt auf Sie; die Gesamtspielzeit ist deutlich länger als beim arg kurzen Vorgänger, liegt aber auch für Einsteiger kaum über 15 Stunden. An Bord einer attraxianischen Raumstation verteidigen Sie einen Trupp Aliens minutenlang gegen immer neue anstürmende Monster. Im Maschinenraum der Enterprise wehren Sie Angreifer ab, die den Warp Kern in die Luft jagen wollen. Und beim Besuch in einer Ferenghi-Bar kloppen Sie sich sogar mit dem Türsteher. Gelegentlich lässt Munro den



Auf dem Planeten Tolochon 2 legen Sie sich mit **romulanischen Elitesoldaten** und deren Energiespieß an.



Oft wählen Sie in **Dialogen** aus mehreren Antworten.



Der »Vierbein«-Exomorph schleudert gleich mehrere **Energiekugeln** in Ihre Richtung, danach schaltet das Biest seinen Schutzschild an und lässt Ihre Geschosse an sich abprallen. (1024x768)

Schießprügel stecken, etwa dann, wenn er mit Tricorder und Geschick Fallen überwindet. Oder überflüssige Puzzles löst: Immer wieder müssen Sie über Schalterrätselfn brüten und bei-

spielsweise in einer 2D-Ansicht komplizierte Leitungen um Sicherungen herum verlegen. Gelegentliche Multiple-Choice-Dialoge sind problemlos, weil Sie in denen immer weiterkommen.

Erster Kontakt

Wenn Sie mit dem Lasergewehr im Anschlag durch **Elite Force 2** laufen, ist vor allem mit einer Gefahr zu rechnen: den fiesen Exo-

morphen. Die meiste Zeit kämpfen Sie gegen diese gentechnisch manipulierten Bestien. Die treten in mehreren Größenordnungen auf: Kniehohe Ausgaben greifen im Rudel aus fünf bis zehn Bies-tern an. Voluminösere Versionen haben besondere Tricks auf Lager: Ein »Stalker« etwa kann sich unsichtbar machen; von einer Unterart namens »Vierbein« prallen Geschosse ab; der »Com-

Technik-Check

Auflösung

Star Trek: Elite Force 2 reagiert in der Performance stark auf eine veränderte Auflösung. Da zwischen 640x480 und 1600x1200 alle Einstellungen möglich sind, lässt sich das Spiel auf diesem Weg an fast jedes System anpassen. Das ist ideal für »Normalo-PCs« ohne brandneue 3D-Grafikkarte.

RAM/Festplatte

Auf Ihrer Festplatte beansprucht Elite Force 2 circa 1,3 GByte an Speicherplatz. Zusätzlich sollten Sie 200 MByte für die Auslagerungsdatei und etwa vier bis fünf MByte pro Savegame kalkulieren. Ab 128 MByte RAM treten Sie auf der Enterprise an, 256 MByte benötigen Sie für durchweg ruckelfreien Spielgenuss mit kurzen Ladezeiten.

Tuning-Tipps

- 1 Die größten Performance-Sprünge machen Sie mit dem Herabsetzen der Texturqualität. Bei niedriger Einstellung sind die Texturen aber extrem verwaschen.
- 2 Schalten Sie die Schatten auf »einfach« oder am besten gleich ganz ab – der rechenintensive »Schablonen«-Modus reduziert sogar die Grafikqualität.
- 3 Bei niedrigen Framerates wirkt das Umstellen auf »Vertex-Lighting« wahre Geschwindigkeits-Wunder. Die Optik der Levels leidet dabei jedoch sichtbar.
- 4 Kurven- und Oberflächendetails brauchen kaum Rechenleistung, ein Abschalten mindert die visuelle Qualität aber drastisch. Besser aktiviert lassen! **FG**

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800 Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480x16 Min. Details 800x600x32 Max. Details									
800 MHz	800x600x32 Min. Details 1024x768x32 Max. Details									
1.000 MHz	1024x768x32 Min. Details 1280x1024x32 Max. Details									
1.200 MHz	1280x1024x32 Min. Details 1600x1200x32 Max. Details									

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

Florian Stangl



Hurra, ich flieg mit Picard!

Was für ein Glück, ich flieg mit Jean-Luc – als Fan der Next-Generation-Enterprise gefallen mir Szenario und Atmosphäre von Elite Force

2 besser als im Vorgänger. Auch am Missionsdesign an sich und der deutlich verbesserten KI habe ich nichts zu meckern. Einzig die teils nervigen Schalter-Such-Rätsel unterbrechen den actionlastigen Spielfluss unnötig.

Obwohl Elite Force 2 mehr Spieldauer bietet als der ultrakurze Teil 1, kann ich die Wertungs-Warpstufe nicht erhöhen. Im Gegenteil: Die austauschbaren Monster-Aliens gehen mir schnell auf den Zeiger. Die hätten in x-beliebige andere Spiele gepasst, nicht aber ins Star-Trek-Universum.



In der *Enterprise* wehren Sie eine Invasion von Außerirdischen ab.

mander« fliegt durch die Luft. Die Exomorphe sind teils gut animiert, wirken aber etwas austauschbar und passen nicht so recht ins *Star Trek*-Universum.

Zusätzlich bekommen Sie es regelmäßig mit Oberbossen zu tun, etwa einer neuen Art von Borg, einem stählernen Kampfkran oder einem Wasserdrachen. Außerdem laufen Ihnen ein paar bekannte Rassen vor die Flinte – anfangs Borg, später Klingonen und vor allem Romulaner.

Galaktische Liebe

Einen Teil der Missionen verbringen Sie in Begleitung von Kollegen. An Ihrer Seite ballern abwechselnd (computergesteuert) der blauhäutige Chell oder die hübsche Telsia. Wie in Teil 1 agieren die Kameraden selbstständig, was dank ausgefeilter Skripts und guter KI erneut problemlos klappt. Der Anteil an Gruppenkämpfen ist jedoch niedriger als im Vorgänger. Mit Telsia – wahlweise mit einer hübschen Forscherin – kommt es in einer Nebenhandlung übrigens zu einer Liebesbeziehung.

An TV-Prominenz spart das Programm: Lediglich Captain Picard, Reginald Barclay sowie *Voyager*-Sicherheitsoffizier Tuvok haben es aus den Fernsehserien ins Spiel geschafft – Data, Worf und der ganze Rest fehlen.

Bessere Bewaffnung

Den Phaser haben Sie immer mit dabei – aber eigentlich ist der ziemlich überflüssig. Schließlich finden Sie im Spielverlauf zwölf Kampfgeräte, die mehr Spaß machen und effektvoller arbeiten. So jagen Sie Feinde per Granatwerfer in die Luft oder stürzen sich mit dem Strom schießenden Bogenwerfer auf gegnerische Ganoven. Ein Scharfschützengewehr befindet sich in der Waffenkammer, ebenso mehrere Energie-Panzerfäuste mit dezent unterschiedlich wirkenden Geschossen. Gewisse Obergerne reagieren auf bestimmte Munitionsarten empfindlicher, was Sie durch Ausprobieren feststellen. Man-



Gemeinsam mit einem Teamkollegen erlegen Sie einen kleinen *Exomorph*.

che Knarren haben auf der zweiten Maustaste einen alternativen Feuermodus; das Sturmgewehr etwa spuckt dann einen fetten Batzen blauer Energie aus.

Death im Holodeck

In Sachen Multiplayer gibt's neben Deathmatch und Capture-the-Flag auch einen Modus namens Bombenentschärfung. Zwei Teams kämpfen darum, eine Sprengladung in Besitz zu bringen und an einer Station zu

entschärfen – nett, aber wenig aufregend. Wer alleine üben will, tritt gegen clever agierende KI-Bots an.

Activision veröffentlicht hierzulande eine lokalisierte Version. Für Picard und Tuvok hat der Publisher die TV-Synchronsprecher engagiert; Alex Munro bekam die gleiche Stimme wie im Vorgänger. Inhaltlich bleibt ohnehin alles gleich, auch die US-Version zeigt weder Blut noch Splatter-Effekte. **PS**

Peter Steinlechner



Elite-Spaß

Endlich – ein Ego-Shooter auf der Enterprise! Allein wegen einiger spannend inszenierter Gefechte in den Schiffsgängen oder auf der legendären Brücke

macht mir *Star Trek: Elite Force 2* Spaß. Aber auch die restlichen Missionen sind packend, immer wieder passiert was Überraschendes. Da kracht ein Riesenmonster von der Decke und lädt zum heißen Duell. Und nur wenig später muss ich mich durch ein Tal mit Scharfschützen vorantasten. Die Story wird zwar teilweise ein wenig langatmig erzählt, gewinnt aber gegen Ende an Fahrt – ich will unbedingt wissen, wie es ausgeht.

Einheiten-Einerlei

Ärgerlich finde ich, dass ich die meiste Zeit gegen austauschbare Insekten-Monster kämpfe. Zum einen passen die schlecht in die *Trek*-Welt. Zum anderen existieren im *Star-Trek*-Szenario mehr als genug interessante Alien-Fieslinge. Warum etwa gibt's gerade mal eine Handvoll Missionen, in denen ich gegen Romulaner antrete? Richtig nervig sind die »Puzzles«, die in dieser Art von Spiel schlicht nichts zu suchen haben! Doch *Elite Force 2* hat (siehe oben) seine Stärken – auch Nicht-Trekker können zugreifen.

Star Trek: Elite Force 2

Ego-Shooter



Publisher: Activision, (0190) 510 055
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch

Release (D): 20.6.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- spannende Missionen
- computergesteuerte Kameraden
- viel Atmosphäre
- effektvolle Waffen
- überzeugende Gegner-KI

Kontra

- unspektakuläre, unpassende Gegner
- oft nervige Rätsel
- teils langatmige Zwischensequenzen
- stellenweise triste Grafik

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Bombenentschärfung, Capture-the-Flag

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti Radeon 9500 Pro Radeon 9700 GF FX 5800/Ultra Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte	CPU mit 1,2 GHz 512 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Radeon-9800-Karte

ALTERNATIVEN

Unreal 2 (89%, GS 03/03)

Bessere Grafik, coolere Waffen, spannendere Missionen. Nur bei der Atmosphäre hapert es etwas.

Jedi Knight 2 (88%, GS 05/02)

Schönere Levels, spannendere Missionen, die Macht und packende Lichtschwert-Kämpfe.

WERTUNG

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

Guter Ego-Shooter mit spannenden Team-Kämpfen.



Anspruchsvolle Online-Ballerei

Planetside

Büffeln wie in der Schule: Nur wer kräftig übt, darf irgendwann mit den dicksten Wummen ballern. Planetside strotzt geradezu vor Komplexität.

Eines suchen die meisten Spieler auf dem **Planetside**-Server »Markov«: eine Squad. Nur als Teil eines solchen Teams macht der Mehrspieler-Shooter von Sony Sinn – doch wer nimmt schon einen Newbie auf? Erst wenn Sie sich genügend sogenannte Zertifikate erarbeiten, um Transporter zu steuern oder als Bunkerbrecher zu arbeiten, finden Sie Multiplayer-Freunde. Darum heißt es üben, üben, üben: alleine in virtuellen Trainingsräumen oder echten Gefechten, stets begleitet von Frust, Ärger und langen Wartezeiten.

Gebäudekampf

In **Planetside** spielen Sie für eines von drei Imperien und müssen Gebäude einnehmen,



Das Interface ist kleinteilig und umständlich.



Unsere Festung wird von einem feindlichen Team überfallen.

die auf mehreren Kontinenten verteilt sind. Dazu hacken Sie mit einer speziellen Waffe die Kontrollkonsole einer Anlage und müssen die dann 15 Minuten lang gegen Übernahmeveruche der Teams anderer Imperien verteidigen. Aufeinander abgestimmte Squads kämpfen dabei schlagkräftiger: Leute in schweren Rüstungen mit starken Kanonen machen den Weg frei; Scharfschützen geben aus sicherer Entfernung Rücken-deckung; Piloten fliegen per Gleiter Verstärkung ein.

Aber bis ein neuer Spieler so weit ist, dass erfahrene Teams ihn aufnehmen, vergeht viel Zeit. Häufig stehen Dutzende von Soldaten untätig herum und bitten um die Einladung in eine Squad – Einzelkämpfer haben in **Planetside** keine Chance, in den Gefechten viele Erfahrungspunkte zu sammeln. Wer in den Kampf will und nicht bei befreundeten Piloten mitfahren oder -fliegen darf, läuft entweder zu weit entfernten Warp-Toren oder wartet aufs Shuttle, das aber nur alle zehn Minuten zu einem anderen Kontinent abhebt.

Rohstoff-Kurier

Die in **Planetside** wichtige Ressource heißt NTU und ist für den Bau von Fahrzeugen oder Waffennachschub in den eroberten Gebäuden nötig. Mit dem entsprechenden Zertifikat können Sie Ihre Erfahrungspunkte in einen Transporter investieren und diese NTUs von der eigenen Basis gemächlich zu eroberten Bauwerken bringen.

Zahlreiche heftige Lags und die trotz geringer Sichtweite ruckelige Grafik führen bei Gefechten immer wieder zu Fehlschüssen und plötzlichen Todesfällen.

Florian Stangl



Ich Tribes lieber bunt

Planetside ist Tribes 2 in Grau. Die Gefechte langweilen schnell, weil keiner richtig weiß, was er zu tun hat. Das Spiel verwirrt Einsteiger mit zu vielen Ausrüstungskombinationen, statt klar verteilte Aufgaben zu stellen.

Die Ansätze mit drei Rassen, vielen Vehikeln und Waffen gefallen mir, doch spielerisch haben Tribes 2 und vor allem Battlefield 1942 die Nase vorn. Die bieten schnelle Action und taktischen Tiefgang, sind aber viel zugänglicher. Und für Rollenspieler ist Planetside gleich dreimal nichts, die schauen sich besser Anarchy Online an.

Die Ansätze mit drei Rassen, vielen Vehikeln und Waffen gefallen mir, doch spielerisch haben Tribes 2 und vor allem Battlefield 1942 die Nase vorn. Die bieten schnelle Action und taktischen Tiefgang, sind aber viel zugänglicher. Und für Rollenspieler ist Planetside gleich dreimal nichts, die schauen sich besser Anarchy Online an.

Planetside

Online-Shooter



Publisher: Ubi Soft, (0190) 771 882
Preis: ca. 50 Euro + ca. 13 Euro/Monat
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 50 S. Hdb.
Release (D): 06.06.2003
Sprache: Englisch
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: -

Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + komplexe Spielmechanik
- + vielseitige Betätigungsfelder
- + mehrere Fahr- und Flugzeuge

Kontra

- unnötig komplizierte Aufgaben
- öde, Hardware-intensive Grafik
- vernünftiges Spielen ohne Team unmöglich
- umständliche Bedienung
- häufige Lags

MULTIPLAYER

Internet (1.000 Spieler) | Netzwerk (16 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Eroberung

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 (32 MB) | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti | Radeon 9500 Pro | Radeon 9700 | GF FX 5800/Ultra | Radeon 9800 Pro

MINIMUM

CPU mit 1,0 GHz
256 MByte RAM
2,0 GByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte

STANDARD

CPU mit 1,6 GHz
512 MByte RAM
2,0 GByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

OPTIMUM

CPU mit 2,5 GHz
512 MByte RAM
2,7 GByte Installationsgröße
Radeon-9700-Karte

ALTERNATIVEN

Battlefield 1942 (90%, GS 11/02)

Der Multiplayer-Primus bietet sinnvolle Klassen, Waffen und Vehikel bei zeitgemäßer Grafik.

Tribes 2 (75%, GS 05/01)

Verkannter Team-Shooter mit teils riesigen Levels und clever balancierten Ausrüstungen.

WERTUNG

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

Zu komplizierter Team-Shooter, höchstens für Profis.



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

Hulk

Halbgare Helden-Haue.



Herumstehende Gegenstände, wie dieses Auto, kann der Hulk als Waffe einsetzen.

Der gammaverstrahlte Wissenschaftler Bruce Banner verwandelt sich bei Wutanfällen immer in den Hulk. Im Spiel zur Comic-Serie schlüpfen Sie in 25 ähnliche aussehenden Le-

vels abwechselnd in beide Rollen. Als extrem widerstandsfähiger Riesenrüpel schlagen Sie alles platt, was Ihnen in den Weg kommt. Dabei verwenden Sie herumliegende Gegenstände wie Regenrinnen oder Gabelstapler als Waffen. Als schwächerer Bruce müssen Sie ungesehen an Wachposten vorbei durch die Levels schleichen. Dummerweise wechselt meist im falschen Moment schlagartig der Blickwinkel. Weil sich dann oft die Seiten verkehren, dreht sich auch die Steuerung um. Machen die Prügeleien noch einigen Spaß, verkommen die Schleichpassagen zum nervtötenden Krampf, da Sie nur am Ende eines langen Levels speichern können. **MIC**

Mick Schnelle

Konsolen-Schmumpf

Warum müssen Filmumsetzungen auf dem PC immer eins zu eins von den Konsolen übernommen werden? Jeder PC-Besitzer hat eine Maus – also, liebe Entwickler, nutzt sie auch. Und eine Festplatte bietet mehr als genug Raum für Spielstände, die ich gefälligst jederzeit anlegen können will!

Dann wären die Schleichpassagen bei weitem weniger frustrierend, der Spielspaß würde steigen. So bleibt eine trotz Hakeleien nette Prügelei samt nervigen Schleichereien.

Hulk

Action



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 20 S. Handbuch
 Release (D): 16.6.2003
 Preis: ca. 46 Euro
 USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: –

HARDWARE-KONFIGURATION			
TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra
			Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 700 MHz 192 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße T&L-3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße T&L-3D-Karte	CPU mit 1,5 GHz 256 MByte RAM 1,9 GByte Installationsgröße T&L-3D-Karte, Gamepad

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Ausreichend
Spielliefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Simple Keilerei mit nervtötendem Schleichpart.



Starsky & Hutch

Ergraute 70er-Cops rasen und ballern.

Mit 28 Jahren Verspätung schaffen es die Helden der Fernsehserie **Starsky & Hutch** von 1975 endlich auf den PC. Das Action-Rennspiel hält sich eng an die Vorlage: 19 Missionen lang rast das Polizistenduo durch die fiktive Stadt Bay City und jagt Gangster. In den meisten der recht kurzen Aufträge müssen Sie im **GTA Vice City**-Stil Autos zu Klump schießen oder rammen. Mit abenteuerlichen Stunts erspringen Sie nebenbei stärkere Waffen und Bonus-Symbole, die das ständig drängende Zeitlimit lockern. Gezielte Schüsse lösen Skript-Ereignisse aus und schieben etwa einen Lastwagen vor flüchtende Bösewichte. Nur selten stehen Eskorten auf dem Dienstplan, die sich jedoch kaum von den Standard-Missionen unterscheiden. Auf Dauer wird die Kurverei deshalb recht eintönig.



Starsky lenkt den roten Ford Torino, Hutch ballert.

Das Geschehen kommentieren die Helden mit einigen wenigen coolen Sprüchen. Dafür passt die funkige Musik hervorragend zum 70er-Stil. **MS**

Genre:	Action-Rennspiel
Publisher:	Empire, (0711) 620 312 13
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 900 MHz 128 MB RAM



Robocop

Müde Ballerei mit Filmlizenz.

Erinnern Sie sich noch an die mäßige Actionfilm-Reihe **Robocop**, mit der kruden Geschichte des Roboterpolizisten Murphy? Mit etwa zehn Jahren Verspätung ist jetzt ein Ego-Shooter dazu erschienen. Darin ballern Sie sich als kybernetisch aufgemotzter Gesetzeshüter durch neun Missionen, in denen Sie alle Bösewichte ausschalten oder eine bestimmte Anzahl Zivilisten retten. Sobald Sie eine Aufgabe erfüllt haben, teilt man Ihnen über Funk die nächste mit. Ihr Roboterblick erkennt, wer Freund und wer Feind ist und in welcher Kiste sich ein Extra wie Munition oder Rüstung verbirgt. Weil Robocop weder springen noch zügig laufen kann und das Spieltempo eher trügerisch ist, bleibt Action-Stimmung ein Fremdwort. Dazu kommen ermüdend dusselige Gegner und eine trotz Ren-



Robocop kennt auch bei Frauen keine Gnade.

derware-Engine (**GTA Vice City**) abschreckende Grafik. Kurz: Auch nach all den Jahren sind die mäßigen Filme noch besser als das aktuelle Spiel. **PET**

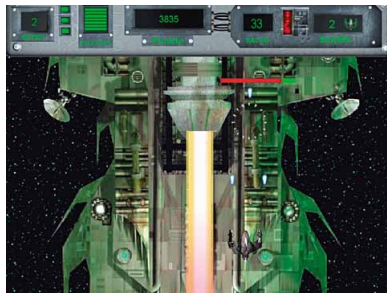
Genre:	Ego-Shooter
Publisher:	Titus, www.titusgames.com
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 500 MHz 64 MB RAM



Auf CD/DVD:
Kuriositäten
Kabinett

Space Shooter

Fade Explosionen im Weltall.



Die Energiekanone des Riesenschiffs saugt Sie ein.



Auf CD/DVD:
Kuriositäten
Kabinett

Der Name klingt ganz gut: **Space Shooter**. Dahinter verbirgt sich allerdings kein galaktisch gutes Spiel aus der Ich-Perspektive, sondern ein ziemlich billiger Vertikal-Scroller im Stil alter Spielhallengeräte. Am unteren Bildschirmrand bewegen Sie per Pfeiltasten ein kleines Raumschiff, von oben kommen Horden feindlicher Flieger angesaut, die Sie möglichst vollständig zerstören müssen. Die nebensächliche Hand-

lung dreht sich um ein Zeitreise-Schiff, mit dem Sie eine Alien-Invasion schon im Keim beenden sollen. Größtes Handicap von **Space Shooter** ist die Grafik: Die allermeisten Gegnerjäger sehen schlicht hässlich aus, es gibt kaum Farben, Explosionen wirken fade. Nur die riesigen Zwischengegner haben uns einigermaßen gefallen – sogar spielerisch, denn jeder verlangt eine andere Taktik. Einer etwa zieht Sie per Energiestrahl an, nur mit Mühe entkommen Sie seinen Kanonen. Trotzdem: Finger weg! **PS**

Genre: Actionspiel
Publisher: BHV Software, (0800) 248 46 85
Preis: ca. 10 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Minimum:
CPU mit 500 MHz
64 MB RAM



Legend of Zord

Arabischer Action-Albtraum.



Prinz Raymos bekämpft ziemlich affige Gegner.



Auf CD/DVD:
Kuriositäten
Kabinett

Häufig täuscht der erste Eindruck. Doch das 3D-Actionspiel **Legend of Zord** bleibt so mies, wie es anfängt: Nach einer minutenlangen Scrolltext-Story-Präsentation hampeln Sie als Araber-Prinz Raymos durch einfallslos gestaltete Paläste, Städte und Höhlen. An jeder Ecke verdreschen Sie aus der Verfolgerperspektive mit Ihrem Schwert Mumien, Affenmenschen, Riesenspinnen und andere Fieslinge – schließlich

müssen Sie ja Ihre Heimat gegen die Armeen des Bösen verteidigen. So altbacken wie bei der Story präsentiert sich **Legend of Zord** auch in Sachen Technik: Gegenüber den lächerlichen Animationen von Spielfigur und Gegnern wirkt die Augsburger Puppenkiste wie aus dem Motion-Capturing-Studio. Die triste Umgebungsgrafik erinnert mit klobigen Objekten und pixeligen Texturen an die Zeit vor den 3D-Karten. Ungenaue Steuerung und üble Kollisionsabfrage komplettieren das grottige Gesamtbild. **GV**

Genre: 3D-Action
Publisher: Modern Games, (02408) 959 209
Preis: ca. 25 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Deutsch
Sprache: 1
Minimum:
CPU mit 600 MHz
128 MB RAM

