

Die Conflict-Serie versucht, sich mit ihrem neuesten Teil aus der Mittelmäßigkeit zu hieven – und versagt kläglich.

# Conflict Denied Ops

ab 16/18-DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4551  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4591

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Das Genre der Militär- und Taktik-Shooter hat im letzten Jahr große Titel hervorgebracht: **Call of Duty 4**, **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** und **Rainbow Six: Vegas**. An denen muss sich die Nachkommenschaft messen lassen. **Conflict: Denied Ops** von Pivotal Games will all das bieten, was heute zum Genrestandard gehört – coole Helden, Physik und schicke Optik –, vergeißt aber jede einzelne Disziplin.

## Zwei Öde

Die Helden von **Conflict: Denied Ops** sind Graves und Lang, zwei Söldner im Dienst der CIA. Die beiden ballern sich über drei Kontinente, kämpfen mal in Eis und Schnee und mal in afrikanischen Slums gegen böse Buben, die so dumm sind, dass man fast Mitleid bekommen könnte. Graves dient als Scharfschütze, Lang schleppt ein MG mit sich herum. Sie können auf Tastendruck jederzeit zwischen den beiden wechseln, während Sie dem anderen mit der Maus Marschziele zuweisen oder ihn hinter sich her rennen lassen. Nach den Einsätzen erhalten die beiden zusätzliche Waffen oder Ausrüstungsgegenstände: Graves schraubt eine Kamera an seine Flinte, mit deren Hilfe er fortan

um Ecken schießen kann, Lang bekommt einen Raketenwerfer. Die Aufteilung ist damit klar: Graves bekämpft weit entfernte Gegner, Lang räumt im Nahkampf auf. Spaß macht beides nur wenig: Die Steuerung ist schwammig, die Gegner halten zu viel aus, und die Waffen klingen, als liefe man über ploppende Luftfolie.

## Einöde

Obwohl Graves und Lang die Welt bereisen, unterscheiden sich die Levels in **Conflict: Denied Ops** in erster Linie durch ihre Farbwahl. Im grünen venezolanischen Hochland gibt's ebensowenige Pflanzen wie in den weißen Schneewüsten Nordrusslands. Dabei schreibt sich **Conflict: Denied Ops** »völlig zerstörbare Umgebung« auf die Fahnen. Tatsächlich reduziert sich die Verwüstung jedoch auf Kisten, Pappwände und lose Steinmauern, die allesamt so unglaublich auseinanderfallen, dass man lieber vorbeischießt. Vorbeischießen ist damit das Leitmotiv von **Conflict: Denied Ops**: vorbei an den coolen Helden, vorbei an Physik und schicker Optik, und auch vorbei an Genregrößen wie **Call of Duty 4**, **Advanced Warfighter 2** und **Rainbow Six: Vegas**. **FAB**



Mieser Unschärfe-Effekt: Das Haus in der Bildmitte ist ganz verschwommen.



Agent Graves (links) ist der Scharfschütze im Duo, Agent Lang bolzt mit dem Maschinengewehr herum.

## Spielespaß verweigert

**Fabian Siegismund:** Auf dem Papier klingt das toll, was Conflict: Denied Ops bieten will: zerstörbare Umgebung, zehn Einsatzorte, zwei Charaktere, freischaltbare Waffen. Auf dem Monitor sieht das aber ganz anders aus: Die Helden sind uncool, die Levels hässlich, und das einzig wirklich Zerstörbare ist meine Sehkraft, so mies sind die Unschärfefekte. »Denied Ops« heißt »Geleugneter Einsatz« – ich kann zu Recht leugnen, bei diesem Einsatz Spaß gehabt zu haben.



fabian@gamestar.de

## CONFLICT: DENIED OPS

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Pivotal Games (Conflict: Global Storm, GS 11/05: 70 Punkte)  
PUBLISHER Eidos  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch



TERMIN (D) 7.2.2008  
CA. PREIS 50 Euro  
USK keine Jugendfr.

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte			Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte			Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte			

- ### 3D-GRAFIKARTEN
- GeForce 6600 GT
  - GeForce 7600 GT
  - GeForce 7800 / 7900
  - GeForce 8600 GT / GTS
  - GeForce 8800 GT / GTS
  - Radeon X800 / X850
  - Radeon X1800 / X1900
  - Radeon HD 2600 XT
  - Radeon HD 2900 XT
  - Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON –  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Eroberung (16), Koop (2)  
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GameSpy  
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden  
FAZIT Lahmes Geballer, im Eroberungsmodus mit einem Hauch Battlefield.

### BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>– matschige Texturen</li> <li>– monotone Levels</li> <li>– kaum Effekte</li> <li>– Fehler bei der Unschärfe</li> </ul>	5 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> <li>– müde Waffensounds</li> <li>– unmotivierte Sprecher</li> <li>– unfreiwillig komische Dialoge</li> </ul>	4 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Lang und Graves mit unterschiedlicher Bewaffnung</li> <li>+ Helden können einander wiederbeleben</li> <li>– zu leicht</li> </ul>	5 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zusammenhanglose Einsätze</li> <li>– künstlich wirkende Schlachtfelder</li> <li>– Gegner halten zu viel aus</li> </ul>	4 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ freies Speichern</li> <li>+ wählbare Einsätze</li> <li>– schwammige Steuerung</li> <li>– unpräzise Waffen</li> </ul>	6 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ zehn Einsätze rund um die Welt</li> <li>+ Statistiken und Online-Ranglisten</li> <li>+ Errungenschaften</li> <li>– recht kurz</li> </ul>	7 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ zerstörbare Elemente</li> <li>– lieblose Levels</li> <li>– einfarbige Texturen</li> <li>– Dschungel ohne Pflanzen</li> </ul>	4 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> <li>– strunzdumme Gegner lassen sich bereitwillig niederschließen</li> <li>– KI-Kamerad mitunter planlos</li> </ul>	3 / 10
WAFFEN / EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Gewehrkamera</li> <li>+ Helikopterunterstützung</li> <li>+ freischaltbare Waffen ...</li> <li>– ... die ziemlich überflüssig sind</li> </ul>	7 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> <li>– keine Einführung</li> <li>– profillose Hauptdarsteller</li> <li>– lahme Zwischensequenzen</li> <li>– belanglose Story</li> </ul>	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Uninspirierter, veralteter Taktik-Shooter.

