

Das dritte Reich? Das klopft' ich weich!

FREEDOM FORCE 2

Es gibt doch noch wahre Helden. Superhelden, um genau zu sein, die sich in diesem Taktikspiel mit Nazis kloppen.



Hefte raus, Klassenarbeit: Wer hat den Zweiten Weltkrieg gewonnen? Die Nazi-Gorillas oder die schwebenden Gehirne? Der irre General Blitzkrieg? Oder gar die fliegende Alchemiss, der patriotische Minuteman und deren Superhelden-Freunde? Sie können Ihr Geschichtsbuch noch so lange wälzen, über Alchemiss & Co gibt's darin sicher nichts zu lesen. Aber greifen Sie doch mal zu einem Comicbuch. Oder besser: zu einem Comic-Spiel. Das heißt **Freedom Force vs. The 3rd Reich** (fortan **Freedom Force 2** genannt), ist ein Echtzeit-Taktik-



Der Eisriese ist empfindlich gegen Feuerschaden, aber wir haben keinen Feuerhelden im Team. Also bewerfen wir den Schurken mit Munitionskisten ① und lenken ihn mit unserer flinken Hexe ② ab.

andere Unholde taktisch klug einsetzen müssen. Zwischen den 22 Missionen der linearen Kampagne werben Sie neue Teammitglieder an und bauen die Talente der Helden aus.

Schwarz-weiß-bunt

Freedom Force 2 trieft vor US-Patriotismus; die Heroen schwören ständig, ihr wundervolles Heimatland zu retten. Das nervt aber nicht, sondern wirkt überspitzt und drollig, weil Comic-Universen nur den Unterschied zwischen Gut und Böse kennen. Die Schwarz-Weiß-Malerei wird erst gegen Spielende um Nuancen reicher und unterstreicht den abgefahrenen Comicstil. Die wirre Hintergrundgeschichte dreht sich um klischeehafte-trashige Bösewichter wie Aliens, Kommunisten, Nazis sowie Dimensions- und Zeitreisen – herrlich abgedreht!

Brillant witzige Dialoge tragen maßgeblich zum Comic-Charme

bei. Da verwandelt Orient-Schönheit Green Genie Azteken-Held Quetzalcoatl in ein Huhn, das kalt entgegnet: »Du entehrt mich und meine Vorfahren!« Sequenzen in Spielgrafik oder schöne, vertonte Standbilder erzählen die Handlung. Die erstklassige Sprachausgabe gibt's jedoch nur auf Englisch. Gute Untertitel helfen zwar, doch wer kein Englisch kann, verpasst viele Anspielungen und damit viel Atmosphäre.

Jetzt mit Spiel!

Die bunte Grafik passt zum Szenario, nur die eckigen Charaktere stören. Erfreulich: Hinter der stimmigen Fassade steckt ein gutes Taktikspiel. Jeder der 24 Helden verfügt über individuelle Kräfte und Schwächen. Green

VERGLEICH

Silent Storm (80)



Besser als...

Schlechter als...



Soldiers (84)

spiel und macht (anders als das Geschichtsbuch) sogar Spaß.

Am Spielprinzip hat sich seit **Freedom Force 1** (2002) wenig geändert: Aus zoom- und drehbarer 3D-Perspektive steuern Sie bis zu vier Superhelden per Maus durch Städte und Höhlen. Jeder Held hat Kräfte wie »Feuerball« oder »Gedankenkontrolle«, die Sie beim Kampf gegen Nazis



Der starke Ameisenheld Ant schleudert einen Lastwagen auf Opernsänger Fortissimo.

SUPERHELD ZU SEIN IST TOLL, WEIL...



...Handlung, Dialoge und Zwischensequenzen einfach zu witzig und abgedreht sind.



...Sie in den Levels alles kaputt machen können, von der Parkbank über Autos bis zum Hochhaus.



...die Kämpfe taktisch anspruchsvoll sind und Sie die Schwächen der Feinde ausnutzen müssen.

Genie etwa verwandelt Feinde in harmlose Blumen, verträgt aber keine Prügel. Auch Feinde haben Schwachpunkte, die Sie ausnutzen müssen – so schmilzt Hispano-Held El Diablo Schneemonster per Feuerball. Zu Beginn jeder Mission stellen Sie Ihr bis zu vierköpfiges Team zusammen,

men, dabei ist Taktik gefragt: Wer ist gegen welchen Schaden resistent? Wer dient als Fern-, wer als Nahkämpfer? Für erfahrene Taktiker ist **Freedom Force 2** auf dem normalen Schwierigkeitsgrad trotzdem zu leicht, sie sollten mit »schwer« einsteigen.

In den Missionen müssen Sie meist alle Gegner von der Karte fegen, immerhin gibt's häufig Nebenziele und überraschende Wendungen. Für erfüllte Ziele kassieren Sie Prestige-Punkte, mit denen Sie neue Helden einkaufen. Das wird jedoch unnötig, weil Sie schnell ein eingespieltes Team zusammen haben. Um alle Helden kennen zu lernen, müssen Sie **Freedom Force 2** schon zweimal durchspielen. Zwischen Aufträgen investieren Sie Erfahrungspunkte in die Talente der Recken oder bringen ihnen damit neue Kräfte bei.

Haue für den Tenor

Im Spielverlauf treffen Sie auf taktisch fordernde Bossgegner, darunter Opernsänger Fortissimo, der mittels Stimmgewalt ganze Häuserblocks einäschert und Geschosse per Schutzschild abwehrt. Also schleudern Sie den Schurken mit Alchemiss' »Rückstoß«-Talent zu Boden, verprügeln ihn im Nahkampf mit dem »Freiheitsschlag« des Minute-man oder bewerfen ihn gar mit Autos – das können nur starke Helden wie Ameisenmann Ant. Befehle geben Sie komfortabel per Menü; wenn es geöffnet ist, friert sogar die Zeit ein. Das ist auch nötig, nur so behalten Sie die Übersicht. Allerdings ist die Steuerung etwas zu empfindlich, manchmal klicken Sie daneben.

In den Levels verkleppen Sie nicht nur Feinde, sondern machen auch ordentlich was kaputt: Helden reißen Häuser ab

und schleudern Benzinfässer auf Eisriesen. Mit einer ausgerissenen Laterne prügeln sie auf Feinde ein, die daraufhin in einen Zeitungskiosk krachen. Die KI-Gegner nutzen solche Kniffe selten; Ihre eigenen Helden haben manchmal Probleme bei der Wegfindung. Immerhin kämpfen Ihre Schützlinge auch eigenständig ordentlich. Feinde suchen sich oft ganz schlaue den schwächsten Helden als Ziel.

Keine Pause am Tag

Im Multiplayer-Modus via LAN oder Internet kämpfen bis zu vier Spieler mit jeweils bis zu vier Helden. Dabei gibt's viele Modi und eine Story-Variante, in der Sie Geschichten für Ihre Mitspieler schreiben. Zudem dürfen Sie eigene Helden erstellen und gegen hohe Prestige-Gebühren sogar im Solomodus nutzen – ein spielerisch sinnloser Gag, die mitgelieferten Helden sind abwechslungsreich genug. Im Mehrspieler-Part fehlt die Pause-Funktion, deshalb geht die Übersicht flöten. Die Gefechte sind nur spielbar, wenn jeder Teilnehmer einen Helden steuert – wie im Modus

CHRISTIAN SCHMIDT

chris@gamestar.de

In Amerika läuft Freedom Force wie verrückt, in Europa kräht kein Hahn danach – mit patriotischen Superhelden können hiesige Teenies wenig anfangen. Schade, denn die gewitzte Heroenhaut ist gestopft mit Gags, die selbst bei Comicmuffeln zünden. Ich bitte, ich beschwöre Sie: Schauen Sie sich Freedom Force 2 an! Probieren Sie die Demo aus! Sie verpassen sonst ein echtes Kleinod. Und dann triumphiert das Böse. Wollen Sie das?

»Held, was es verspricht«



El Diablo hält einen Nazi-Gorilla von Sky King fern.

»Tag«, in dem Sie Ersatzkämpfer ein- oder auswechseln. **GR**

► HOTLINE: (0900) 151 00 54 1,95 €/MIN.

FREEDOM FORCE 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	Dtp / Irrational Games	RELEASE (D)	21.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 31 Seiten	USK	ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz AMD	AMD XP 1800+	AMD XP 2200+
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,16 GB Festpl.	1,16 GB Festpl.	1,16 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Bis zu vier Spieler via LAN oder Internet – bringt nix ohne Pausetaste. Nur »Tag« funktioniert.
MODI Deathmatch, Massaker, Zerstörung, Tag

BEWERTUNG

GRAFIK	+ passend umgesetzter Comicstil - eckige Figuren	7 / 10
SOUND	+ gute Musik + brillante Sprecher... - ...aber nur in Englisch	9 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Helden-Fertigkeiten - oft zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins kleinste Detail stimmige US-Comicwelt	10 / 10
BEDIENUNG	+ elegantes Befehlsmenü + pausierbar - teils überempfindlich	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert dank vieler Helden - kurze Kampagne	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viele Wendungen - meist nach »Vernichte Alles!«-Muster	7 / 10
KI	+ solide Gegner-Intelligenz - stellenweise schwache Wegfindung	6 / 10
EINHEITEN	+ individuelle Helden + coole, spielerisch sinnvolle Fähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ passende, abgedrehte Story... - ... aber kurz	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden

FAZIT: SUPERHELDEN-COMIC ZUM MITSPIELEN.



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Stimmt schon: Freedom Force 2 ist toll; Heldenklischees und Patriotenpathos schlagen jeden Batman-Film. Trotzdem gibt's was zu meckern: Die Missionsziele sind oft eintönig. Zudem vermisse ich einen Koop-Modus à la Soldiers, der den Mehrspieler-Part aufwerten würde. Und im Namen der Freiheit: Warum ist die Sprachausgabe nicht übersetzt?! Wer mit englischem Wortwitz nichts anfangen kann, darf fünf Punkte von unserer Atmosphäre-Wertung abziehen. Alle anderen sollten sich Freedom Force 2 anschauen. Es lohnt sich!

»Super, diese Helden!«

