



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

IST DAS SCHÖÖÖÖÖÖÖÖN!

LIEBE ORKS, ZOMBIES UND ZYKLOPEN... ... aus **Dark Messiah of Might & Magic**, ich muss euch mal was sagen, nämlich Danke! Vielen lieben Dank, dass ihr euch immer so hübsch von meinen Fallen umhauen oder anzünden lasst. Ich mag euch auch gerne vereisen, dann umschubsen und dann in kleine Stücke hauen. Das »Pliir« dabei klingt stets wie Engelsgesang in meinen Ohren.

Was? Ihr findet das geschmacklos und monsterverachtend von mir? Ach, ihr wollt mich doch nur wieder auf den Arm nehmen! Ich lass mich aber von euch nicht gerne auf den Arm nehmen. Das ist mir echt zu gefährlich. Klauen weg! Hey...

ES HERRSCHT KRIEG... ...zwischen Fabian und mir. Schuld daran: **Battlefield 2142**. Während unser Vorzeige-Commander der Meinung ist, die futuristische Variante des Multiplayer-Shooters sei ähnlich super wie der Vorgänger, murre ich ja allein schon beim Gedanken daran, dass da ein neues **Battlefield** aufgetaucht ist, bevor das alte von allen Kinderkrankheiten befreit wurde. Und ganz ehrlich, ich hab' ja auch ein bisschen Angst, dass Electronic Arts bei den älteren Schlachtfeldern aus Schweden bald so verfährt wie bei den Sport-Titeln – und einfach den Support-Hahn zudreht.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: **7**

INHALT

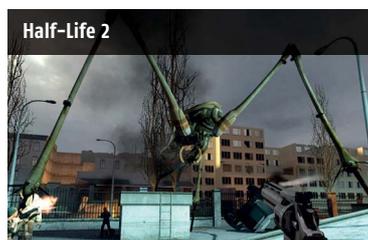
TESTS

Dark Messiah of Might & Magic	70
Battlefield 2142	78
F.E.A.R. Extraction Point	82
1914 – Shells of Fury	84
Combat Wings: Battle of Britain	84
Der tierisch verrückte Bauernhof	84
Gunship Apocalypse	84
Fallen Lords	85

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 12/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	7		01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	92	8	10	10	10	10	9	9	8	9	9		
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6		Version 1.3
4	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	90	5	9	10	10	10	10	9	10	8	9		02/05: Addon
5	Dark Messiah of M&M	Actionspiel	Ubisoft	Arkane Studios	NEU	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9		
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10		
7	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10		Version 3236
8	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10		
9	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	9	10	9	8	9	8	8	8		
10	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	NEU	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9		
11	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10		
12	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	88	8	10	9	10	10	8	8	9	8	8		12/06: Addon
13	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9		
14	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10		
15	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	8	9	10	
16	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8		
17	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9		
18	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9		
19	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
20	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9		
21	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6		
22	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	84	6	10	9	10	10	6	7	6	10	10		
23	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10		
24	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7		
25	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10		

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.



Ein Held, tausend Möglichkeiten

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC



»Herr Ober, einmal Fantasy-Geschnetzeltes!« – »Mit geröstetem Ork an Eisendornen über Steilküste?« – »Mit Ork an allem!« – »Kommt sofort!«

Eines der grundlegenden Gesetze der Fantasy besagt: Es muss immer ein unwichtiger Wicht sein, der am Ende die Geschehnisse der Welt

neu ordnet. Eines der grundlegenden Gesetze der Physik besagt: Wenn man einen Ork von einer ziemlich hohen Klippe stößt, ist der Ork ein toter Ork. Diese beiden unantastbaren Regeln sind die Grundfesten des Actionspiels **Dark Messiah of Might & Magic**. Hier werden Sie in der Rolle des jungen Sareth losgeschickt, um durch

reichlich Magie, Physik-Trickserei und Schwertgefuchtel die finsternen Mächtschaften von zwei konkurrierenden Fraktionen zu verhindern. Oder sind es

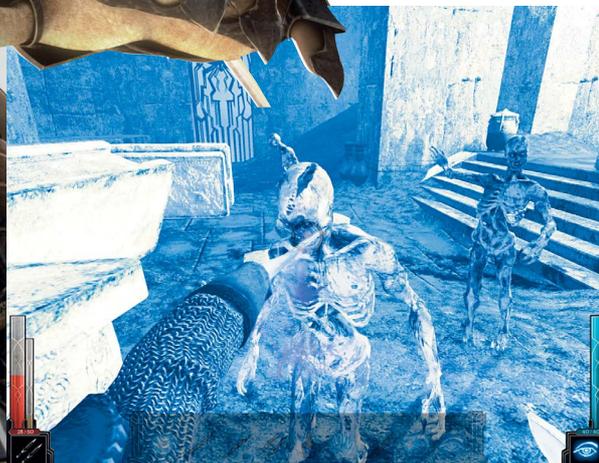
am Ende gar drei Fraktionen? Diese Frage lassen wir aus spannungstechnischen Gründen unbeantwortet. Dass in dem ganzen Machtgerangel gleich zwei wahnsinnig attraktive Frauen um Ihre Gunst buhlen, macht die Angelegenheit jedenfalls nicht unspannender.

Idioten-Zauberer!

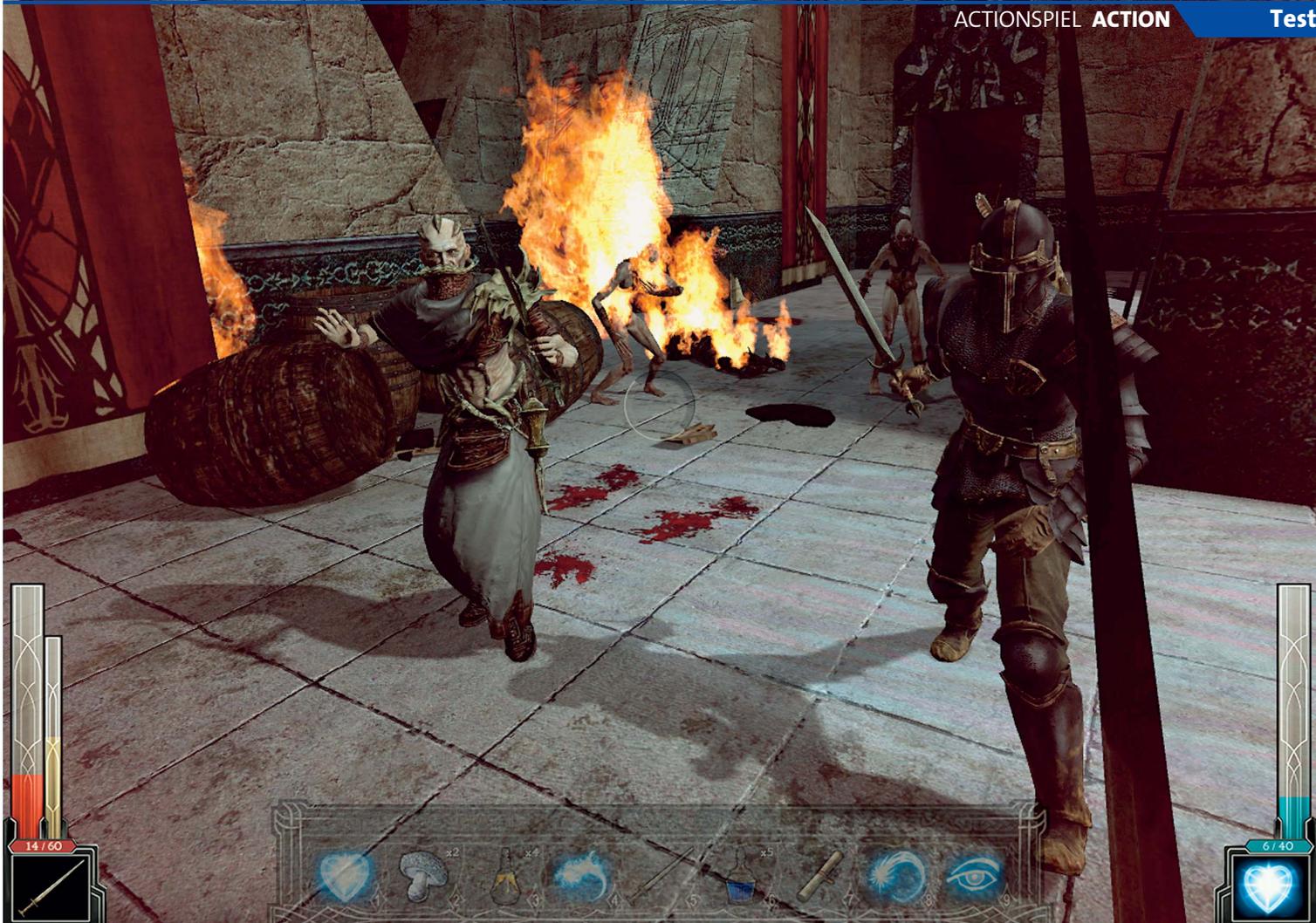
Wenn Sie die Demo von **Dark Messiah** gespielt haben, kennen Sie den ersten Level des Spiels bereits, nämlich das Tutorial. Darin erbeuten Sie einen leuchtenden Stein. Dieser ist der Schlüssel zu einem Tempel, in dem wiederum der Schlüssel zur Macht des Dunklen Messias wartet, eines Äonen alten bösen Zauberers. Zauberer – gutes Stichwort: Diese, von jeher mit übertriebener Selbstwahrnehmung gesegneten, Schnösel sind auch in **Dark Messiah** dumm genug zu glauben, sie könnten das Leben, das Universum und den ganzen Rest kontrollieren. Also planen die Irren, die Macht des Dun-



Diesem Zyklopen begegnen Sie zweimal. Dies ist die untote Variante.



Sobald es finster wird, können Sie für einige Zeit »Nachtsicht« einschalten.



In den **Tempel der Nekromanten** kommt Sareth nur durch ein magisches Portal. Dort erwarten ihn nicht nur Totenbeschwörer samt Zombieanhang, sondern auch Soldaten der schwarzen Garde.

klen Messias zu befreien und zum eigenen Vorteil einzusetzen. Und da kommen Sie ins Programm: Mit einem frisch in Ihrem Kopf implantieren weiblichen Dämonen und dem Steinschlüssel in der Tasche reisen Sie ins Städtchen Stonehelm, um den Klunker dem örtlichen Magier auszuhändigen.

Die Übergabe klappt auch, doch dann tauchen die Schergen der Nekromanten auf, klauen das Ding und killen den Magier. Nun sollen Sie sich der Sache um den Dunklen Messias annehmen. Ernsthaft: Wenn die niedliche Nichte des toten Zauberers und der zuckersüße Dämon in Ihrem Schädel Sie da-

rum bitten, können Sie nicht nein sagen. Sie reisen auf die Insel der Spinne und machen sich auf die Suche nach der Macht, bevor sie wer anderes findet.

Super-Orks!

Sie sind von diesen Fantasy-Orks gelangweilt? Das wird sich in **Dark Messiah** ändern, wenn

Ihnen gleich mehrere von diesen Viechern mit gezückten Säbeln auf den Leib rücken. Wenn Ihnen das an einem Abhang passiert, sollten Sie darauf achten, dass Sie Fels im Rücken haben, sonst schickt Sie ein Tritt in die Tiefe und damit in den Tod. Oder ein Über-Ork packt Sie an der Gurgel, hebt Sie hoch und



Während die Nichte des Magiers das Tor aufzaubert, halten wir die **Aushilfs-Gollums** in Schach.



Das Spiel signalisiert durch **Flimmer-Effekte** am Bildrand, dass Ihr Adrenalin aufgeladen ist.

LESER-TEST: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Dark Messiah of Might and Magic. Hier ihre Meinungen:

Viel Action und ein Hauch Rollenspiel

Das finde ich gut: Dark Messiah bietet mehr als nur Grafik. Da wäre vor allem die Physik, die weniger aufgesetzt als bei Half-Life 2 wirkt. Ob ich nun Gegner in den Abgrund trete (endlich mal mit sichtbaren Füßen!) oder ein Seil kappe, damit ein Kronleuchter gleich eine Horde fieser Soldaten mit Schwung umhaut – beides toll! Garniert wird alles mit Rollenspiel-Elementen, die den Titel nicht nur für Actionfans



Marc Herrmann (18), Schüler

interessant machen. **Das finde ich weniger gut:** Die Story ist sicher nicht die innovativste, und der Anfang könnte eventuell etwas knackig werden, gerade wenn die Fähigkeitenpunkte nicht ideal verteilt werden.

Kreatives Stürmen

Das finde ich gut: Am meisten fasziniert hat mich die große Auswahl an unterschiedlichsten Möglichkeiten, um ans Ziel zu kommen. Blindes Drauflosstürmen ist genauso möglich wie kreative Spielchen mit der Physik, die im Gegensatz zu anderen Programmen hier einfach natürlich wirkt. Dadurch bekommt Dark Messiah einen hohen Wiederspielwert. Die hübsche Grafik, die nette Geschichte und das



Franz Pollinger (20), Schüler

hohe Spieltempo komplettieren den sehr guten Eindruck. **Das finde ich weniger gut:** Neben einigen überragenden Spielabschnitten gibt es die eine oder andere Passage, die lieblos wirkt, etwa die Verteidigung des Schiffe.

Erotik und Spiele

Das finde ich gut: Dark Messiah punktet vor allem bei der Atmosphäre. Ein Highlight sind zum Beispiel die Zwischensequenzen, die sich sehr gut in das Spiel integrieren. Darin gefällt mir besonders der zweideutige Humor, der sich an ein erwachsenes Publikum richtet. Die Interaktion mit der Umgebung ist gut gelungen und fordert zum Experimentieren heraus.

Das finde ich weniger gut: Die Grafik ist gut aber nicht überwältigend. Die Tötungsattacken und die expliziten Gewaltdarstellungen als spielerische Kernelemente verlieren für mich nach einiger Zeit ihren Reiz. Somit bleibt »nur« ein immerhin gutes Actionspiel.

Georg Stumpf (28), Softwareentwickler

wirft Sie einfach so in den Abgrund. Zu den unangenehmen Nahkämpfen gehören auch die Zyklopen. Die riesigen Einäugigen greifen Sie, schleudern Sie gegen Wände, werfen Felsen und Fässer oder kloppen Ihnen gleich mit gleich zwei geballten Fäusten auf den Kopf. Spinnen und Zombies teilen sich die Angriffstechniken: Sowohl vielbeinige Krabblers als auch Untote schlagen nach Ihnen und speien Gift. Nekromanten schleudern Feuerbälle, finstere Elite-Soldaten greifen mit brutalen Schwertkombos an. Die Welt von **Dark Messiah** ist eine feindselige, aber Sie sind ein extrem wehrhaftes Bürschchen und werden im Laufe der Geschichte immer noch wehrhafter.

Macht, Magie, Physik

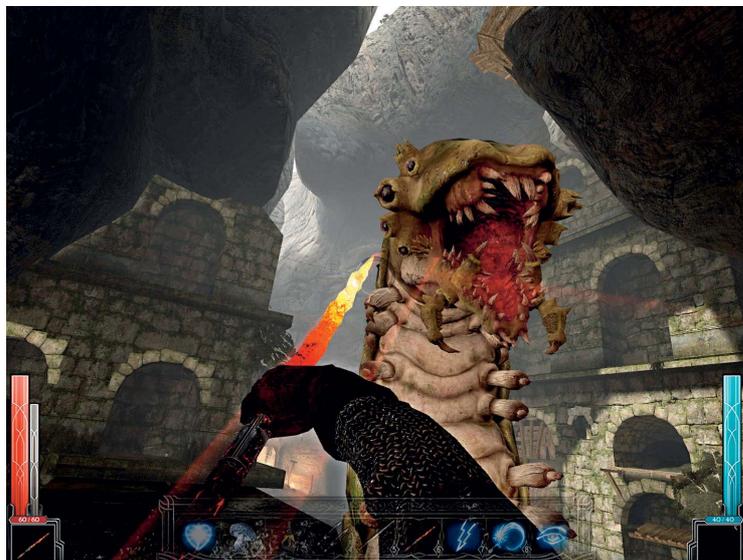
Dark Messiah arbeitet mit einem rudimentären Rollenspiel-System, mit dem Sie aus Sareth eine Ein-Mann-Armee machen, ihn aber auch zum tödlichen Leisetreter ausbilden können. Alternativ wählen Sie den magischen Weg und bringen Ihrem Helden bei, mit Flammen, Eis und Blitzen um sich zu werfen. In vier Fertigkeitssäulen schalten Sie Fähigkeiten wie das Beschwören einer Feuerkugel oder gleich eines ganzen Infernos, Selbstheilung, Schleichen oder die Kraft, einen Gegner zu entwaffnen frei. Bei jedem erreichten Missionsziel werden Sie mit Punkten belohnt, die Sie dann auf die Begabungen verteilen.

Optionale Aufgaben wie etwa das Befreien der Magiernichte aus den Netzen einer gigantischen Spinne geben Ihnen durch Zusatz-Erfahrungspunkte mehr Spielraum beim Ausbau. Doch keine Sorge: Selbst wenn Sie ganz auf Schwert- und Dolchkampf setzen, werden Sie nicht ohne Magie dastehen. Sie finden zahlreiche Schriftrollen, die Ihnen Instant-Zaubereien ermöglichen. Und sollten Sie lieber mit

Zauberattacken arbeiten, so sind Sie mit den Schlagwaffen noch wehrhaft genug, um sich diverse Gegner vom Leib zu halten.

Kampf-Ballett

Ihr wachsendes Können plus das intelligente Leveldesign ergeben ein einzigartiges Kampf-Ballett. An Engstellen legen Sie zunächst eine Flammenfalle, kappen dann mit dem Dolch ein Seil und lassen so tonnen-



Diesen gigantischen **Wurm** können Sie nicht besiegen, da hilft nur die Flucht nach vorne.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- HDR verschlingt eine Menge Performance. Aktivieren Sie es erst ab einer 7800 GT.
- Bereits ab 1280x1024 sieht das Spiel sehr gut aus. Schalten Sie lieber Bildverbesserungen hinzu, anstatt die Auflösung eine Stufe hoch zu schrauben.

► Ab einer Geforce 6800 können Sie ohne Leitungseinbußen Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 6,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT DARK MESSIAH AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
	Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
Grafikkarte	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX	
	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+		3,8 GHz		
Prozessor	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz					
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
	Pentium D				915	950		965 XE	
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62	
3	Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: HDR Niedrig: Schatten, Shader	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details HDR: Bloom	läuft so flüssig: 1600x1200, maximale Details HDR: All 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung
	ruckelt stark	Mittel: GFX-Detail, Modeldetail, Texturedetail		



Gemein: Auf den schmalen Wegen an den Küstenfelsen der Spinneninsel lauern zahlreiche **Orks**, die nicht zögern, Sie von den Klippen zu treten.

schwere Baumstümpfe tödlich durch die Luft segeln. Sie zerhacken mit dem Schwert eine Holzbrücke und schleudern zu guter Letzt einen Ölbehälter, um die ganze Chose dann abzufackeln – sehr, sehr cool. Übrig bleibt eine Menge toter Gegner. Und je mehr Gegner Sie verletzt oder ausgeschaltet haben, desto mehr steigt Ihr Adrenalinbalken an, der – sobald voll – einen extra mächtigen Angriff geoder Zauber ermöglicht.

Die Steigerung der Heldenattribute wirkt sich nicht nur auf Magie-, Schwert- sowie Dolchfertigkeiten aus. Auch die Ausrüstung Sareths profitiert davon. So kann der Mann etwa mit größerer Stärke bessere Waffen nutzen, die Bonuswerte haben. Dolche teilen zum Beispiel Blitzschaden aus oder vergiften. Bessere Rüstungen oder magische Roben steigern die Abwehr oder die Mana-Vorräte.

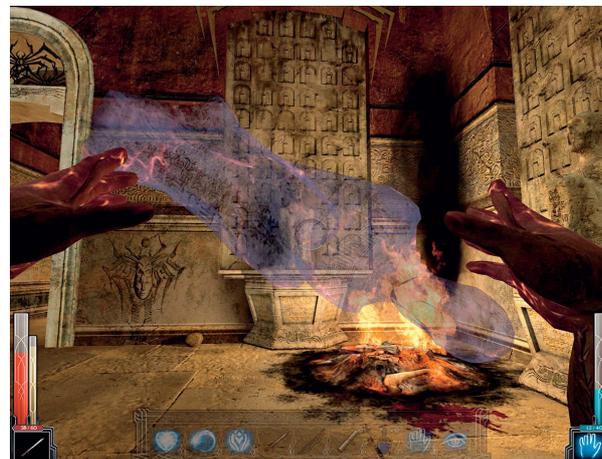
Unter Tage

Auch wenn Sie zu Beginn des Spiels und gegen Ende einige Zeit

im lieblich pittoresken Stonehelm verbringen – den größten Teil von **Dark Messiah** bewegen Sie sich durch die riesige Tempelanlage auf der Spinne und da oft in tiefen Katakomben. Eher selten wandeln Sie unter blauem Himmel oder wenigstens brüchigen Dächern, durch die, zauberhaft in Szene gesetzt von schönen HDR-Effekten, die Sonne funkelt. Trotzdem ist für Abwechslung ge-

sorgt, denn die Schächte, die Sie in den Tiefen des Programms erkunden, enden immer in opulent entworfenen Katakomben oder riesigen Hallen, in denen Ornamente, Statuen oder Maleereien die Wände zieren. Grafische Highlights von **Dark Messiah** sind aber die Küstenregion der Insel (den Falaise d'Aval, den berühmten Kalksteinfelsen der Normandie, nachempfunden) mit ihren an den Stein ge-

schmiegt Holzhöhlen und eine gigantische Grotte mit trutzigen Ork-Behausungen, in die ganz sacht das Licht einfällt. Wenn da nicht zig blutrünstige Monster rumlungern würden, könnte man die wirklich wunderschöne Aussicht viel besser genießen. Und wer selbst das langweilig findet, sollte nach unten schauen, denn da gibt es nicht nur Boden zu sehen, sondern auch einen Heldenkörper.



Per **Telekinese** können Sie die Statue aufstellen und so ein Versteck öffnen.

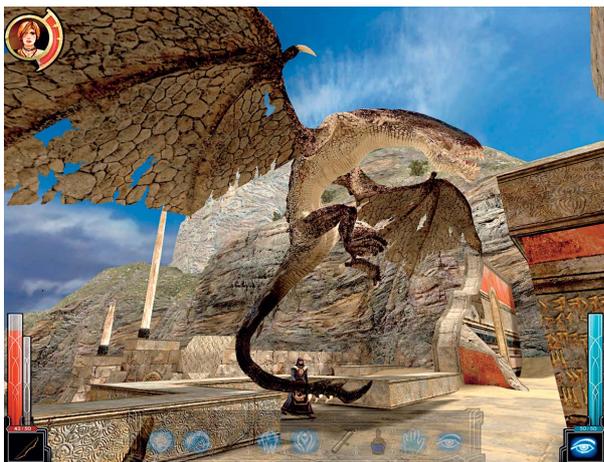
FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ständig eine Frau im Kopf zu haben, mag im wahren Leben nerven, in **Dark Messiah** ist das jedoch ein Vergnügen – wie so ziemlich alles in **Dark Messiah** ein Vergnügen ist. Endlich mal wieder ein Spiel, in dem ich ähnlich wie in **Deus Ex** oder **System Shock 2** mein Alter Ego so formen kann, wie es mir am Besten gefällt. Die Kollisionsabfrage bei den Nahkämpfen halte ich zwar für ein bisschen missglückt (ich habe oft das Gefühl, dass die Reichweiten nicht stimmen), aber ich zaubere ja eh lieber.

»It's a kind of magic«





Den **Elektrodrachen** besiegen Sie nur mit einem Falltür-Trick.

Toll: Wer die Augen offen hält, erspäht an vielen Ecken kleine Verstecke, in denen Extras warten. Wer wirklich alles finden will, sollte unbedingt »Diebstahl« und »Aufmerksamkeit« freischalten. Ersteres ermöglicht das Knacken von Truhen, Letzteres markiert Besonderheiten mit einem Leuchten, etwa eine Statue, die sich per Telekinese drehen oder auf einem Sockel platzieren lässt.

Stein auf Stein

Trinken Sie unbedingt mal einen Steinhaut-Trank: Wenn Sareth dann über Fels geht, knirscht das ganz wundervoll. Wenn ein Blitzdrache angreift, zittert das Gebälk, Steinbrocken

purzeln. Heranpreschende Gegner hören Sie durch laute Schreie und Fußgetrappel, und wenn der weibliche Dämon in Sareths Kopf sich meldet, bekommt man dank der erotischen Stimme und den Anzüglichkeiten rote Ohren. Kurz: Der Sound in **Dark Messiah** ist exzellent gelungen. Zuweilen hätten wir uns aber etwas mehr Musikuntermalung gewünscht, die ist eher spartanisch ausgefallen. Dafür ist aber der Rest des Programms so voll mit tollen Ideen und großen Momenten, dass nicht nur Fans von Schwertkämpfen, Magie und Super-Orks in den Spinnentempel steigen sollten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2946

WARUM KEINE MULTIPLAYER-WERTUNG?

In unserer Testversion fehlte der Mehrspieler-Part, da der Entwickler Arkane Studios und Ubisoft noch an den Karten und an der Balance basteln. Und auf Basis des noch laufenden Beta-Tests zum Multiplayer-Modus wollten wir keine Wertung abgeben. Auch in der Preisleistungs-Einstufung ist er nicht erhalten. Wir liefern beide Informationen im kommenden Heft nach.



Keine Wertung zum **Mehrspieler-Modus**, weil noch nicht testfähig.

DIE DEUTSCHE VERSION

Für den deutschen Markt wurde **Dark Messiah of Might & Magic** im Vergleich zur internationalen Version im Gewaltgrad heruntergeschraubt. So werden Sie zwar noch immer Ihre Gegner in Brand setzen können, aber die anschließenden Sterbesequenzen sind deutlich weniger explizit. Die Einstufung »ab 18« bleibt aber trotz der Veränderungen gerechtfertigt.



In der **deutschen Version** brennen Gegner weniger lange.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ah, endlich! Endlich mal wieder ein wunderbares Fantasy-Spiel, das mich gleich dreifach glücklich macht. Ob Stadt, Außenlevels oder Katakomben: Es sieht schlicht prima aus. Dann die unfassbar großartigen Kämpfe, die ich simpel oder komplex gestalten kann, ganz wie es mir passt – oder wie es meine Ausrüstung und meine Fähigkeiten zulassen. Lösbar ist alles! Immer! Ich brauche nur einen wachen Geist und Improvisationstalent. Und zur Not lauf' ich eben getreu dem Motto »Mut zur Feigheit« einfach weg. Und dann wäre da noch die Geschichte, die sicherlich nicht die originellste ist, aber die wenigstens so erzählt wird, dass man sie nicht mehr aus dem Kopf kriegt. Keinen Moment lang habe ich mich gefragt, warum ich eigentlich durch Katakomben tobe. Das ist auch etwas, was nur wenige Spiele in letzter Zeit vernünftig hinbekommen haben.



»Dreifaches Glück!«

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Arkane Studios (Arx Fatalis, GS 08/02: 80 Punkte)
 PUBLISHER Ubisoft
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch
 TERMIN (D) 26.10.2006
 CA. PREIS 45 Euro
 USK keine Jugendfreig.



➤ AB-16/18-DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK 2948

GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Schnelle Reaktionen Orientierungsfähigkeit Logik & Überlegung Geduld Handeln unter Zeitdruck Vorausplanung Mikromanagement Teamfähigkeit
EINSTIEG: leicht	schwierig		
SPIELMECHANIK: einfach	komplex		
SPIELTEMPO: langsam	schnell		
HILFEN: Missionsziele einblendbar			
SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern (normales und Schnellspeichern)			

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERD-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,2 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MByte RAM 7,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GByte RAM 7,0 GB Festplatte	3,6 GHz Intel 64/3500+ AMD 2,0 GByte RAM 7,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON			
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ: -		
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + sehr schöne Fantasy-Welt + detailreiche Charaktermodelle + Held mit Körper + tolle Effekte 	9/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + gute Sprecher + ordentlicher 5.1-Sound + Detaileffekte - Sprachsamples wiederholen sich - dünne Musikuntermalung 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + stets zu meistern + oft Fluchtmöglichkeiten + Unterstützung durch NPCs + auf zig Arten spielbar 	9/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> + herrlich schnörkelloses Fantasy-Ambiente + launige Frotzeleien und Zweideutigkeiten + dezente Liebesgeschichte 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + eingängige Steuerung + Kampfsystem sehr intuitiv + einblendete Schnellwahlleiste + freies Speichern 	10/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + hoher Wiederspielwert durch Spezialisierungen... + ... auf Magie, Nahkampf oder Schlei chen + zwei Schwierigkeitsgrade 	8/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> + clevere Platzierung von Physikelementen + Möglichkeiten, Feinde zu umgehen + Boni in Verstecken 	9/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> + nutzt Physikelemente + greift in Gruppen an + wechselt Waffen, wenn nötig - stoppt Verfolgung nach einer gewissen Zeit 	8/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> + freischaltbare Fähigkeiten + zig Spezial-Waffen mit Bonus-Werten + magische Schriftrollen + Kombinationsmöglichkeiten 	10/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + typische, aber gut erzählte Geschichte um den Weltenretter + sympathische Charaktere + offene Fragen halten bei der Stange 	9/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND (nur Singleplayer)

FAZIT: GROSSARTIGES FANTASY-ACTIONSPEKTAKEL!





Das Schild an der Wand rechts verbietet RDX – da zerschießen wir die Titan-Konsole eben!



Die Titanen verfügen über Bordgeschütze und können vom Commander bewegt werden.

Unlock'n'Roll

BATTLEFIELD 2142

Toll! Jede Menge cleverer Upgrades, Waffen und Vehikel sowie ein neuer Mehrspielermodus – jedoch wird der neuste Teil der Reihe die Macken seines Vorgängers nicht los.



Globale Erwärmung? Pah! Im Laufe der nächsten Jahrzehnte wird's richtig kalt, behaupten Digital Illusions (Dice) in ihrem neuesten Multiplayer-Shooter **Battlefield 2142**.

So kalt, dass sich die Polkappen ausdehnen werden und damit der Lebensraum auf der Erde knapp wird. Um die bewohnbare Restwelt balgen sich nun zwei Supermächte: die Europäische Union (EU) und die Pan Asian Coalition (PAC). Statt hochmoderne Heizlüfter zu entwickeln, haben beide lieber hochmoderne Waffen gebaut:

Spionagedrohnen, Schwebepanzer, haushohe Kampffahrzeuge und sogar fliegende Festungen – die sogenannten Titanen. Wie passend, immerhin sind die Titanen ein altes und mächtiges Göttergeschlecht der griechischen Mythologie. Oder wie würden Sie ein tödliches Ungetüm nennen, das unaufhaltsam Kontinent für Kontinent erobert? BigMech?

Götterdämmerung

Die Titanen sind Hauptbestandteil des neuen Mehrspieler-Modus': Wer den Brummer des gegnerischen Teams zerstört, gewinnt. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn ein Kraft-

feld schützt die fliegenden Festungen. Allerdings sind auf den Schlachtfeldern fünf Titan-Abwehrwaffen verteilt. Die müssen Sie wie eine Flagge einnehmen, dann brennen die den Schiffen in regelmäßigen Abständen schwere Fernlenkraketen auf den Pelz. Nach einigen Treffern bricht der Schutzschirm schließlich zusammen. Nun beschädigen die Geschosse die Hülle des Titans und zerstören ihn nach geraumer Zeit. Doch das geht auch schneller: Sind die Schilde unten, können Sie den feindlichen Koloss stürmen – wahlweise per Gleiter oder über die Truppentransporter am Boden. Die haben Schleudersitze

an Bord, mit denen Sie sich auf die Schiffe schießen können. Dort angekommen, muss das angreifende Team nacheinander vier Kontrollkonsolen zerstören, danach in den Reaktorraum des Titans eindringen und das Kraftwerk sprengen. Dann explodiert der Titan wenige Sekunden später, selbst wenn er äußerlich noch nicht einmal einen Lackschaden hat.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Der Titan-Modus erfordert Teamwork. Daher motiviert Dice in **Battlefield 2142** die Spieler durch verbesserte Teamkommunikation zu mehr Ko-

FACTS

- ▶ neuer Spielmodus
- ▶ 2 Fraktionen
- ▶ 4 Klassen
- ▶ 10 Karten
- ▶ 14 Fahrzeuge
- ▶ 40 Upgrades
- ▶ 64 Spieler

DIE WICHTIGSTEN FAHRZEUGE, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE



Die **Walker** sind mit MGS, Granatwerfern, EMP-Waffen und Schilden die gefährlichsten Vehikel.



Gewöhnungsbedürftig: Der **Panzer** der PAC schwebt, bewegt sich daher auch seitwärts.



MTWs bieten Platz für sechs Insassen, EMP- und Granatwerfer, MGS und Schleudersitze.



Die **Gleiter** entsprechen den Hubschraubern aus BF2, sind aber träger und nicht so stark gepanzert.



Defibrillator, **Anti-Personenminen** und der C4-Nachfolger **RDX** müssen erst freigespielt werden.



Peilsender dienen als mobile Einstiegspunkte, bewaffnete **Drohnen** verteidigen das Team.

Wilda benny_test [Krylou FA-37 (Sturmgewehr)] [OIGE] nexus321123
 Wilda benny_test [Krylou FA-37 (Sturmgewehr)] EAJonathan.6
 SCEP035 [T39 Bogatyr] CSWoody

Wilda benny_test: Granate!



Zwei Walker im Duell – mit unserer Sturmgewehr können wir da nichts ausrichten.

operation: So markieren Soldaten erspähte Feinde automatisch auch auf den HUDs aller anderen Squad-Mitglieder durch rote Rauten, ähnlich wie in **Ghost Recon 3** – selbst durch Hindernisse hindurch. Sehr praktisch! Außerdem können Sie nach Beförderungen Belohnungen freischalten, die diese Funktion erweitern und so zum Beispiel die Ausrüstung des Gegners verraten. 40 Upgrades bietet **Battlefield 2142**, von speziellen Magnetminen über Ausdauerverstärker, tragbare Luft-

abwehrraketen und Tarnvorrichtungen, die unsichtbar machen, bis hin zu neuen Flinten. Einzig die Rauchgranaten sind völlig sinnlos: Die erzeugen nur kleine Wölkchen, die die Sicht des Feindes kaum einschränken.

Ist ein Arzt anwesend?

Die Belohnungen sind allerdings nicht frei wählbar, sondern müssen wie in einem Technologiebaum nach und nach abgearbeitet werden. Wer also das bessere Scharfschützengewehr haben will, muss

zuerst die Anti-Personenmine wählen, dann das neue Zielfernrohr, dann den Schuss-Stabilisator, bevor er die Knarre bekommt. Also mindestens vier Beförderungen bis zur ersten neuen Waffe. Allerdings hat Dice kriegsentscheidende Ausrüstungsgegenstände von der Standardausrüstung in die Upgrades verboten: Sanitäter und SpecOps gibt's nicht mehr, den C4-Nachfolger RDX müssen Sie sich in der Klasse des Aufklärers daher erst verdienen, der Defibrillator wird zum Be-

förderungsgeschenk für den Sturmsoldaten. Sogar Handgranaten gibt's nur als Belohnung! Das dürfte das Spielerlebnis in den ersten Wochen ein wenig trüben: Einen Titanen ohne RDX zu zerstören dauert ewig, Feldärzte dürften anfangs selten sein – viele Spieler ziehen eigennützigere Ausstattung



Mit dem mehrteiligen »NetBat«-System tauschen Squadmitglieder Informationen aus.



Der Pionier legt **EMP-Fallen** oder kugelförmige **Magnetminen** aus, die dem Gegner folgen.



Praktische Ausstattung für den Versorgungssoldat: **Selbstschussanlage** und tragbares **Kraftfeld**.



Der Aufklärer rüstet sein Scharfschützengewehr mit **Zielfernrohr** und **Schuss-Stabilisator** auf.



Mit Messerattacken sammeln Sie Erkennungsmarken.



Panzerfahrer kontrollieren nur noch das Hauptgeschütz.



Als Squadleader mit mindestens drei Untergebenen können wir eine bewaffnete Wächdrohne aktivieren.

dem Defibrillator vor. Doch immerhin erfolgen die 40 Beförderungen wesentlich schneller als in **Battlefield 2**, insbesondere weil Medaillen, Ordensbänder und Anstecknadeln nun Punkte wert sind. Außerdem erhalten Sie Ihre Belohnungen gleich vor dem nächsten Spieleinstieg. Als Appetithäppchen gibt's sogar ohne neuen Dienstgrad so genannte Feld-Upgrades: Treten Sie einem Squad bei und erarbeiten Sie dort genug Punkte, können Sie einen Gegenstand auf Probe freischalten – bis Sie den Server wieder verlassen.

Pack die Badehose ein

Sind Sie über die erste Upgrade-Durststrecke hinweg, bieten die Belohnungen eine hohe Langzeitmotivation und taktische Tiefe. Denn auch wenn jede der vier Klassen (Sturmsoldat, Aufklärer, Versorger, Pionier) neben sechs allgemeinen Gegenstän-

den wie Handgranaten oder Ausdauerverstärker je vier spezielle Geräte erwerben kann, dürfen Sie nur zwei davon mit in die Schlacht nehmen. Sie müssen also planen, was der Einsatz erfordert: mit Tarnvorrichtung und RDX Commander-Gerätschaften ausschalten, aus der Distanz mit Zielfernrohr und Stabilisator den Hecken-schützen mimen oder mit Schutzschirm und Selbstschuss-anlage eine Stellung verteidigen. Gruppenführer erarbeiten sich noch drei weitere Upgrades: Bei Squads mit einem Untergebenen nehmen Sie tragbare Einstiegspunkte mit, bei zweien eine Spionagedrohne und bei dreien ein fliegendes Robotergeschütz. Das erstgenannte Gerät sorgte in unserem Test allerdings mitunter für Verwirrung. Die Teammitglieder starten nämlich nicht exakt dort, wo der Einstiegspunkt liegt, sondern landen in der Nähe mit Rettungskapseln – und finden sich gelegentlich auf benachbarten Hochhäusern wieder, auf denen sie eigentlich nichts zu suchen hätten.

Kalter Krieg

Stichwort Hochhäuser: In **Battlefield 2142** kämpfen Sie auf post-apokalyptischen Schlachtfeldern – zwischen eingeschnittenen Hochhäusern in Berlin, in den verfallenen Neubaugebieten

von Belgrad, aber auch in afrikanischen Sandwüsten. Eines haben die zehn Karten allerdings gemeinsam: Sonderlich einladend wirken sie nicht, eher trist und ungemütlich. Sonnige Strände wie am Golf von Oman suchen Sie vergeblich.

Die beste Übersicht über das Kampfgebiet hat nach wie vor der Commander. Sein Befehlsmenü entspricht im Großen und Ganzen dem aus **Battlefield 2**, seine Fähigkeiten wurden nur leicht modifiziert: Ihm steht nun auch ein EMP-Angriff zur Verfügung, der Fahrzeuge kurzzeitig lahm legt und Infanteristen durch Bildstörungen desorientiert. Die Attacke löst der Commander ohne große Vorlaufzeit aus, so trifft er auch bewegliche Ziele. Artillereschläge erfolgen ebenso flott, haben

aber weniger Sprengkraft als im Vorgänger. Die Spionagedrohne UAV, die Feindbewegung in der Nähe aufdeckt, braucht nun länger bis zum nächsten Einsatz. Die Spieler müssen daher öfters ohne Aufklärung auskommen. Gerade das macht die neuen Späh-Upgrades innerhalb der Squads noch wichtiger.

»Wo wollen Sie hin mit diesem... Ding?«

Verwunderlich: Die Fahrzeugabwürfe, die Dice nachträglich bei **Battlefield 2** einbaute, fehlen im Nachfolger. Halb so wild, immerhin war das ohnehin kein allzu durchdachtes Konzept, und die auf den Karten herumstehenden Fahrzeuge machen auch so genug Spaß. Sie entsprechen im weitesten Sinne Ihren Verwandten im

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Eine Vollpreis-Modifikation – nichts anderes ist Battlefield 2142 für mich. Und wenn ich nach den Erfahrungen mit der Demo gehe, hat das Programm genau da Macken, wo schon der Vorgänger welche hatte: beim Serverbrowser. War es nicht genau das, was auf jeden Fall im Vergleich zu Battlefield 2 besser werden sollte? Bisher sieht es nicht danach aus.



»Pah! Vollpreis-Mod!«



EMP-Waffen legen Fahrzeuge lahm und stören bei Infanteristen die Sicht.



TESTEN UNTER ERSCHWERTEN BEDINGUNGEN

Wir konnten Battlefield 2142 nur vor dem Verkaufsstart testen – zwar mit einer finalen Version, dafür aber nur im Kreise von Kollegen, Journalisten und EA-Mitarbeitern. Schlachten mit mehr als 30 Spielern waren da selten. Sollten in der Verkaufsversion Probleme bei Online-Matches oder Großgefechten auftreten, werden wir auf GameStar.de und in der nächsten Ausgabe ausführlich darüber berichten.

Vorgänger, wenn auch mit kleinen Abweichungen. Die Bordgeschütze der Beifahrer werden nun nicht mehr über Kimme und Korn, sondern per Monitor gelenkt – die Sicht wird so ein wenig eingeschränkt, das Zielen durch schicke Unschärfeeffekte ein wenig erschwert, Fahrzeuge sind damit nicht mehr so übermächtig. Wohl aus dem gleichen Grund kontrollieren Panzerfahrer auch nur noch das Hauptgeschütz und kein zusätzliches MG. Allerdings können die Kanoniere zoomen und so Ziele auf große Entfernungen bekämpfen. Der PAC-Panzer steuert sich anders als sein Gegenstück der EU: Er schwebt! So kann er sich auch seitlich bewegen. Allerdings ist sein Geschütz starr mit dem Unterbau verbunden – wollen Sie die Schussrichtung ändern, müssen Sie das ganze Vehikel drehen. Gewöhnungsbedürftig! Die Gleiter fühlen sich hingegen an wie die Hubschrauber aus Battlefield 2, sind allerdings ein wenig träger und damit verwundbarer als ihre Vorgänger. Wirklich neu kommen nur die Walker dahergestapft: zweibeinige Kampfmaschinen, die mit MGs, Granatwerfern und EMP-Ladungen verheerende Schäden anrichten. Wie die Panzer und Gleiter können sie in regelmäßigen Abständen ein Energieschild aktivieren, das Geschosse abhält – allerdings nur

für ein paar Sekunden. Für die einen ein Segen, für die anderen ein Graus: Pfeilschnelle Düsenjäger wie im Vorgänger gehören der Vergangenheit an.

Ersünden

Trotz all der tollen Upgrades, der neuen Fahrzeuge, des verbesserten Teamspiels und des neuen Spielmodus' erweckt Battlefield 2142 den Eindruck, es sei eine Mod für Battlefield 2 – wenn auch eine ausgezeichnete. Schuld daran sind nicht nur die bekannten Landschaftstexturen und Grafikelemente, sondern vor allem die Bedienungs-macken, die das Spiel von seinem Vorgänger geerbt hat: Ewige Ladezeiten, nicht nur für die Karten, sondern auch bei den Menüs, ständige Shader-Optimierungen nach geringfügigen Einstellungsänderungen, Verbindungsabbrüche und ein Speicherhunger, der Ihren Rechner noch Minuten nach dem Spiel lahmlegen wird. Dice hat aber auch Verbesserungen eingebaut. So gibt's in Battlefield 2142 nun eine Freundesliste, detaillierte Spielerstatistiken und Erklärungen zu jeder der 74 Auszeichnungen: Was man anstellen muss und bereits erreicht hat, um sie zu erhalten. Außerdem können Sie nun endlich Tasten neu belegen, ohne die alte Einstellung per Hand löschen zu müssen.

» WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2932

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Eigentlich sagt mir das Szenario von Battlefield 2142 längst nicht so zu wie das des Vorgängers. Aber nur dadurch konnte Dice so viele coole Upgrades wie Tarnanzüge, Selbstschussanlagen und dergleichen einbauen. Doch wichtige Grundausstattung zum beförderungspflichtigen Upgrade zu machen, das ist ja nun wirklich dämlich. Wenn man die allerdings erstmal zusammen hat, wird das Spiel super. Und weil mich die schnellen Beförderungen, vielen Upgrades und das verbesserte Teamspiel motivieren, gebe ich Battlefield 2142 eine Chance.



»Eine Chance für die Zukunft«



Wir gehen hinter Kraftfeld und Selbstschussanlage in Deckung.

BATTLEFIELD 2142 MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER: Dice (Battlefield 2, GS 08/2005: 93 Punkte)
 PUBLISHER: Electronic Arts
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D): 19.10.2006
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 4 Stunden

GENRE: ACTION

Upgrade-Durstrecke zu Beginn

SZENARIO: realistisch (fiktiv)

FREIHEIT: linear (offene Welt)

HANDLUNG: einfach (komplex)

GEWALT: keine (brutal)

SPIELABLAUF: Action (Taktik)

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	Schnelle Reaktionen
EINSTIEG: leicht	schwierig		Orientierungsfähigkeit
SPIELMECHANIK: einfach	komplex		Logik & Überlegung
SPIELTEMPO: langsam	schnell		Geduld
			Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

HILFEN: Audiotipps, Tutorial-Video
 SPEICHERSYSTEM: keins

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	Radeon 9500 / 9600
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Geforce 6600 GT
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD	Radeon X600 / X700
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Radeon 9700 / 9800
2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren, Soundblaster X-Fi
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: SafeDisc
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Conquest, Titan, Coop
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: Ja
 FAZIT: Mehr Abwechslung und taktischer Tiefgang als im Vorgänger

SERVERSUCHE: Intern
 MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + Wetter- und Kameraeffekte + schicke Fahrzeugmodelle - triste, sterile Landschaften	8/10
SOUND	+ wuchtige Waffensounds + toller Surround-Klang + auf Wunsch nur deutsche Sprachausgabe + Audiotipps abschaltbar	9/10
BALANCE	+ ausgewogenen Waffen + Fahr- und insbesondere Flugzeuge nicht mehr übermächtig - Einsteiger ohne Upgrades unterliegen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ aufregender Titan-Modus + tolles Teamgefühl dank Squad-Upgrades - gewöhnungsbedürftiges Zukunftsszenario	8/10
BEDIENUNG	+ perfekte Soldaten- und Fahrzeugsteuerung - Masse an Upgrades erschwert mitunter den Waffenwechsel - Bedienungs-macken	8/10
UMFANG	+ vier Spielmodi + 40 Upgrades + zehn Karten - für Einzel-spieler und Koop nur fünf Karten ohne Titan - keine Jets	10/10
LEVELDESIGN	+ gut balancierte Karten + Flaggen und Silos, die nur für Infanterie erreichbar sind + mobile Titanen - eintönige Schlachtfelder	8/10
TEAMWORK	+ verbessertes Zusammenspiel dank NetBat-Kommunikationsgeräten + Squad-Bildung wird belohnt + Feld-Upgrades	10/10
WAFFEN & EXTRAS	+ 40 clevere Ausrüstungsgegenstände + EMP-Attacken + Titanen als langsame, aber kampfstärke Gefechtsplattformen	10/10
MULTIPLAYER-MODI	+ Koop-Modus gegen Bots + fordernder Titan-Modus - Kommt anfangs durch Upgrade-Mangel nicht so recht in Fahrt	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: TOLLER TEAM-SHOOTER, STERILES SZENARIO.



Fortsetzungshorror

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Manchmal sind offene Enden die besseren. Hätte man doch dem Hauptspiel nur ein solches gelassen!

Wenn Sie den Ego-Shooter F.E.A.R. gespielt haben, werden Sie sich bestimmt mit einem Gruseln an die Schlusszene erinnern: Der Geist der kleinen Alma klettert zu Ihnen in den Rettungshelikopter. Und genau da setzt das Addon **Extraction Point** ein, beziehungsweise direkt nach dem Absturz des Hubschraubers. Natürlich haben Sie überlebt, Alma sowieso. Und Paxton Fettel ist auch wieder mit von der Partie. Somit wäre die Familie komplett. Zudem haben die Entwickler von Monolith noch Monster-Gäste eingeladen. Die ziehen mit Alma los und hinterlassen eine ziemliche Sauerei. An Ihnen ist es, sich abermals durch Gänge zu ballern, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

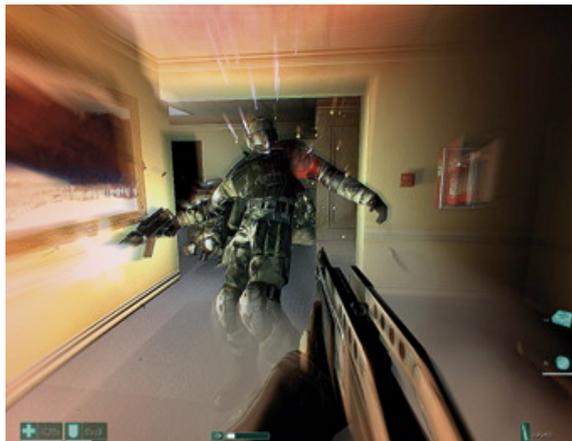
Gänge, Räume, Gänge

War F.E.A.R. in Sachen Levelaufbau und optischer Abwechslung nun wirklich nach einer gewissen Weile dröge, fängt **Extraction Point** gleich so an. Sie starten in einem zerstörten Gebäude, das erschreckend an den vorletzten Abschnitt des Hauptprogramms erinnert. Danach geht es nur kurz nach draußen, dann in eine Kirche und deren Kellergewölbe. Bald darauf finden Sie sich in Lagerhallen und zwischen Containern wieder. Wäre da nicht die bekannte, noch immer tolle Zeitlupenfunktion, würde man schon nach zehn Minuten einschlafen, so lieblos ist das alles.

Meine Schießanlage

Selbst Alma, Paxton und der unheimliche Neuzugang können mit ihren schauerlichen Auftritten nicht mehr viel rausreißen – man weiß mittlerweile zu viel über die Verwandtschaft.

Wenigstens noch immer fordern und gemein: die KI der Gegner. Die Burschen verhalten sich genau so clever wie im Hauptprogramm und suchen Deckung, rollen sich aus der Schusslinie, treten nach Ihnen, werfen zielsicher Granaten und versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen. Netze neue Unterstützung bekommt unser Held gegen die teilweise in wahren Strömen auftauchenden Schergen Fettels in Form von kleinen Selbstschussanlagen. Diese können Sie an strategisch günstigen Positionen aufstellen, um sich den Rücken frei zu halten. Dazu gesellen sich zwei neue Schießprügel: Minigun und Laser-Gewehr. Doch die frischen Waffen machen aus dem Addon auch keinen Grund zum Jubeln. **PET**



Noch immer eine Show: Die **Zeitlupen-Angriffe** auf die Gehirn manipulierten Schergen Fettels beeindrucken mit Verzerr- und DirectX9-Effekten.

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT EGO-SHOOTER-ADDON

ENTWICKLER TimeGate/Monolith (F.E.A.R., GS 11/05: 89 Punkte)
 PUBLISHER Vivendi Universal TERMIN (D) Anfang November
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch USK keine Jugendfreig.



ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PGS	FÜR STANDARD-PGS	FÜR HIGHEND-PGS	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Radeon 9500 / 9600
1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,8 GHz Intel	Geforce 6600 GT
XP 1600+ AMD	XP 2600+ AMD	64/3500+ AMD	Radeon X600 / X700
256 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Radeon 9700 / 9800
6,9 GB Festpl	6,9 GB Festpl	6,9 GB Festpl	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gegnermodelle + wundervolle DirectX9-Effekte (Zeitlupe) - teils öde Texturen - sehr leere Levels	8/10
SOUND	+ Sauberer Surround-Sound mit guten direktionalen Effekten + gut eingesetzte Musik + gruselige Geräusch-Effekte	10/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern (schnelle und normale Variante) + stets fair trotz mordschlauer Gegner-KI	9/10
ATMOSPHÄRE	+ gruselig - einfallsloser Anschluss an Hauptprogramm + lieblos umgesetztes Szenario	6/10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung + erhöhte Überlebenschance durch Zeitlupen-Hilfe	10/10
UMFANG	+ ordentliche fünf Stunden für ein Addon + Wiederspielbarkeit dank KI und Schwierigkeitsgrade	7/10
LEVELDESIGN	- Innenlevels bestehen nur aus Tunneln, nichts als Tunneln + Außenlevels sind langweilige Container-Lagerplätze	5/10
KI	+ nutzt Deckungen + wirft Granaten + versucht, Sie zu umrunden + wartet hinter Ecken	9/10
WAFFEN	+ zehn in der Benutzung sehr unterschiedliche Waffen + aufstellbare Mini-Selbstschussanlagen + Granaten	8/10
HANDLUNG	+ Mischung aus US- und Japano-Horror - bringt keinen neuen Aspekt in die Geschichte - farblosler Held	6/10

PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT** SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

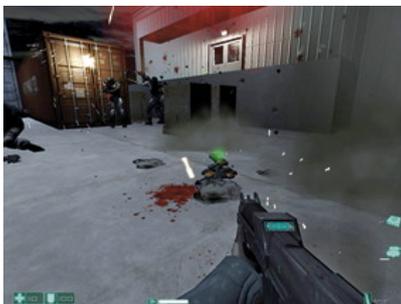
FAZIT: UNNÖTIGES ANHÄNGSEL AN EIN GROSSARTIGES SPIEL.



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2847



ADDON: Hauptprogramm benötigt



Kleine **Selbstschussanlagen** helfen Ihnen im Kampf.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Das Hauptprogramm habe ich wirklich geliebt, obwohl die Auftritte des kleinen Mädchens in Rot bei mir mehrfach fast einen Herzkasper verursachten. Aber Extraction Point macht mich lediglich müde. Da kann Alma noch so oft durchs Bild huschen und Fettel noch so oft schlimme Prophezeiungen in mein Ohr hauchen – allein wegen des hingeklatschten Leveldesigns mag ich Extraction Point nicht. Das hätte man anders, besser, einfach spannender lösen können.



»Zum Gähnen!«

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2955

1914 – SHELLS OF FURY



Unser **Torpedotreffer** versenkt diesen Frachter.

Hinter dem Titel **1914 – Shells of Fury: Die Schalen des Zorns** versteckt sich eine passable U-Boot-Simulation. Allerdings unterliegt sie in nahezu allen Belangen wie Grafik, Sound und Realismus Ubisofts **Silent Hunter 3**. Dafür erfreut das unverbrauchte Szenario des Ersten Weltkrieges. Für U-Boot-Fans eine Überlegung wert. **PCL**

1914 – SHELLS OF FURY	
GENRE	U-Boot-Simulation
PUBLISHER	h2f / Rondomedia
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

62 SPIELSPASS

DER TIERISCH VERRÜCKTE BAUERNHOF



Wer zuerst im **Matsch** landet, ist ein dummes Vieh.

Als neue Kuh im Stall sollen Sie im Actionspiel **Der tierisch verrückte Bauernhof** eine Farm aufmischen. Deshalb schubsen Sie in Minispielen andere Tiere in den Matsch oder bespritzen sie mit Milch. Oder Sie sammeln entführte Hühner wieder ein. Das klingt bekloppt? Ist es auch, macht aber trotzdem eine Weile Spaß. **PET**

DER TIERISCH VERRÜCKTE BAUERNHOF	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	THQ / THQ
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

50 SPIELSPASS



COMBAT WINGS



Dauerfeuer über dem Ärmelkanal.

Die Luftschlacht um England als Actionballerei. In **Combat Wings – Battle of Britain** holen Sie in abwechslungsreichen Missionen im Alleingang die gesamte Luftwaffe vom Himmel. Ihre Flügelmänner treffen dabei nichts außer Wolken. Für 15 Minuten macht das durchaus Spaß, danach spielen Sie lieber **Blazing Angels**. **PCL**

COMBAT WINGS – BATTLE OF BRITAIN	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

52 SPIELSPASS

GUNSHIP APOCALYPSE



Der Mars macht mobil – mit stupidem Geballer.

Schon der Titel klingt nach Science-Fiction B-Movie: **Gunship Apocalypse**. Das Spiel ist aber viel schlimmer. In einem aufrüstbaren Raumgleiter ballern Sie auf und unter der Marsoberfläche auf ewig gleiche Gegner. Das Ganze ist grafisch trist, spielerisch öde und oft unfair schwer. Dann lieber schlechte Filme gucken. **PCL**

GUNSHIP APOCALYPSE	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Fakt / Black Pepper
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

23 SPIELSPASS



FALLEN LORDS

Himmlich gut? Nein, höllisch schlecht.



Gemeinsam mit ihrem Dämonenheer bekriegt unsere **Magierin** eine Armee der Untoten.

Wenn nur zwei sich streiten, mag sich der Dritte durchaus freuen. Doch wenn drei sich streiten, freut sich überhaupt keiner – erst recht nicht Sie als **Fallen Lords**-Spieler. Im Action-Strategie-Mix bekriegen sich Engel, Dämonen und Untote, was nach Spaß klingt, aber keinen macht. Dabei ist der Ansatz originell: Auf einer der drei Seiten schnetzeln Sie sich mit einem Kämpfer oder Magier durch Feindesheere und führen zugleich eigene Soldaten ins Gefecht, etwa Bogenschützen oder Ritter. Das artet jedoch in Arbeit aus, weil Sie die

Truppen in der 3D-Ansicht umständlich anwählen müssen. Zudem bleiben die strunzdummen KI-Verbündeten gerne an Mauern oder Hecken hängen. So kann es mehrere Minuten dauern, bis Sie einen Trupp Dämonen durch ein Tor bugsiert haben. Macht aber nichts, Taktik brauchen Sie ohnehin keine: Meist reicht es, alle Soldaten blindlings ins Gefecht zu schicken. Dann stürmen Sie selbst hinterher und metzeln eifrig mit. Weil die Truppen somit nur Staffage sind, überwiegt der Action-Anteil klar. In den Massenschlachten mit bis zu 200 Einheiten kommt sogar etwas Stimmung auf – die allerdings von der unterirdischen Grafik und dem dünnen Sound gleich wieder zunichte gemacht wird. Somit ist **Fallen Lords** zwar leidlich originell, aber eben kein Grund zur Freude. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2888

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die gute Nachricht: **Fallen Lords** kostet schlappe 15 Euro. Die schlechte: Selbst das ist noch zu teuer. Trotz origineller Ideen und netter Massenschlachten schafft es der Action-Strategie-Mix nicht, mich dauerhaft zu motivieren: Die KI ist zu blöd, die Grafik zu mies, die Steuerung zu krampfzig. Und das Strategie-Beiwerk? Zu müde und anspruchslos; im Grunde hetze ich mein Heer nur blindlings auf den Feind und stürze mich dann selber ins unübersichtliche Getümmel. So gibt's nur ein Wort, das **Fallen Lords** treffend umschreibt: »überflüssig«.

»Zur Hölle damit!«



FALLEN LORDS

GENRE	Action-Strategie
PUBLISHER	Frogster / Novarama
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB



PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND