



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

DIE VOLLE PACKUNG

DREI GEGEN DIE FLAUTE. Actionfans erleben derzeit eine Flaute, im letzten Monat kitzelte nichts den Abzugsfinger. Und auch in diesem Monat liegt Ballerland irgendwie brach. **Just Cause** ist zwar ein anständiges, auf sympathische Art irre irreales Explosionsspektakel, aber trotzdem weit von einem echten Kracher entfernt. Da seufzt der Spieleredakteur, denn er weiß, was das bedeutet

– die volle Packung potenzieller Superhits in einem Monat, nämlich im kommenden. Wir rechnen mit Einschlag nach Einschlag: **Dark Messiah of Might & Magic**, **Battlefield 2142**, **Splinter Cell: Double Agent**. Wer das alles kaufen soll? Wir haben keine Ahnung! Wer das testen soll? Wir! Machen wir aber gerne. Siegmund, Finger weg von **Dark Messiah**!

EL BUNDESPRÜFSTELLE. Und dann wäre da noch **El Matador**. Wo da genau? Tja, das fragten wir auch Publisher Frogster in steter Regelmäßigkeit während der vergangenen Wochen. Ganz ehrlich, der wusste es jetzt auch nicht so recht. Denn offenbar macht das Umstricken des Actionspiels auf USK- und BPJM-taugliches Niveau (mit ohne zwingendem Umnieten von Gegnern) mehr Mühe, als man zu Beginn vermutete. Ob da am Ende die Kosten-Nutzen-Rechnung noch stimmt? Wir erfahren es hoffentlich im nächsten Monat.

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: 

INHALT

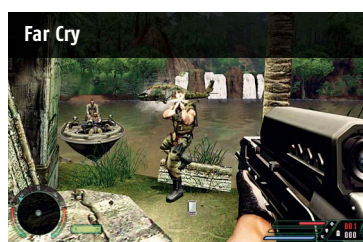
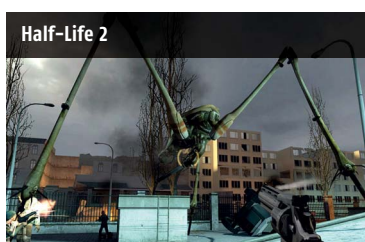
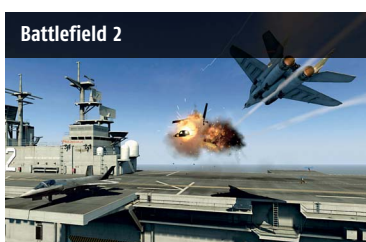
TESTS

Just Cause	86
Cars – Vorschul-Version	91
Alien-Shooter 2	91
Wave Ball	91
Evochron: Alliance	91
Lego Star Wars 2	92
Black Buccaneer	95

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 11/2006

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	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	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	9	02/05: Addon
5	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10		
6	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10		Version 3236
7	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10		
8	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	10	9	10	9	8	9	8	8		
9	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10		
10	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	88	8	10	9	10	10	8	8	9	8	8		
11	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9		
12	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10		
13	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10		
14	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8		
15	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9		
16	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9		
17	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
18	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9		
19	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6		
20	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	84	6	10	9	10	10	6	7	6	10	10		
21	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10		
22	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7		
23	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	83	7	8	9	10	10	9	5	10	9			
24	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10		
25	Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	12/05	82	8	9	9	9	8	8	7	7	8	9		

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.





Tyrannenmord in kleinen Schritten

JUST CAUSE

Man möchte auf San Esperito Urlaub machen, schließlich ist es die schönste Inselwelt seit Far Cry. Wäre da nicht diese Revolution! Aber an der sind Sie ja selbst schuld.

El Presidente Mendoza kommt aus dem Toben nicht mehr heraus. Die Rebellen nehmen im Handstreich ein Dorf nach dem anderen, die nördlichen Provinzen Aguilar, La Cruz und Durango sind bereits in ihren Händen, dazu die Armeebasis San Mateo. Seine Polizei wird dupiert, seine Hubschrauber abgeschossen, seine Raketen sabotiert, und jemand hat die drei Reaktoren des Kraftwerks auf der Ostinsel gesprengt. Nun meldet man ihm schwere Stra-

ßenschlachten aus Nuevo Estocolmo, der nördlichen Großstadt seines Inselreichs San Esperito. Wie kann das sein? Woher hat die schwächliche Guerilla auf einmal so viel Mumm? Des Rätsels Lösung hört auf den Namen Rico Rodriguez, seines Zeichens Umsturzexperte. Mit ihm sollen Sie im Actionspiel **Just Cause** den korrupten Mendoza und sein Regime aus dem Sessel stemmen.

Wes' Geistes Kind?

Rico, eine Art Agentenrambo mit schwarzgelockter 80er-Matte und den geistigen Gaben einer Handgranate, wird im Dschun-

geinsatz doppelt ferngesteuert: Einmal von der »Agentur« (gemeint ist die CIA), die den Inselfutsch vom Zaun bricht und Señor Rodriguez brandgefährliche Missionen zuschanzt – und dann natürlich von Ihnen. Wer **GTA** gespielt hat, kommt mit der Steuerung sofort zurecht, denn **Just Cause** mischt wie das Vorbild Ballerei aus der Schulterperspektive mit Rasereien in mehr als 90 Autos, Panzern, Booten, Hubschraubern oder Flugzeugen. Die optischen Gene im Erbgut stammen offensichtlich von **Far Cry**, das nach zweieinhalb Jahren echte Konkurrenz

als Dschungelkönig bekommt. Denn **Just Cause** sieht teilweise so traumhaft aus, dass man in der Badehose vor dem Monitor sitzen möchte. Und dann mischt auch noch ein dritter im Genpool mit: Vom Tropenspiel **Boiling Point** borgt sich **Just Cause** die große Freiheit, aber leider auch KI-Patzer, dröge Zufallsmissionen und immergleiche Nebenaufgaben beim Kampf um die Inselherrschaft.

Ah. Noch'n Dorf.

San Esperito besteht aus 34 Provinzen, die jede wiederum drei Dörfer, Städte oder Militärbasen



In den **Eroberungsmissionen** treffen Sie erst auf Polizisten, später auf Soldaten und schließlich (wie hier) auf die Elitetruppen der Schwarzen Hand.



Unter Beschuss durch einen Militärhubschrauber klettert Rico auf den Schornstein des Kraftwerks, um oben eine Sprengladung anzubringen.



Bei Angriffen bekommen Sie Unterstützung, hier durch **Guerillas**.



Geschwindigkeitsgefühl: Beim Rasen schwimmt der Bildschirm.

enthält. Wer die erobert, gewinnt die Provinz für die Rebellen. Dann ist da noch eine zweite Partei: Die Drogenfamilie der Riojas interessiert sich zwar nicht für die Siedlungen, wohl aber für die Villen der Konkurrenzbande, der Montanos. Davon gibt's in

der Regel zwei pro Provinz. Insgesamt fährt **Just Cause 2** 126 Eroberungsziele auf. Kurz gesagt: San Esperito ist enorm groß. Wer alle Drogenhorte und Zivilsiedlungen befreien will, darf weit über 30 Spielstunden einplanen. Und sollte viel Ausdauer mitbringen. Denn zum einen wollen die weiten Strecken zwischen den Zielen zurückgelegt werden; das dauert im Hubschrauber Sekunden, im Auto Minuten, und zu Fuß vergessen Sie's besser gleich. Zum anderen läuft jede Eroberung gleich ab. Bevor Sie die örtliche Flagge erreichen, müssen Sie abwechselnd genügend Feinde umlegen und drei Straßenbarrieren sprengen. In Drogenvillen wartet am Schluss der örtliche Clanchef als Mini-Endgegner. Jeder solche Eroberungszug dauert rund fünf Minuten und unterscheidet sich durch nichts von dem davor und dem danach: schießen, sprengen, schießen, sprengen. Allerdings rüsten Ihre Gegner mit der Zeit auf. Nachdem sich Ihnen zuerst nur Polizisten in den Weg stellen, folgen später gut bewaffnete Soldaten mit Helikoptern und schließlich die gepanzerten Elitesoldaten der »schwarzen Hand«. In Militärbasen bekommen Sie's außerdem mit Panzern zu tun, die Ihrem Vormarsch ein sehr abruptes Ende setzen können – wenn sie nicht gerade in den Straßenbarrieren feststecken.

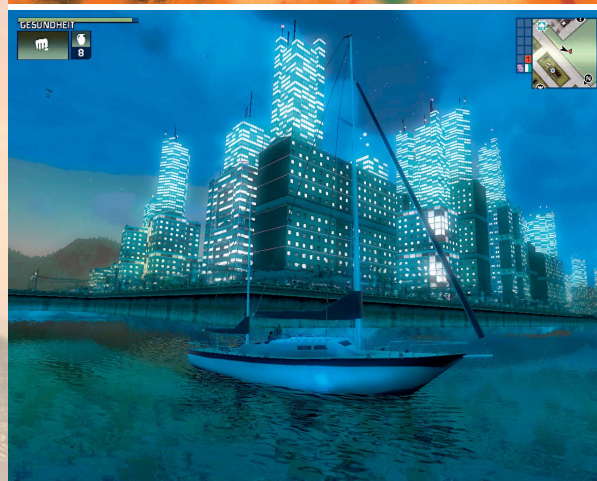
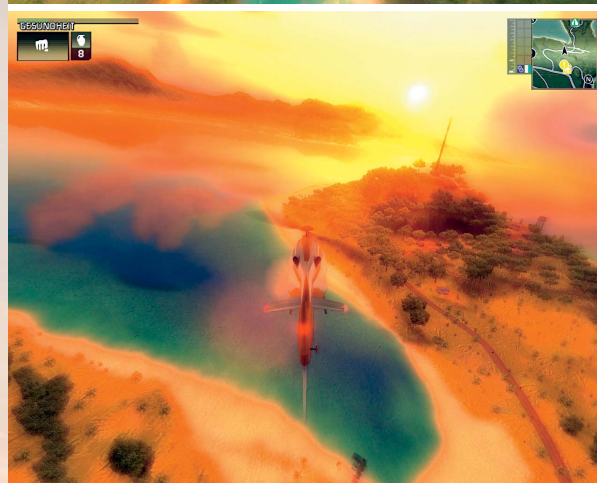
Hey, nicht auf mich!!

Dass Panzer nur mäßig gefährlich sind, weil ihre Fahrer sie gern auf Sandsäcke und Mauercken setzen, ist nur ein Effekt der mauen Gegner-Intelligenz. Einerseits reagieren die Feinde durchaus gewitzt, rennen vor Granaten weg, nutzen Autos effizient zur Verfolgung und drängeln. Andererseits hat es schon seinen Grund, dass Ihnen das Spiel unendliche Schwärme immer neu erscheinenden Kanonenfutters vor die Flinte wirft. Denn der Superkrieger Rico mährt die Federales zu Dutzenden nieder, während ihm das Feindfeuer kaum die Haut zerkratzt. Sollte die Lebensenergie doch mal kritisch fallen, füllt das Spiel sie langsam wieder bis

auf ein Viertel auf. Das ist angenehm fair. Richtig gefährlich werden Rico nur Explosionen – und seine eigenen Verbündeten. Die agieren nämlich ausgesprochen dämlich. Bei jeder Eroberung mischen Guerilla- oder Drogentruppen mit, die gern gegen Straßensperren anrennen, in denen gerade Ricos Handgrate tickt. Immer wieder wird

Ihr Held zudem von Guerilla-Jeeps totgefahren, die sinnlos gegen die Barrieren anrasen, oder von verbündeten Panzern gesprengt, die volles Rohr auf Gegner direkt neben Rico ballern. Freunde wie Feinde bleiben zudem gern an Hindernissen hängen und können nicht durch Zäune schießen – Sie allerdings auch nicht.

INSEL-IMPRESSIONEN



Das paradiesische San Esperito mit seinen **türkisen Lagunen**, ins Rot der **Abendsonne** getaucht und **bei Nacht** mit der Yacht vor Mendoza City.

BUGS UND ÄRGERNISSE

- Auf unserem leistungsstarken Testrechner hatte das Spiel in actionreichen Situationen immer wieder kurze Aussetzer und stotterte.
- Ein Drogenboss, den wir mit dem Scharfschützengewehr beschossen hatten, war danach durch normale Schusswaffen nicht mehr verwundbar. Wir mussten ihn mit Granaten sprengen.
- Die Schattenwürfe sind oft fehlerhaft; Gegenstände werfen Schatten durch Dächer oder in unmöglichen Winkeln. Zudem flattern nahe Schatten.
- Nach dem Ableben setzt Sie das Spiel am nächsten Quartier ab – allerdings teilweise in Wänden oder in der Luft, so dass Sie Sturzschaden erleiden.
- Die Kollisionsphysik schießt übers Ziel hinaus. Das Ergebnis sind fliegende oder tauchende Boote und Fahrzeuge. Auch Rico wird gelegentlich raketengleich durch die Gegend katapultiert.
- In einer Mission rannte der zu liquidierende General im gleichen Tempo wie wir vor uns weg und Steilwände hoch, so dass wir ihn nicht einholen konnten. Das gelang erst nach einigen Minuten, als er sich am Hang verklemmte.
- Rico springt nicht in die Richtung, in die Sie die Taste drücken, sondern in die er gerade zeigt. Wenn Sie eine Kehrtwende machen und dabei springen, hüpf Rico zur Seite statt nach vorn – und gern über Dachkanten und in Abgründe.



Weg der Verwüstung

Das Gerangel um die Stützpunkte ist nicht Ihre Hauptaufgabe. Der Putsch gegen Presidente Morales wird in 15 Story-Missionen vorangetrieben. Die fallen – im Gegensatz zum Territorialgewinn – angenehm abwechslungsreich aus. Rico liefert sich Verfolgungsjagden oder schüttert Feinde am MG ab, während ein Verbündeter fährt; er sprengt im Hubschrauber einen fliehenden Zug, erforscht eine Bergbasis, stiehlt Geldtransporter und liquidiert Zielpersonen. Und natürlich steckt er auch hinter den drei Explosionen im östlichen Kraftwerk. Nett: Ordentliche Videoclips leiten die Missionen ein und schließen sie ab. Eine zusammenhängende Handlung gibt es allerdings nicht, von Charakterentwicklung ganz zu schweigen; **Just Cause** präsentiert Rico als ziemlich dummkopf und würzt die Missionshäppchen mit einer Wagenladung Zynismus.

Heimat mit Heli

Abseits der Missionen dürfen Sie sich auf San Esperito frei bewegen. Dabei helfen zwei äus-

GROSSE FREIHEIT IM VERGLEICH

GTA SAN ANDREAS



Optik	Toll animiert, aber grafisch veraltet.	–
Spielwelt	Drei große Städte voller Abwechslung.	+
Missionen	Tolle, handgebaute Story-Missionen.	+
Kämpfe	Schießereien und Stadt-Eroberung.	+
Charakter	Einfaches Charaktersystem, aufgesetzt.	○

BOILING POINT



Optik	Bananenrepublik-Flair, leicht graustichig.	○
Spielwelt	Riesig, aber langweiliger Baukasten-Look.	–
Missionen	Langatmige, ideenlose Zufalls-Aufträge.	–
Kämpfe	Fehlendes Tempo und seltsame Gegner-KI.	–
Charakter	Gute Rollenspiel-Anleihen und Aufstiege.	+

JUST CAUSE



Optik	Tolle Tropenstimmung. Wirkt lebensnah.	+
Spielwelt	Glaubwürdig, aber Wiederholungen.	○
Missionen	Story-Missionen toll, Rest auf Dauer öde.	○
Kämpfe	Flott und knackig, teils mit KI-Mängeln.	○
Charakter	Keinerlei Entwicklung. Nicht motivierend.	–

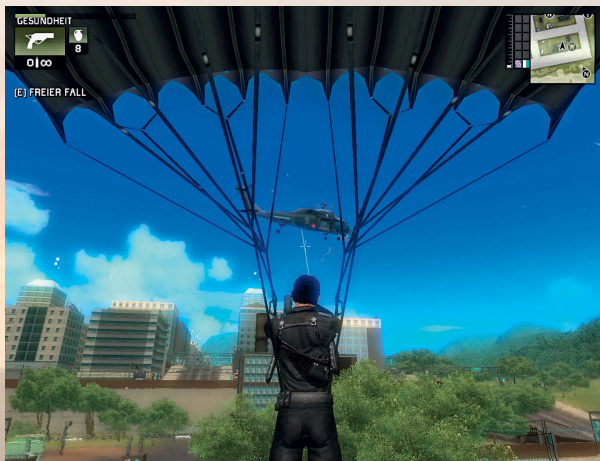
serst nützliche Funktionen: Der Eskortdienst, der Rico an (fast) jeder beliebigen Stelle abholt und Sekunden später über einem Unterschlupf oder dem nächsten Missionsziel abwirft; und der Lieferdienst der Agentur, der Ihnen ein Fahrzeug vor die Nase setzt. Das ist anfangs ein Motorrad, später schalten Sie einen Jeep, ein Jetboot und einen Gyrokopter frei. Apropos Freischalten: Durch Ihre Einsätze sammeln Sie bei Guerilla und Riojas Punkte

und steigen im Rang auf; dadurch steht Ihnen immer bessere Ausrüstung (Waffen, Fahrzeug und Flugzeuge) zu. Die Riojas stellen Ihnen außerdem neue Unterschlupfe zur Verfügung; bei den Guerillas müssen Sie die selbst erobern. Speichern dürfen Sie nur in diesen Quartieren, nicht während des Spiels. Weitere Konsolenerbschaften: In den Menüs gibt's keine Mausunterstützung, und am Maschinengewehr zielt das Spiel von selbst

auf Feinde, wenn Sie grob in die richtige Richtung deuten. Das macht solche Schuss-Sequenzen komplett anspruchslos.

Wo stecken die Dinger?

Neben Hauptmissionen und Eroberungen kann Rico auch Statuspunkte sammeln, indem er zufallsgenerierte Mini-Missionen für die beiden Parteien annimmt. Dann ist etwa ein Ziel zu sprengen, ein Fahrzeug zu bergen oder ein Gegen- ➤➤



Mit dem Greifhaken kann sich Rico an Fahrzeuge und Hubschrauber hängen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Hach, endlich wieder ein unkompliziertes Spiel zum Abschalten. Just Cause pfeift auf Pseudo-Realismus und setzt voll auf Action. Im Alleingang mähe ich Gegnerhorden nieder, hebe Banditennester aus und jage Hunderte Jeeps, Helikopter und Schnellboote in die Luft. Dass mir das auch auf Dauer viel Spaß macht, liegt neben der hübschen Postkarten-Umgebung vor allem am Humor im Spiel. Die Charaktere sind derart überzeichnet und klischeehaft, dass sie viele spielerische Längen vergessen machen.

»Just cool!«



TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Ohne Post-Effekte sieht das Spiel nur unwesentlich schlechter aus, läuft aber knapp 20 Prozent flotter.
- Mit mittleren Einstellungen braucht Just Cause etwa 20 Prozent weniger Rechenpower, verliert aber kaum an Optik.

- Erst ab einer GeForce 7900 GT oder Radeon X1900 sollten Sie Kantenglättung aktivieren.

CHECKLISTE

- 7,4 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HV

SO LÄUFT JUST CAUSE 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	Grafikkarte	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 GX	
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT X1950 XTX	
2	Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz			
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57	
		Pentium D				915	950		965 XE	
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62
3	Speicher in MB	Core 2 Duo						E6300	E6600	X6800
			128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072
4	Legende	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details, Aus: Hitzeflimmern, Bewegungsunschärfe, Post-Effekte				läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details, An: Post-Effekte		läuft so flüssig: 1600x1200, hohe Details, An: Post-Effekte	
		ruckelt stark								



In einer der **Story-Missionen** verfolgen wir einen flüchtigen Verräter.

stand zu suchen. Letzteres machen Sie auch in der vierten Aufgabenvariante: Über San Esperito sind Objekte verstreut, die Sie in 13 Aufgaben aufspüren. Zur Belohnung gibt's nichts als Statuspunkte – nicht sonderlich motivierend. Zu guter Letzt stehen noch neun vollends freiwillige Rennmissionen an, bei denen Sie ohne konkreten Nutzen Checkpunkte abrasen. Spaß macht das aber allemal, nicht zuletzt wegen dem ausgezeichneten Geschwindigkeitsgefühl.

Absprung bei 200 km/h

Überhaupt sind die Vehikel einer der Höhepunkte der Spiels. Über 90 Stück gibt's davon, von zig Auto-Varianten wie Buggys, Monster Trucks, Rennwagen, Motorräder, Truppentransportern und Panzern über Kutter, Yachten, Schnellboote, Kampfschiffe bis hin zu Zivil-, Transport- und Kampfhelikoptern, Kleinflugzeugen, Jets und Abfangjägern. Weil Sie die im Eifer des Gefechts auch mal schnell verlassen müssen, kann Rico mit der Stunt-Taste aufs Dach springen (oder sich am Leitwerk festklammern), um dann mit dem Gleitschirm abzuheben. Mit seiner Seilpistole krallt er

sich außerdem an Fahr- und Fluggerät und lässt sich am Schirm ziehen; die Vehikel kann er so auch übernehmen, wenn er nah genug heranschwebt. In der Praxis funktioniert das nur alle paar Versuche richtig – aber wenn, dann hinterlässt die spektakuläre Aktion ein äußerst befriedigendes Gefühl.

Paradies für die Augen

Glücksmomente fließt **Just Cause** ausgerechnet in seinen stillen Minuten ein. Zwar sind auch gut ausgeleuchtete Ballereien und die Explosionen schicken gelungen, am eindrucksvollsten wirkt aber die Spielwelt selbst. Denn San Esperito ist ein glaubwürdiges Inselparadies mit fantastischer Weitsicht, das vor allem aus der Luft bildhübsch aussieht. Dann leuchtet das Meer in Strandnähe türkisgrün, schimmern Riffe durch das schicke Wasser, spiegelt sich die Sonne gleißend in der See und ziehen sich sattgrüne Wälder bis an den Horizont. Am Boden wirkt das Spiel dagegen teilweise detailarm. Zudem sehen die Dörfer alle gleich aus. Im Gegensatz zu San Andreas aus **GTA** fehlt es San Esperito an Abwechslung; nach ein paar



Hübsche Taktik: Rico kann **Handgranaten** in der Luft zerschießen.

Stunden erkennen Sie die Versatzstücke wieder. Der Sound mit seinen 5:1-Effekten und der

schwungvollen Musik lässt nichts zu wünschen übrig. **CS**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2819

JUST CAUSE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Avalanche (Just Cause ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER	Eidos
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
TERMIN (D)	22.9.2006
CA. PREIS	45 Euro
USK	ab 16 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden



GENRE: ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											
HILFEN											
SPEICHERSYSTEM											
ERFORDERT											
Schnelle Reaktionen											
Orientierungsfähigkeit											
Logik & Überlegung											
Geduld											
Handeln unter Zeitdruck											
Vorausplanung											
Mikromanagement											
Teamfähigkeit											

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			 Radeon 9500 / 9600
1,6 GHz Intel			2,4 GHz Intel				3,2 GHz Intel			 Geforce 6600 GT
XP 1400+			XP 2200+ AMD				A64 3200+ AMD			 Radeon X600 / X700
AMD			1,0 GB RAM				1,5 GB RAM			 Radeon 9700 / 9800
512 MB RAM			7,4 GB Festplatte				7,4 GB Festplatte			 Geforce 6800 GT
7,4 GB Festplatte										 Radeon X800 XL
										 Geforce 7600 GT
										 Radeon X850 XT
										 Radeon X1900 XT
										 Geforce 7900 GTX
PROFITIERT VON –										
BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ Securom										
TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1										

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Landschaftsgrafik + Fernsicht + Leucht- und Überstrahlereffekte + eckige Animationen + leblose Welt	9/10
SOUND	+ treibende Musik + knallige Effekte in 5:1-Surround + ordentliche Sprecher + Sprachketten wiederholen sich ständig	10/10
BALANCE	+ faire Rücksetzpunkte beim Sterben in Missionen + Eskort- und Liefersystem + Auto-Heilung + oft zu leicht oder zu schwer	8/10
ATMOSPHÄRE	+ Tropenstimmung + viel knallige Action + lebendiger Land- und Luftraum + fehlende Tierwelt + viele Wiederholungen	8/10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + keine Maus in den Menüs + kein freies Speichern + teils automatisches Zielen	8/10
UMFANG	+ massenhaft Vehikel + gewaltige Spielwelt... + ...ist nur zu einem Bruchteil gefüllt + wenig Abwechslung	8/10
LEVELDESIGN	+ spannende, abwechslungsreiche Hauptmissionen + langweilige Zufallsaufgaben + Sammelaufgaben werden nicht belohnt	6/10
KI	+ weicht aus + Verfolgungsverhalten + ärgertliches Verbündeten-Verhalten + KI-Gegner sind hauptsächlich Kanonenfutter	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ stimmiges Arsenal + freischaltbare Quartiere + sehr viele Vehikel... + ... unterscheiden sich teils nur marginal	10/10
HANDLUNG	+ zynischer Humor + keine zusammenhängende Handlung + kein Spannungsbogen + Hauptcharaktere bleiben blass	5/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: **OPULENT UND KNALLIG, AUF DAUER ZU DÜNN.**

78

SPIELSPASS

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Das einzige, was ich daheim sonst umstürze, ist ja der Marmorkuchen nach dem Backen; da kommt mir der knallige Befreiungskrieg in San Esperito ganz recht. Neben der fabelhaften Optik stimmt die Action, vor allem wegen der spaßigen Vehikel und der knackig kurzweiligen Kämpfe. Langweilig wird dagegen alles, was nicht Hauptmission ist, denn Just Cause fehlt die durchgestylte Abwechslung eines GTA. Stattdessen müssen Sie sich selbst motivieren, immer wieder das Gleiche zu tun. Verdammt schade – was hätte man mit dieser tollen Inselwelt nicht alles anstellen können! Just Cause ist wie eine Villa ohne Einrichtung: toll anzusehen, aber lang drin wohnen kann man nicht.

»Wo ist deine Seele, Schöne?«



➤ AB-16/18-DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 2820

CARS VORSCHUL-VERSION



Per Maus weicht **Lightning** Hindernissen aus.

Die Filme von Pixar sind für Jung und Alt, am dazugehörigen Spiel **Cars** mit dem Untertitel **Vorschul-Version** haben – der Name verrät's – jedoch nur die Kleinsten Spaß. Mit der Maus sortieren Sie in Minispielen Reifen, lenken Lightning McQueen über einen Hindernis-Parcours oder absolvieren Merkaufgaben. Ganz nett. **DM**

CARS VORSCHUL-VERSION

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Awe Games / THQ
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

43
SPIELSPASS

ALIEN SHOOTER 2



Zahllose **Außerirdische** bedeuten Langeweile.

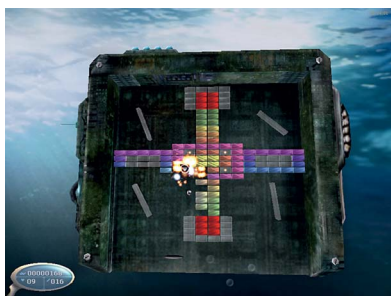
Das Action-Rollenspiel **Alien Shooter 2** ist ein bisschen wie **Diablo 2**, nur in ganz schlecht. Mit Schusswaffen ballern Sie in einer Station auf Außerirdische und sammeln Erfahrungspunkte. Bei einem Levelaufstieg bauen Sie Charakterwerte aus. Das Ganze präsentiert sich Ihnen in Matschgrafik – falls Sie das Spiel kaufen. **PET**

ALIEN SHOOTER 2

GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	Sigma Team / CDV
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

35
SPIELSPASS

WAVE BALL



Schläger + Kugel + **Klötzchen** = Wave Ball.

Nicht noch ein **Breakout**-Klon! Doch, und zwar ein schlechter. Denn **Wave Ball** fügt dem Klassiker wenig Neues hinzu. Nur die Extras, die etwa den Schläger vergrößern oder die Lichter ausgehen lassen, bringen Abwechslung. Die detailarme Grafik und die langatmigen Levels katapultieren den Titel jedoch ins Aus. **PM**

WAVE BALL

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Pepper Games / Novitas
CA. PREIS	5 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

28
SPIELSPASS

EVOCHRON



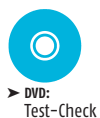
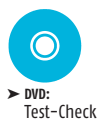
Erst **Container** sammeln, dann kämpfen.

Evochron bietet ähnlich viele Möglichkeiten wie das Weltall-Handelspiel **X3**, aber noch weniger Spielhilfen. Einsteiger werden nach wenigen Minuten frustriert aufgeben – leidensfähige Profis bekommen in **X3** den erheblich schöneren Weltraum. Dafür hat **Evochron** aber immerhin einen Multiplayer-Modus. **HK**

EVOCHRON

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Starwraith / TGC
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

42
SPIELSPASS



Stein auf Stein

LEGO STAR WARS 2



Die Macht ist mit den Plastikmännchen. Ballern, hüpfen und rätseln Sie diesmal mit Lego-Luke und Kollegen durch die alte Star-Wars-Trilogie.

General, suchen Sie die geheimen Pläne des Todessterns. Und wenn Sie dafür das Schiff Stück für Stück auseinandernehmen müssen!« Was Hollywoods bekanntester Asthmatiker Darth Vader im Filmklassiker wohl eher metaphorisch gemeint hat, dürfen Sie im 3D-Actionspiel **Lego Star Wars 2** wortwörtlich nehmen. Denn wie schon im Vorgänger haben die Entwickler das **Star Wars**-Universum mit den bunten Kultklötzchen nachgebaut – und Sie dürfen es wieder zerlegen. Dass das viel mehr Spaß macht als im Vorgänger, liegt aber nicht nur an der im Vergleich zum ersten Teil deutlich cooleren Vorlage.

»Ich bin dein Vater!«

Lego Star Wars 2 erzählt die Geschichte der Star Wars-Episoden 4 bis 6, von der Flucht der Druiden R2-D2 und C-3PO auf den Planeten Tatooine bis zur finalen Schlacht auf dem Waldmond Endor. Ähnlich wie im Vorgänger wählen Sie in der Cantina-Bar eine verfügbare Mission aus. Sobald Sie den ersten Auftrag der



Als **Obi-Wan Kenobi** verteidigen wir Han Solos rasenden Falken gegen zahlreiche imperiale Sturmtruppen. (1280x1024)

vierten Episode gemeistert haben, stehen Ihnen auch die anderen beiden Kampagnen zur Verfügung. Und die sind weit umfangreicher als noch in Teil 1. Allein für Episode 4 brauchen fortgeschrittene Spieler so lange wie früher für den gesamten Vorgänger. In Sachen Bedienung ist alles beim Alten geblieben:

Per Gamepad oder Tastatur steuern Sie die Legofiguren aus der Schulterperspektive durch die Levels, zerlegen mit Laserpistolen oder Lichtschwertern imperiale Sturmtruppen und anderes Gesocks, meistern teils knifflige Sprungeinlagen und lösen simple Schalter- und Schieberätsel. Da Sie die Kamera aber nicht frei

bewegen dürfen, werden die etwas anspruchslosen, aber unterhaltsamen Scharmützel oft unübersichtlich. Gerade bei Sprungeinlagen verfehlen Sie gelegentlich das Ziel. Immerhin können Sie in **Lego Star Wars 2** nicht wirklich sterben. Sinkt Ihre Lebensenergie auf Null, verlieren Sie zwar ein paar Münzen, >>

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Beim Spielen von **Lego Star Wars 2** hatte ich immer wieder das Bedürfnis, meinen Bildschirm zu umarmen und den Entwicklern für dieses Programm zu danken. Zu danken für das großartige Leveldesign, für die liebevoll nachgebaute Star-Wars-Welt und nicht zuletzt für den großartigen Humor. Noch nie musste ich bei einem Actionspiel mehr schmunzeln. Höchstens beim Vorgänger. Doch den habe ich längst vergessen. Denn Teil 2 ist länger, abwechslungsreicher und endlich auch für fortgeschrittene Spieler interessant. Genau das, was wir uns damals im Test des Vorgängers gewünscht hatten!

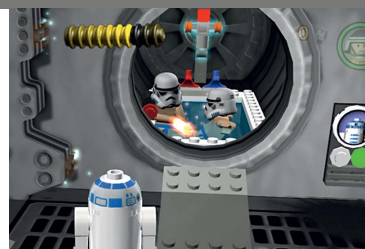
»Möge der Spaß mit euch sein«



EASTEREGGS IN LEGO STAR WARS 2



Auf dem Planeten Tatooine kommen die Helden in Mos Eisley an einem **Kino** vorbei. Zufälligerweise läuft da gerade **Star Wars**.



Auf einem Sternenzerstörer überraschen wir Sturmtruppen **beim Baden**. Witzig: Bis auf die Helme sind die beiden nackt.



Auf Jabbas Wüstenkreuzer lösen wir im Team ein **Schalterrätsel**.



Mit Speedern heizen wir auf **Endor** durch den Wald.

trem schräge Pan-
tomimeeinlagen.

Geheimnis- krämerei

Wer nach etwa zwölf Spielstunden alle drei Kampagnen gemeistert hat, ist beileibe noch nicht fertig. Denn mit jeder absolvierten Mission schaltet das Spiel zusätzliche Charaktere frei, mit denen Sie die bereits gespielte Mission erneut angehen können, um so vorher unzugängliche Bereiche nach Geheimnissen abzuklappen, die wiederum neue Boni freischalten. Zudem dürfen Sie in der Cantina-Bar durch gesammelte Münzen stärkere Lichtschwerter kaufen oder Ihre Figuren individuell mit neuen Kleidungsstücken ausstatten. Unser Favorit: Darth Leia. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **A119**

geschickte Spieler dürfen die aber wieder einsammeln – fair.

Jedem das Seine

Dass das simple Spielprinzip auf Dauer motiviert, liegt hauptsächlich an den netten Ideen, die Ihnen das Programm am laufenden Band vor das Laßerschwert wirft. Denn wie im Vorgänger müssen Sie ständig auf die speziellen Fähigkeiten aller Charaktere zurückgreifen: Während sich zum Beispiel nur Prinzessin Leia oder Han Solo mit einem Enterhaken auf sonst unerreichbare Plattformen heben können, stapeln Jedi-Meister wie Luke oder Obi-Wan durch die Macht selbst riesige Legoteile ohne Probleme. Das Zusammenspiel aller Helden macht besonders im Koop-Modus eine Menge Spaß. Denn die Entwickler haben deutlich mehr und zudem besser ausgeachtete Rätsel eingebaut, die Sie nur zu zweit lösen können. Doch keine Angst: Wer gerade keinen Kumpel zur Hand hat (der auf Knopfdruck jederzeit ein- oder aussteigen darf), greift auf clevere KI-Kollegen zurück.

Lachen ist gesund

In Sachen Abwechslung kommt momentan kein anderes Actionspiel an **LEGO Star Wars 2** heran. Denn neben den klassischen Jump&Run-Einlagen müssen Sie immer wieder Missionen an Bord diverser Fahr- und Fluggeräte meistern. So heizen Sie mit einem Speeder durch den Wald von Endor, greifen mit einer gewaltigen X-Wing-Staffel den Todesstern an oder bringen auf dem Eisplaneten Hoth riesige AT-AT-Walker per Seilwinde zu Fall. Besonders für Kenner des Films sind diese Einlagen eine helle Freude, zumal das Programm die Originalmusik von John Williams auf den Punkt genau der jeweiligen Situation anpasst. Zusammen mit den grandiosen Soundeffekten entsteht so eine hervorragende Star-Wars-Atmosphäre. Die wird zudem durch massenhaft witzige Szenen unterstrichen. Unser Tipp: Legen Sie sich ein Taschentuch neben den Bildschirm. Denn die hervorragend animierten Zwischen- und Scriptsequenzen haben

selbst dem hartgesottensten GameStar-Redakteur die Lachtränen in die Augen getrieben. So heult sich beispielsweise ein imperialer General bei einem Kollegen aus, weil er von Darth Vader dazu verdonnert wurde, seine Untergebenen mehr anzusprechen und nur mit **Sims**-ähnlichen Lauten kommunizieren, fehlt zwar der Wortwitz der Vorlage, dafür gibt's massenhaft Slapstick-Humor und teils ex-

LEGO STAR WARS 2 3D-ACTION

ENTWICKLER	Traveller's Tales (Der König von Narnia, GS 02/2006: 51 Punkte)
PUBLISHER	LucasArts / Activision
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch
TERMIN (D)	14. 9. 2006
CA. PREIS	30 Euro
USK	ab 6 Jahre

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
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	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 2,9 GB Festpl.	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festpl. Gamepad	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 2,9 GB Festpl. Gamepad	- 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
PROFITIERT VON	Force Feedback		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Koop-Modus (2)
SPIELTYPEN	an einem PC
DEDICATED SERVER	–
FAZIT	Extrem spaßiger Koop-Modus durch zahlreiche nur zu zweit lösbare Aufgaben.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr gute Animationen + Effekte und Spiegelungen + gelungener Plastik-Look + Umgebungen + schwammige Texturen	7/10
SOUND	+ Originalmusik- und Effekte + Soundtrack passt sich der jeweiligen Situation an + kein echter Surround-Sound	9/10
BALANCE	+ Niveau steigt stetig an + auch für Profis herausfordernd + verletzte Figuren sammeln häufiger Lebenspunkte ein	9/10
ATMOSPHERE	+ viele lustige Momente + gelungene Star-Wars-Atmosphäre + coole Ideen mit Lego-Bauteilen + massig Zwischensequenzen	10/10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur oder Gamepad + zweiter Spieler kann jederzeit ein- oder aussteigen + teils unübersichtliche Kamera	8/10
UMFANG	+ 18 teils sehr lange Missionen + massenhaft versteckte Boni + superber Koop-Modus + hoher Wiederholwert	8/10
LEVELDESIGN	+ gute Mischung aus Innen- und Außenlevels + liebevoll nachgebaute Star-Wars-Umgebungen + Springen, Ballern, Rätseln	10/10
KI	+ Gegner kennen Standardmanöver + KI-Kollege hilft intelligent mit + KI arbeitet nicht im Team und weicht nicht aus	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ freischaltbare Waffen und Kostüme + Charakterfähigkeiten + viele Aufgaben für zwei Spieler + kleines Waffenarsenal	8/10
HANDLUNG	+ Geschichte aus den Episoden 4 bis 6 + netter Slapstick-Humor + lustige Charaktere + Story nur für Fans verständlich	8/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: **LÄNGER UND VIELFÄLTIGER ALS DER VORGÄNGER.**

83

SPIELSPASS



Wie im Film bringen wir einen riesigen AT-AT per Seilwinde zu Fall.

BLACK BUCCANEER

Bei diesem Piraten flucht nicht nur die Karibik.



Francis gegen Gorillas, im Hintergrund lauert ein anspruchsvolles Kistenrätsel.



DVD:
Test-Check

Verdammte Geldgier! Die lässt nicht nur den jungen Piraten Francis Blade auf eine verhängnisvolle Schatzsuche gehen, sondern überdies den französischen Entwickler Widescreen das Action-Adventure **Black Buccaneer** programmieren. Auf der Suche nach Reichtum läuft und springt Francis über eine weitläufige Pirateninsel. Eigentlich stolpert er eher, denn weder mit Gamepad noch mit Maus und Tastatur funktioniert die Steuerung reibungslos. Vor allem die Kämpfe gegen immer gleiche Gegnerarten – trotz Specialmoves – in

wildes Knopfgeklapfe aus. Erledigte Feinde hinterlassen Seelen, mit denen Francis nicht etwa Goodies freischalten kann, sondern lediglich das Speichern an den extrem seltenen Save-Altaren bezahlen muss – man sollte die Designer kielholen!

Ein paar nette Ideen bewahren den **Black Buccaneer** dennoch vorm Absaufen. So findet Francis schon früh ein Amulett, mit dem er sich in einen Voodoo-krieger verwandeln kann. Der zerschlägt Barrikaden, verschiebt Kisten und beschwört mitkämpfende Zombies. Schiebe- und Schalterrätsel gibt's zuhauf, erstere sind recht knifflig und erinnern an die **Soul Reaver**-Reihe. Frustrierend wirken dagegen die Hüpfereien über nur sekundenweise per Hebel aktivierte Plattformen – wenn Francis doch nur für jeden Sturz eine Dublone bekäme!

MS

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2777

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Kaum zu glauben: Für den Test von **Black Buccaneer** habe ich mich freiwillig gemeldet! Schließlich klang die Mischung aus Voodoo-Piraten, Tomb Raider und einer Prise Soul Reaver einfach zu vielversprechend. Das fertige Spiel ist jedoch nur ein müdes Gehüpf mit viel zu vielen Macken. Das fängt bei der misslungenen Steuerung an und hört beim unsäglichen Speichersystem (kostenpflichtig!) noch lange nicht auf. Über die antike Konsolenoptik mag ich erst gar nicht maulen. Mal wieder schade um die guten Ideen.



»Lara Croft mit Holzbein«

BLACK BUCCANEER

GENRE Action-Adventure
PUBLISHER Widescreen / 10Tacle
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,6 GHz,
256 MB

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

49