



**Petra Schmitz**  
petra@gamestar.de

## ENDLOS IN SEATTLE

**DABEI FING ES SO GUT AN...** Valve, das sind lustigerweise die Entwickler, die mit dem Geschichtenerzählen in Shootern erst so richtig angefangen haben – damals in **Half-Life**. Valve, das sind andererseits die Entwickler, die es überhaupt nicht können, dieses Geschichtenerzählen in Shootern. Schauen die da drüben in Seattle

keine Filme? Lesen die keine Bücher? Oder wieso schaffen sie es auch in **Half-Life 2: Episode One** mal wieder nicht, dem Ganzen einen halbwegs sinnvollen, nachvollziehbaren Cliffhanger zu verpassen, der Lust auf **Episode Two** macht?

**GANZ SCHÖN HÄSSLICH.** Oh, die kommenden Monate werden ganz schrecklich, schrecklich, schrecklich toll! **Call of Juarez**, **Dark Messiah of Might & Magic** und **Armed Assault** stehen an. Letzteres bereitet mir sehr wahrscheinlich große Freude. Wenn die Optik aber so bleibt, dürfen die Entwickler Bohemia am Ende nicht mit einer Bombenwertung rechnen. Denn wer im Jahr 2006 versucht, mit Technik von 2001 zu punkten, kann nur verlieren – jedenfalls in der Grafiknote. Der Rest des Spiels wird hoffentlich so großartig wie seinerzeit **Operation Flashpoint**. Oder vielleicht sogar besser?

### 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

Half-Life 2: Episode One	74
Bet on Soldier: Blood of Sahara	77
Planetside Invasion	78
Taito Legends 2	78
Championsheep Rally	79
Red Orchestra	80
Battlefield 2: Armored Fury	80
Marble Maniacs	81
Namco Museum	81
Drop Team	81
Terrorist Takedown: War in Colombia	81

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS 08/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Level-Design	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Mod	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	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	08/06: Addon
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	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	9	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	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
13	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
14	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9	
15	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
16	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9	
17	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6	
18	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
19	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10	
20	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
21	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
22	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10	
23	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
24	Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	12/05	82	8	9	9	9	8	8	7	7	8	9	
25	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	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.

Gameus interruptus

# HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

Spiele in Häppchenform: cleveres Verkaufskonzept oder gemeine Abzocke? Valves neuester Streich kostet zwar nur wenig Geld, bietet aber auch nur wenig Spiel. Lohnt sich das?

**D**ie Ernährungswissenschaftler raten: Essen Sie in kleinen Portionen, dafür häufiger. Valve rät: Spielen Sie in kleinen Portionen, dafür öfter. Mit dem ersten Tipp kann sich der durchschnittliche Esser durchaus anfreunden, der durchschnittliche Spieler dürfte sich mit dem zweiten aber schwer tun. Wir erinnern uns: Am Ende von **Half-Life 2** fliegt die Zitadelle in die Luft, die bösen Combine scheinen geschlagen – da erscheint der G-Man, hält die Zeit an und beraubt Gordon seines Triumphs und

der Chance, die schöne Alyx näher kennen zu lernen. Ende? Das wäre ja so, als würden wir im Restaurant erst die Sättigungsbeilagen essen und dann, kurz bevor wir Hand oder besser Gabel an das Steak legen können, kommt der Kellner und nimmt den Teller weg! Beides lässt eine erhebliche Enttäuschung zurück, von Hunger auf mehr ganz zu schweigen. Nun hat Valve mit **Episode One** die erste Stand-Alone-Fortsetzung für **Half-Life 2** veröffentlicht – um an deren Ende den gleichen Fehler noch einmal zu machen.

## Rettung in erster Sekunde

**Episode One** schließt unmittelbar an das Ende von **Half-Life 2** an – just an den Moment, als der G-Man Gordons Finale versaut. Doch nun tauchen ein paar Vortigaunts auf, diese esoterischen, raum- und zeitkrümmenden Außerirdischen, und retten zuerst Alyx und anschließend Gordon vor dem Tod beziehungsweise der Entführung. Doch anstatt die beiden so richtig in Sicherheit zu bringen, setzen die Vortigaunts unsere Helden am Fuß der Zitadelle ab. Und das ist der wohl gefährlichste Ort in City 17, denn der Reaktor der Combine-Zentrale steht kurz vor der Kernschmelze und droht, die ganze Stadt zu vernichten. Von der ist ohnehin nicht viel übrig: Während sich Gordon und Alyx durch die Zitadelle kämpften, haben sich aufständische Menschen und außerirdische Truppen erbitterte Gefechte geliefert – City 17 liegt in Trümmern. Asche rieselt

vom Himmel, über der Combine-Zentrale bildet sich ein bedrohlicher, dunkler Hurrikan, Lichtblitze steigen aus dem Gebäude empor – **Episode One** erzeugt eine weitaus düsterere Atmosphäre als **Half-Life 2**.

## Die bessere Hälfte

Der Kollaps der Zitadelle steht unmittelbar bevor, Gordon und Alyx kommen niemals rechtzeitig dort weg – schönen Dank, Vortigaunts! Ihre einzige Chance: Die beiden müssen den Reaktorkern vorläufig stabilisieren, um Zeit zu schinden. Alyx ist nicht begeistert: »Wir sollen wieder dort hinein?!« Sie schaudert, Sorgenfalten bilden sich auf ihrer Stirn, sie zieht die Mundwinkel nach unten – Valve hat Alyx' Mimik überarbeitet, sie wirkt nun täuschend menschlich! So fühlt sich **Episode One** fast wie ein Koop-Shooter an, denn Alyx ist nahezu immer an Ihrer Seite, ballert kräftig mit, manipuliert Computerkonsolen und reißt flotte Sprüche. Doch gelegentlich zeigt sie



Seite an Seite mit Alyx bahnen wir uns einen Weg aus der gegnerverseuchten City 17.



Die Gravity Gun ist für das erste Drittel des Spiels Ihre einzige Waffe.

auch echte Emotionen, etwa wenn sie nach einer besonders dramatischen Szene eine kurze Verschnaufpause braucht, sich erschöpft gegen eine Wand lehnt und ihr hübsches Gesicht in den Händen vergräbt. Dann will man sie am liebsten in den Arm nehmen und ärgert sich, dass Gordon mal wieder kein Wort redet. Schade nur, dass Alyx' deutsche Stimme längst nicht so sympathisch rüberkommt wie das englische Pendant. Entgegen erster Ankündigungen können Sie Alyx nicht

selbst steuern. Aber mal ehrlich: Wenn Sie die Wahl hätten, einem rothaarigen, bebrillten Wissenschaftler mittleren Alters oder einem kecken Turnschuhmädchen mit knackigem Hintern hinterher zu laufen, wen würden Sie wählen? Eben.

### Abrüstung

Die Zitadelle hat schon bessere Zeiten gesehen: Überall explodiert irgendwas, das Gebäude stürzt nach und nach in sich zusammen, doch die letzten überlebenden Combine-Drohnen

werkeln trotzdem unbetrübt weiter. Von denen geht allerdings kaum eine Gefahr aus, die ersten zwei von fünf Kapiteln des Spiels kämpfen Sie in erster Linie mit kleinen Physik-Rätseln. Die fallen zwar nicht ideenreicher aus als in **Half-Life 2**, sind dafür aber weit spannender. Denn während Sie etwa mit der Gravity Gun unter Zeitdruck Energiekugeln in Kraftwerke bugsieren, wehrt Alyx Combine-Soldaten ab. An einer anderen Stelle müssen Sie schwere Trümmer abfangen, bevor diese Ihren gläsernen Aufzug zerdepfern. Zweifellos spannend erzählt, trotzdem nervt es ein wenig, dass Gordon in den ersten zwei Spielstunden nur seine Gravity Gun dabei hat. Wenigstens kann das Ding wie am Ende von **Half-Life 2** zwischenzeit-

lich auch mal gegnerische Soldaten herumschleudern, ein echter Schießprügel hätte trotzdem nicht geschadet.

### Zu zweit im Dunkeln

Schusswaffen bekommt Gordon erst in die Finger, nachdem er und Alyx den Reaktorkern der Zitadelle notdürftig stabilisiert haben und die beiden beginnen, aus der Stadt zu fliehen. Nun wird **Episode One** sogar noch düsterer und gruseliger als zuvor, denn fortan kämpfen Sie sich durch dunkle Gänge, zerstörte U-Bahn-Schächte und Horden von Zombies zurück ans Tageslicht – **Doom 3** lässt grüßen. Gordons Taschenlampe ist dabei so unverzichtbar wie nervig: Das gute Stück hat nur Saft für ein paar Minuten. Sicher, das erzeugt spannende Momente,



Während Alyx Antlions bekämpft, verstopfen wir deren Bauten mit Autos.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Das Addon regt mich genau an der gleichen Stelle auf, an der mich schon das Hauptprogramm nahezu in den Wahnsinn getrieben hat: am Ende. Valve kann einfach keine Geschichten erzählen – und somit auch keine vernünftigen Cliffhanger produzieren. Jede deutsche Seifenoper schafft das besser. Ich glaube, ich bewerbe mich da mal als Schreiberling. Und dann lege ich Gordon noch ein paar schlüpfrige Bemerkungen über Alyx' ...Augenbrauen in den Mund.

»Großes Argh am Ende!«



wenn wir mitten beim Monstermetzeln im Stockdunklen stehen, führt aber nur dazu, dass wir in hellen Räumen kurze Batterieladepausen einlegen. Über solche Spielflussbremsen kann sogar Alyx' Spöttelei nicht hinweghelfen: »Dr. Kleiner sollte sich das Ding mal anschauen.« Zusätzliches Hilfsmittel in der Dunkelheit und zugleich behelfsmäßige Waffe: die Magnesiumfackel. Die spendet nicht nur Licht, sondern steckt auch Gegner in Brand. Allerdings liegen nur ein paar Flammpatronen in den Levels herum, mitnehmen kann man sie nicht. Ansonsten muss Gordon in **Episode One** sogar auf einige Waffen aus **Half-Life 2** verzichten: Die Pheromongranaten fehlen, Fahrzeuge mit Bordgeschützen ebenso, Revolver und Armbrust spielen nur am Rande mit. Gibt's denn wenigstens neue Gegner? Nur einen: den »Zombine«, einen Combine mit Headcrab auf der Rübe. Schläuer als seine Zombiefreunde ist der auch nicht, aber er zückt beizeiten eine Granate, um sich selbstmörderisch auf seine Feinde zu stürzen. Dafür zeigt der Zombine, wie tief City 17 im Schlamassel steckt: Hier kämpft mittlerweile jeder gegen jeden – Combine gegen Zombies, Antlions gegen Menschen, Combine gegen Antlions. Und wir sind mittendrin.

**Danke, das war's!**

Als unsere Helden wieder an die Erdoberfläche kommen, dreht das High Dynamic Range Rendering (HDR) der Source Engine erst richtig auf: Gleißend

helle Sonne erleuchtet die Straßen, dafür sind wir kurzzeitig fast blind, als wir im nächsten Hausflur verschwinden – ein toller Effekt! Der täuscht aber nicht darüber hinweg, dass **Episode One** allmählich an Reiz verliert: Die Umgebung sieht genau so aus wie in **Half-Life 2**, Feinde und Waffen sind auch dieselben. Also präsentiert uns das Spiel schnell noch zwei Bosskämpfe – allerdings wieder mit bekannten Gegnern.

»Verlassen Sie City 17, so schnell es geht!«, mahnt Dr. Kleiner über die Videoleinwand, auf der sonst Dr. Breen seine Ansprachen gehalten hat. So schnell es geht bedeutet in Brutto-Spielzeit: vier bis sechs Stunden. Und die vergehen wie im Flug, denn **Episode One** ist rasant erzählt. Doch ausgerechnet zum Finale haut Valve die Spielspaßbremse rein: Wir müssen mehrere Flüchtlingsgruppen von A nach B lotsen, rennen ohne große Überraschungen oder Herausforderungen ständig hin und her durchs Level, bis nach einem weiteren unspektakulären Bosskampf das abrupte Ende eintritt.

Wäre **Episode One** eine amerikanische TV-Serie aus den 50ern, käme nun die reißerische Abmoderation: »Wie geht es weiter mit City 17? Werden Gordon und Alyx endlich ihr gemeinsames Glück finden? Schalten Sie das nächste mal wieder ein, wenn es heißt: Half-Life 2 Episode Two!« Gegenfrage: Wollen wir wirklich wissen, wie's weitergeht? Hmm, wenn Alyx wieder mitspielt, wahrscheinlich schon.

➔ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F32](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F32)



Alyx hat sogar mehrere Nahkampfatacken auf dem Kasten.



Einer der Bossgegner: Schön anzuschauen, aber weder neu noch sonderlich fordernd.

**FABIAN SIEGISMUND**

fabian@gamestar.de

Bekannte Grafiksets, praktisch keine neuen Gegner oder Waffen, geradlinige Levels, kurze Spieldauer – man könnte fast meinen, Episode One wäre eine anspruchsvolle Singleplayer-Mod. Wäre da nicht Alyx: Die hamzelt nicht als seelenloser Bot neben uns herum, sondern ist ein tragendes Element des Spiels. Ständig arbeiten wir zusammen: Mal unterstützt sie uns mit einem Scharfschützengewehr, mal verstopfen wir gemeinsam Antlion-Löcher, mal pumpen wir Schulter an Schulter Blei in die Gegnermassen. Leuchten wir Alyx mit der Taschenlampe in die Augen, rümpft sie die Nase, hält sich die Hand vors Gesicht und motzt, aber sobald es ein paar Sekunden stockdunkel ist, fragt sie zaghaft: »Bist Du noch da?« Da hat man mitunter das Gefühl, eine echte Persönlichkeit bei sich zu haben. Also Vorsicht für »Single-Player: Bloß nicht den Kontakt zur Realität verlieren.



»Traute Zweisamkeit«

**HALF-LIFE 2: EPISODE ONE** EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Valve	RELEASE (D)	1.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 2 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Half-Life 2 (92, GS 01/05) Gibt's bereits in der »Spiel des Jahres«-Edition. Doom 3 (87, GS 10/04) Gruselgallerie mit Taschenlampe, dafür ohne echte Handlung.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1200+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD
Rad. x6000/x700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT Nur klassisches Deathmatch für Half-Life 1 und Half-Life 2.  
MODI Deathmatch

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ HDR + mehr Alyx-Animationen - keine neuen Grafiksets	9 / 10
SOUND	+ brachiale Soundeffekte - lahme deutsche Alyx-Stimme	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - für Profis zu leicht	9 / 10
ATMOSPHERE	+ bedrohliche Stimmung + Grusel-Levels	10 / 10
BEDIENUNG	+ Quicksave + Schwierigkeitsgrad im Spiel änderbar	10 / 10
UMFANG	+ Kommentarfunktion - sehr kurz	5 / 10
Leveldesign	+ spannende Puzzles - absolut linear	9 / 10
KI	+ clevere Combine - nutzlose Squads	8 / 10
Waffen	+ Gravity Gun aufgewertet - keine neuen Waffen	6 / 10
Handlung	+ rasant erzählt - Ende ohne echten »Cliffhanger«	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SEHR KURZER, SEHR GUTER SHOOTER.



# B.O.S. BLOOD OF SAHARA

In der Wüste blutet vor allem Ihr Gehirn!



Kämpfe gegen diese riesigen Mechs sind noch leidlich spannend, aber selten.



DVD:  
Test-Check

Die Erweiterung **Blood of Sahara** läuft ohne das Hauptprogramm **Bet on Soldier**. Das ist eigentlich auch schon das einzig Bemerkenswerte am Ego-Shooter. Denn ansonsten hat sich nicht viel geändert: Sie ballem sich alleine und gelegentlich mit doofen KI-Begleitern durch fünf Levels in Nordafrika. Dort sollen Sie als Supersoldat Max Balding gegen ein fieses Syndikat antreten. Dabei zerlegen Sie Mechs, knallen hordenweise ebenso feindliche wie strunzdumme Soldaten um und sprengen Einrichtungen der Gegner in die Luft. Gespeichert wird wie in **Bet on Soldier**:

an Terminals gegen Geld. Auch Ihre Ausrüstung müssen Sie wie gehabt erstehen. Immer noch nervig: Das Spiel verweigert den Start, wenn Sie sich nicht wenigstens eine Granate kaufen – auch wenn Sie das Ding nicht haben wollen.

Zwar sehen die Soldaten aus der Nähe gut aus, aber das Terrain drum herum ist generische, uninspirierte Wüstenkost im Schlauchformat. Immerhin verlaufen Sie sich so nicht im sandigen Einerlei – und müssen nicht länger als nötig das übertriebene Geknirsche von Max' Tretern im Sand und sein beständiges kurzatmiges Geschnaufe ertragen. Für Multiplayer-Partien packen die Entwickler noch drei neue, mäßige Karten und mit Team-Deathmatch einen zusätzlichen Spielmodus zur Erweiterung. **PET**

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F59](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F59)

> ORIGINALTEST IN GAMESTAR 11/05

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Bet on Soldier fand ich schon eher so lala. Bei Blood of Sahara verhält es sich genau so. Dass ich meine Ausrüstung kaufen muss, kann ich seit Dark Project lässig verkraften, aber dass ich fürs Speichern lohnen soll, ist Gängelei hoch zehn. Von dem Ärger mit der Granate zu Beginn des Spiels will ich erst gar nicht reden. Kurz: Wenn Sie Bet on Soldier kennen, kennen Sie auch Blood of Sahara.



»Mehr vom  
Gleichen«

## B.O.S.: BLOOD OF SAHARA

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Kylotonn / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



# TAITO LEGENDS 2

Arcade-Legenden zum Zweiten!



Darius Gaiden: Im 2D-Shooter geht's mit dicken Wummen gegen dicke Fische.



**N**ostalgiker und Spielhallenveteranen können aufatmen, das Stöbern in Internetauktionen nach Klassikern hat ein Ende. In der Compilation **Taito Legends 2** versuchen ganze 39 Oldies von Automatenhersteller Taito ein Comeback. Große Erwartungen dürfen Sie an die Titel allerdings nicht stellen: Grafik und Sound sind veraltet und der Ablauf ist meist simpel – springen, boxen, schießen, ausweichen. Trotzdem machen einige der Spiele richtig Spaß. Im Geschicklichkeitstest **Puzzle Bobble 2** etwa treten Sie gegen Freunde an. **Space Inva-**

**ders 95** bietet, anders als das Original, Abwechslung – inklusive Extrawaffen und Bosskämpfe. Besonders für Liebhaber von 2D-Shootern ist die Sammlung interessant. Mit **Darius Gaiden**, **Rayforce** und **Grid Seeker** sind Höhepunkte des Genres vertreten. Das freut den Retro-Fan, da Umsetzungen dieser Software-Perlen oft nur in Japan und obendrein nur für obskure Konsolen erschienen sind, oder in dieser Qualität nicht als Free-oder Shareware vorliegen.

Für **Taito Legends 2** wurden die Automaten eins zu eins auf den PC portiert. Die Titel laufen wahlweise auf Bildschirmgröße gestreckt oder im originalen hochkantigen Format, dann aber mit dicken Balken an den Rändern. Lobenswert: Sämtliche Highscores werden gespeichert und die Steuerung ist beliebig konfigurierbar. **SAM**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F22](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F22)

TAITO LEGENDS 2	
GENRE	Arcade-Action
PUBLISHER	Xplosiv / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Nostalgiker
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB
PREISLEISTUNG	GUT

**SASCHA MUTSCHLER** sascha@gamestar.de

Klassiker hin oder her, viele Titel in Taito Legends 2 sind Schrott. Doch das stört mich nicht, denn endlich habe ich die Möglichkeit, Shooter-Perlen wie Metal Black und Gekirindan zu spielen. Ganz klar, die Compilation spricht vor allem Shoot-em-up-Fans an und ist ideal für Leute, die keine Konsole besitzen und das Genre am PC schmerzlich vermissen. Obendrein wird der Geldbeutel geschont, ich drücke nach dem Game Over einfach auf »F3« für die virtuelle Münze.

»2D-Shooter-Eldorado«



# PLANETSIDE INVASION

Neuaufgabe auf Deutsch und mit allen Addons.



Unser Gegner hat eine MAX-Rüstung. Um die zu bekommen, müssen wir eine Weile spielen.

**K**licken Registrieren zum ein Station-Mitglied zu werden. Gegenwärtige Station-Mitglieder, Klicken fahren fort fortzufahren.« Deutsch für Fortgelaufene im Anmeldebildschirm von **Planetside Invasion**. Keine Sorge, danach versteht man die Ansagen sogar – ist ja auch das Mindeste, immerhin kostet das Spiel jeden Monat Geld. Denn in **Planetside Invasion** kämpfen Sie nicht auf kleinen Schlachtfeldern, sondern in einer riesigen Spielwelt. Hier führen drei Parteien Krieg gegeneinander und erobern nach und nach ganze Kontinente. Für jeden Abschuss und jede eroberte Basis erhalten Spieler Punkte, die sie in leistungssteigernde Implantate, stärkere Waffen oder Fahrzeuge investieren. Und davon gibt's genug, denn **Planetside Invasion** enthält das Basisspiel **Planetside** sowie die Erweiterungen **Core Combat** und **Battle Frame Robotics**. Anders als in Online-Rollenspielen gibt es hier jedoch keine Gebiete für Neulinge. Die sind mit der Komplexität von **Planetside Invasion** meist überfordert. Und wenn sie dann in den ersten Kampfminuten

**FABIAN SIEGISMUND** fabian@gamestar.de

**Planetside** habe ich schon vor drei Jahren gespielt, als mich ein Freund in seinen Clan eingeladen hat. Daher weiß ich noch, wie das so alles funktioniert. Neueinsteiger werden's indes schwer haben: Es gibt zwar Tutorials und Schießstände, aber worum es hier eigentlich geht, verrät das Spiel nicht. Genug Erfahrungspunkte bekommt man nur als Teammitglied, aber wer nimmt schon einen Neuling auf? **Planetside**-Soldaten sind also ein bisschen wie Meeresschildkröten: Nur wenige überleben ihre ersten Stunden, doch die Überlebenden werden unheimlich alt.

»Nur für Geduldige«



gleich von einem vier Meter hohen Mech platt gewalzt werden, bleibt der Spaß schnell auf der Strecke. Doch wenn Sie Anschluss an einen erfahrenen **Planetside**-Clan haben: Nix wie rein – solche Massengefechte gibt's sonst nirgendwo. **FAB**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D13](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D13)

PLANETSIDE INVASION	
GENRE	Online-Shooter
PUBLISHER	Sony Online Entertainment
CA. PREIS	20 Euro + 10 Euro/Monat
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB
PREISLEISTUNG	BEFRIEDIGEND



# CHAMPION-SHEEP RALLY

Need for Sheep – Wolle statt Geprolle.

**A**utorenrennen sind out! Jetzt gehen Schafe an den Start. In **Championsheep Rally** bestreiten Sie skurrile Ren-

nen à la **Mario Kart**. Insgesamt gibt es 11 Blöcker, am Anfang stehen nur sechs zur Verfügung. Den Rest müssen Sie freispielen. Alle unterscheiden sich in Aussehen, Gewicht, Geschwindigkeit und Ausdauer: Während Turboschaf Taylor wie ein Brett auf der Strasse liegt und hohe Geschwindigkeiten erreicht, rennt Erwin langsamer, aber wendiger durch die Kurven. Haben Sie sich für ein Wollknäuel entschieden, jagen Sie es über die fordernden Rennstrecken. Die führen durch Wüsten, über Graslandschaften oder verschneite Berggipfel. Als wäre das für die Schäfchen nicht schon Herausforderung genug, stellen sich immer wieder Geg-



Dank Boost geht es mit Vollgas durch die staubige Wüste.

**PIA DETTMER**

GTR ist mir zu komplex, Need for Speed zu prollig, da kommt mir Championsheep Rally genau recht. Es macht einfach Spaß, mit einem Schaf durch die Wüste zu düsen und dabei mit fiesen Mitteln die Gegner abzuhängen. Vor allem wenn diese mit mir an einem Computer sitzen und sich laut ärgern, wenn mein Schäfchen davon galoppiert. Besonders für Multiplayer-Fans ein scha(r)fes Rennspiel. In den Solorennen bleibt der Spielspaß allerdings schnell auf der Strecke.



»Flauschiger Partyspaß«

ner wie Bisons oder hungrige Wölfe in den Weg. Zudem versperrt hie und da ein Baum die Strecke. Doch zum Glück sind die kleinen Wolleproppen echte Hochspringer und sammeln durch Hüpfen über Hindernisse oder auf die gegnerischen Schafe ordentlich Punkte. Dadurch werden Boni freigeschaltet, etwa ein Hyperantrieb oder die Hühner-Rakete, mit der Sie die Konkurrenz ausschalten. Schadenfreude-Garant: der Vier-

Spieler-Split-Screen-Modus. Grafisch setzt **Championsheep Rally** auf schrulligen Comic-Stil und technisch schwache, aber lustige Animationen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: F40

CHAMPIONSHEEP RALLY	
GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Black Sheep / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einstelger
MINIMUM	1,2 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT



# RED ORCHESTRA

Nur für beinhart gesottene Realismusfans.



Querschläger erkennen Sie leicht, die Kugeln aus dem Panzer-MG werden grün markiert.



**K**ein populäres Grafik-Gerüst kommt heute mehr ohne Zweiter-Weltkrieg-Shooter aus. Für die Source-Engine erschien zum Beispiel erst vor ein paar Monaten **Day of Defeat**. Die Unreal Engine 2 bekommt mit **Red Orchestra** jetzt ebenfalls einen ultrarealistischen Team-Shooter ins Arsenal, der als Modifikation begann und nun im Laden oder via Valves Steam haben ist. In **Red Orchestra** kämpfen Sie wie in **Day of Defeat Source** entweder als Alliierte oder auf Seiten der Achsenmächte. Es gilt, spezielle Punkte auf den Karten zu er-

obern und zu halten. In Sachen Waffenhandhabung ist **Red Orchestra** allerdings noch einen Tick realistischer als das **Half-Life 2**-Pendant – diese Querschläger sausen Ihnen um die Ohren. Zielen funktioniert meist nur über Kimme und Korn, durch Fadenzwecke schauen nur Scharfschützen. Als Panzerschütze haben Sie auch so eine Anzeige, jedoch müssen Sie im Menü genau diese Soldatenklasse wählen, um überhaupt in so einen Stahlkoloss rein zu dürfen.

Grafisch macht **Red Orchestra** wenig her: Die Texturen sind matschig, die Animationen der Spieler wirken geradezu albern hölzern. Moderne Effekte wie Bump-Mapping und Co. fehlen ganz. Und obwohl das Programm anders als **Day of Defeat** auch mit Bots spielbar ist, raten wir Einsteigern davon ab – das Frustrationspotenzial ist zu hoch. **PET**

➔ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **F74**

## PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Red Orchestra ist so ein Spiel, das zwei Herzen, ach, in meiner Brust schlagen lässt. Herz 1 pocht: »Klasse, ich muss sogar per Tastendruck die Patronenhülse aus dem Lauf entfernen.« Herz 2 wummert: »Das ist kein Spiel, das ist Krampf!« Am Ende bleibt schlicht ein realistischer Shooter, der nicht sonderlich hübsch aussieht und um den Einsteiger einen weiten Bogen schlagen sollten. Trotz Trainingsmöglichkeit mit den im Schwierigkeitsgrad regulierbaren Bots.

»Klasse Krampf«



## RED ORCHESTRA

GENRE	Team-Shooter
PUBLISHER	Tripwire / Frogster
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,2 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	<b>GUT</b>



# BATTLEFIELD 2 ARMORED FURY

Drei Karten und acht Fahrzeuge – für zehn Euro zu wenig.



An Bord eines Aufklärungshubschraubers schwirren wir über amerikanische Highways.

**D**ie Amerikaner führen bevorzugt Krieg in ferneren Ländern. Entsprechend kämpften **Battlefield 2**-Spieler bislang irgendwo in China oder dem Nahen Osten. Doch mit **Armored Fury** verlagert der Entwickler Digital Illusions die Gefechte aufs amerikanische Festland. Während chinesische Soldaten getreu dem Motto »Blut für Öl« in Alaska einmarschieren, landen MEC-Truppen im Süden des Landes. Die Invasoren haben zwei Jagdbomber-Modelle mitgebracht, denen sich auf amerikanischer Seite der Panzerknacker A10 entgegenstellt. Außerdem verfügt jede Partei über einen neuen Hubschrauber – der ist mit MGs bewaffnet, bietet Platz für zwei Passagiere und klärt per Radar das Schlachtfeld auf. Außerdem finden Sie auf den drei gut balancierten Karten zwischen Ölpipelines, Scheunen und Autobahnraststätten zwei zivile Fahrzeuge: einen Truck und einen Sportwagen. Voraussetzung für **Armored Fury** ist der aktuelle Patch 1.3. Der bringt ein paar spielerische Neuerungen (der Commander kann nun Jeeps abwerfen), verursacht

## FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich bleibe dabei: Drei Karten sind ein Patch, kein Addon. Wenigstens bietet **Armored Fury** spielerisch mehr als **Euro Force**: Die Aufklärer haben taktischen Wert, die Karten bringen mit dem neuen Szenario Abwechslung auf den Server – falls der problemlos läuft. Denn seit Patch 1.3 bekomme ich technische Probleme, die ich vorher nie hatte. Und wenn's schon den Installations-Code im Laden gibt, warum legt EA nicht auch noch eine Daten-CD dazu?«

»Schwere Nebenwirkungen«



mancherorts aber technische Probleme wie Abstürze oder Lags. Bei einem unserer Rechner ließ sich das Spiel, das es wie **Euro Force** nur als Download gibt, nicht installieren. Da verwundert es kaum, dass der Server-Browser immer noch nicht einwandfrei läuft. **FAB**

➔ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **F141**

## ARMORED FURY

GENRE	Team-Shooter-Addon
PUBLISHER	Digital Illusions / EA
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	<b>UNGENÜGEND</b>



➔ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE): Screenshot-Galerie QUICKLINK: **F138**



➔ **ADDON:** Hauptprogramm benötigt

## MARBLE MANIACS



Schwungvoll schießt unsere Kugel ins Ziel.

**E**inen Hamster in eine Glaskugel zu sperren ist schlimm. Ihn dann auch noch mit viel Geschick über knifflige Parcours zu steuern, macht aber in **Marble Maniacs** kurzweilig Spaß. Denn dort muss der kleine Nager viele Hindernisse wie Rampen oder Zugbrücken bewältigen. Ganz amüsant, die Uralt-Optik stört allerdings. **PIA**

## WAR IN COLOMBIA



Die Gegner stellen sich brav vor Ihr Gewehr.

**S**ie ziehen im Ego-Shooter **Terrorist Takedown: War in Colombia** in den Dschungel und bolzen sich durch offenbar komplett zugekokoste, weil strunzdumme Drogenkartell-Mitglieder. Pfeilchen markieren den Weg, obwohl die Levels schnurgerade angelegt sind. Immerhin sieht die Ballei dank **Chrome**-Engine recht gut aus. **PET**



MARBLE MANIACS	
GENRE	Action
PUBLISHER	Raptisoft / Purple Hills
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	900 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	<b>GUT</b>

**47**  
SPIELSPASS

WAR IN COLOMBIA	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	<b>AUSREICHEND</b>

**42**  
SPIELSPASS

## NAMCO MUSEUM DROP TEAM



Angriff der formationsfliegenden Killerpixel.

**D**ie Packung kündigt sie als die »ultimate Arcade Collection« an. Die 14 Spiele im **Namco Museum** gehören wirklich in die Hall of Fame. **Pac Man**, **Galaxian**, **Pole Position** oder **Xevious** haben Spielegeschichte geschrieben. Nur stellt man fest, dass der Glanz vergangener Tage nach einem Nachmittag verschwunden ist. **MIC**



Science-Fiction? Die Tanks wirken eher antik.

**I**m nur online erhältlichen Taktik-Shooter **Drop Team** bekämpfen Sie mit Panzern andere Panzer in hässlichen Landschaften. Die öde Präsentation und miese Steuerung wird jeden Einsteiger abschrecken. Profis hingegen haben durch viele taktische Möglichkeiten zumindest ein wenig Spaß – wenn sie die Bugs ignorieren. **DM**



NAMCO MUSEUM	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Namco / Namco
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	400 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	<b>AUSREICHEND</b>

**53**  
SPIELSPASS

DROP TEAM	
GENRE	Taktik-Shooter
PUBLISHER	Battlefront
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	<b>MANGELHAFT</b>

**38**  
SPIELSPASS