



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

KLEINTEILIGE AUFREGER

AUS EINS MACH ZWEI. Ubisoft hat offensichtlich zu viel Geld. Da lässt der Publisher nämlich zwei Teams an einem Spiel werkeln, um am Ende zwei Spiele zu bekommen. Hä? Also: **Ghost Recon Advanced Warfighter** wurde für die Xbox 360 und den PC separat entwickelt. Klar, Grundidee, Handlung und vieles andere sind in beiden Programmen gleich, jedoch unterscheiden sich die zwei in manchen Punkten maßgeblich. Doof ist dabei, dass die Xbox-Version einen Tick besser geraten ist. Wo genau, lesen Sie im Test. Da lesen Sie aber auch, dass die PC-Fassung trotzdem Spaß macht.

MITTELMASS IN FOLGE? Lausiger Auftakt, den **Sin Episodes** da hingelegt hat. Wäre der Mehrteiler-Shooter eine Fernsehserie, wäre gleich Schluss damit. Vielleicht lernt Ritual aus der Kritik und macht in der nächsten Folge alles besser. Wahrscheinlicher ist aber, dass Episode 2 ähnlich bescheiden wird, immerhin dürfte die in der Entwicklung schon weit fortgeschritten sein. Wir sind Schwarzseher, sagen Sie? Wir erinnern nur ans letzte Projekt von Ritual auf Basis einer Valve-Engine: **Counterstrike: Condition Zero** (Singleplayer-Modus). Das wurde von uns mit einer 59 abgewatscht.

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

Ghost Recon 3	90
Darkstar One	94
Air Conflicts	97
Hitman: Blood Money	98
Sin Episodes: Emergence	102
True Crime: NYC	104
X-Men 3	105
Moorhuhn Soccer	105
Jagd auf die Vogelgrippe	105

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 07/2006

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	9	9	10	10	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		9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
5	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	90	7	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		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		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.



Explosionen reißen Einzelteile von den Fahrzeugen und umstehenden Objekten.



Hinterhalt! In einer schmalen Gasse greifen uns Feinde von drei Seiten an (rote Rauten).

Die verkabelten Vier

GHOST RECON 3

Der dritte Teil der Taktik-Shooter-Reihe trägt den Beinamen »Advanced Warfighter« – hochentwickelter Krieger. Aber bringt er auch das Genre voran?



Aztekische rituelle Menschenopfer? Ach, die waren doch eigentlich gar nicht so viel anders als die europäische Kriegsführung: Während in Europa Kämpfer in der Schlacht getötet wurden, starben sie im Reich der Azteken eben danach. Die »Ghosts«, Elitesoldaten der nahen Zukunft, haben nicht vor zu sterben. Weder in der Schlacht, noch danach – auch wenn Sie auf ehemals aztekischem Boden in den Krieg ziehen. Im Taktik-Shooter **Ghost Recon Advanced Warfighter** kämpfen sich die harten Burschen nämlich durch das riesige Mexico City.

Geisterstunde

Amerikaner besetzen Mexico City? War das nicht 1847? Stimmt, aber in **Ghost Recon 3** schreiben wir das Jahr 2013, und die US-Truppen sind diesmal gekommen, um zu helfen: Der mexikanische General Ontiveros und sein fanatischer Sohn haben einen Putsch angezettelt und sowohl den amerikanischen als auch den mexikanischen Präsidenten entführt. Da zögert die US-Army nicht lange und wirft ihre besten Kämpfer in die Schlacht: die Ghosts. Schon wenige Sekunden nach dem Spielstart finden wir uns

als Fallschirmspringer Captain Scott Mitchell in den Wolken über Mexico City wieder. Die Stadt wirkt riesig, sie reicht, so weit das Auge blicken kann. Eine große Spielwelt wie **Far Cry** oder gar **Boiling Point** hat **Ghost Recon 3** zwar nicht, doch die geschickten Levelbegrenzungen täuschen darüber hinweg, dass der Taktik-Shooter wie üblich aus aneinander gereihten Abschnitten besteht. Statt unsichtbarer Mauern versperren uns Maschendrahtzäune, Häuserfronten oder behelfsmäßige Barrikaden den Weg. Als wir mit dem Fallschirm landen, sind wir uns sicher: Wenn wir nur woll-

ten, könnten wir endlos weit marschieren. Wollen wir aber nicht – wir müssen erstmal unsere Kameraden einsammeln.

WLAN-Party

Wie viele Elitesoldaten braucht man, um die größte Stadt der Welt zu befrieden? 100.000? 10.000? Doch wohl mindestens 1.000! Nein, vier reichen da schon, solange es Ghosts sind. Die sind nämlich nicht nur mit den fortschrittlichsten Waffen ausgestattet, sondern auch voll vernetzt: Jeder Kämpfer trägt ein Monokel vor dem linken Auge, das Informationen über Himmelsrichtung, Wegpunkte

BEISPIELMISSION: DIE GHOSTS SOLLEN ZWEI PANZER ZURÜCKEROBERN



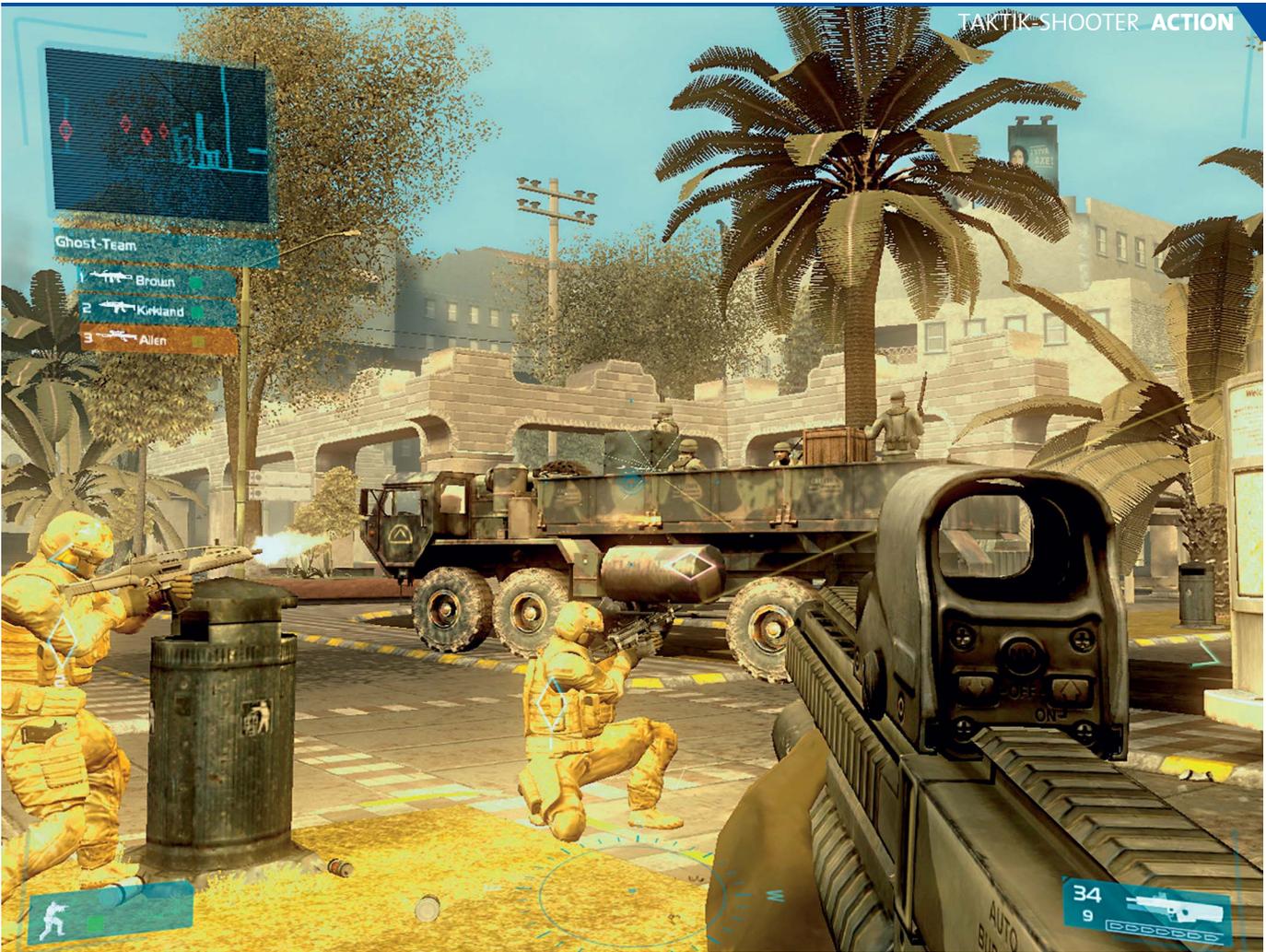
Bevor wir überhaupt einen Feind zu Gesicht bekommen, hat der **Scharfschütze** links schon den ersten erledigt.



In den **Barracken** werden amerikanische Panzerfahrer gefangen gehalten. Die müssen wir befreien.



Unsere **Kameraden** sind frei. Wir geleiten sie zu ihren Fahrzeugen, doch diese sind noch unbewaffnet.



Ein **Truppen-transporter** der Rebellen fährt gerade-
wegs in unse-
ren Hinterhalt.

und sogar die Position von Freunden und Feinden einblendet. Das System umfasst außerdem zwei Kommunikationssysteme. Über das Narcom schickt Ihnen das Ghost-Hauptquartier Videoszenen mit TV-Berichten oder Durchsagen des kommandierenden Offiziers. Die Clips enttäuschen allerdings: Die darin erscheinenden Personen sind nur rudimentär animiert, die Sprecher wirken gelangweilt.

Cross, Aldä!

Fängt in diesem Artikel nicht jeder Absatz mit einer Frage an?

Ja, aber dieser nicht. Na gut, tut er doch, aber damit ist jetzt Schluss. Denn ohne Frage ist das Crosscom eines der praktischsten Spielelemente von **Ghost Recon 3**. Sobald Sie Ihre drei Kameraden um sich geschart haben, werden deren Namen am linken Bildschirmrand aufgelistet. Mit Mausrad, Nummertaste oder Zielkreuz wählen Sie einen oder alle drei aus und befehlen per Tastendruck und übersichtlicher Menüleiste, ähnlich wie in **SWAT 4**, was der oder die Männer tun sollen: losmarschieren, decken, angreifen, stop-

pen oder Ihnen folgen. Dabei denken die Ghosts mit: Anstatt sich wie in **Brothers in Arms** sklavisch an genau die Stelle zu begeben, auf die Sie gezeigt haben, suchen sich die Soldaten in **Ghost Recon 3** ihre eigene Deckung im Umkreis einiger Meter. Das hat jedoch auch einen Nachteil: In der Regel weigern sich die Kämpfer, auf exakt die Position zu marschieren, die Sie für richtig halten. Stattdessen bleiben Sie auf ihrem nächstgelegenen Lieblingsplätzchen stehen und verkünden stolz: »Ich bin hier!« Spätestens beim drit-

ten Fehlmanöver werden Sie entnervt zurückrufen: »Du solltest aber dort sein!«

Masterplan

Weitaus präzisere Befehle geben Sie über die taktische Karte. Ähnlich wie im Commander-Modus von **Battlefield 2** sehen Sie hier das Schlachtfeld in der Draufsicht. Jetzt können Sie jedem einzelnen Soldaten Marschpunkte, Verteidigungsrichtungen und Angriffsziele zuweisen und komplexe Manöver planen. So funktioniert die Wegfindung der Kameraden



Auf dem Weg zum Munitionsdepot greifen uns **Hub-schrauber** an. Der Raketenwerfer macht dem ein Ende.



Wir weisen die **Artillerie** per Funk an, einen weiteren Helikopter zu zerstören, bevor er abheben kann.



Die beiden **Panzer** sind geladen und einsatzbereit. Nun kann uns nichts mehr aufhalten. Auf ins Gefecht!

LESER-TEST: GHOST RECON 3

Sofort mittendrin

Ghost Recon 3 hat mich von der ersten Sekunde an gefesselt. In kürzester Zeit ist man hier Teil der Action. Mit wenigen Mausclicks gebe ich meinem Team Befehle, für komplexere Manöver gibt's den übersichtlichen Taktikbildschirm – auch wenn das Team manchmal eigene Vorstellungen davon hat, was richtig ist. Aber naja, das passiert den Gegnern auch manchmal.



Christopher Scheibel, 32, Angestellter

Wirklich frustriert haben mich nur die zu weit verteilten Speicherpunkte, doch die spannende Geschichte und die stimmige Welt machen das wie-der mehr als wett.

Ein Muss für Taktikfreunde

Ghost Recon 3 bringt wieder richtiges Leben ins etwas angestaubte Taktik-Genre: Ich kann mein Vorgehen genau planen, ohne dass dabei wie in SWAT 4 die Action auf der Strecke bleibt. Gut, die KI-Kameraden gehen manchmal etwas ungeschickt in Deckung, aber wir sind ja hier nicht bei Full Spectrum Warrior – hier kann und muss ich ja auch selber mitkämpfen.



Florian Heinbach, 16, Schüler

Trotzdem: Ohne Teamspiel geht in Ghost Recon 3 nichts. Nur wer seine Kameraden clever einsetzt, kann in den unheimlich realistischen Straßen von Mexico City überleben.

besser, und präzises Timing ist dabei auch kein Problem: Auf Wunsch setzen Sie alle Ghosts gleichzeitig in Bewegung oder lassen die Männer nach und

nachlostraben. Das funktioniert auch außerhalb der taktischen Karte mit dem Crosscom. Sollte ein Flankenmanöver mal aus dem Ruder laufen, weil einer der Ghosts zu lahm ist, halten Sie die übrigen einfach an – Genial!

ALEXANDER BECK

alex@gamestar.de

Ich liebe taktische Shooter, deshalb müsste Ghost Recon 3 ja eigentlich genau das Richtige für mich sein. Allerdings leidet die Dynamik des Spiels etwas unter dem ständigen Wechsel zwischen Taktikbildschirm und Ego-Perspektive. Da bevorzuge ich die Xbox-360-Version: Da bleibt zwar weniger Spielraum für taktische Finessen, dafür kann ich durch das bessere Crosscom ungestört an den bombastisch inszenierten Straßenkämpfen teilnehmen – ohne viel Zeit an das nötige Truppmangement zu verlieren.



»Stop and Go«

Kein Durchblick

Teil des Crosscom ist außerdem ein kleiner Monitor am linken oberen Bildschirmrand. Hier blicken Sie durch die Helmkamera eines ausgewählten Soldaten. Doch anstatt wie in der Xbox 360-Fassung des Spiels die Sicht des Kämpfers in Echtzeit wiederzugeben, stellt **Ghost Recon 3** auf dem PC nur zweifarbige Gitternetzlinien dar – keine Chance zu erkennen, was Ihr Mann da gerade sieht. Zoomen Sie die Ansicht bildschirmfüllend her-



Der **Black-Hawk-Helikopter** bringt Sie von einem Einsatz zum nächsten.

an, erkennen Sie zwar mehr Details, sind dabei aber bewegungs- und kampfunfähig und können den Blickwinkel des Soldaten nicht verändern. Das mag im Sinne des Erfinders sein, da Sie nicht wie im Vorgänger zwischen den Kämpfern hin- und herwechseln sollen, hätte aber dem ansonsten hohen Realismus keinen Abbruch getan. Immerhin könnten Sie Ihrem Kameraden ja per Funk zuzischen: »Dreh Dich mal nach rechts, ich hab da was gesehen!«

Augen auf beim Amoklauf

Der linke Videoschirm wäre vollkommen nutzlos, gäbe es da

nicht noch die unbemannten Drohnen. Ab und zu stellt Ihnen die Army so ein fliegendes Auge zur Verfügung. Das kommandieren Sie wie einen Ghost herum, damit es Ihnen aus der Luft sämtliche Feinde im Umkreis zeigt. Wie bei den Soldaten zoomen Sie die Ansicht des UAV bildschirmfüllend heran und observieren die Putschisten so von oben. Doch dabei bestimmt das Spiel selbst, welchen Gegner sich die Drohne gerade anschauen will. Eine steuerbare Kamera wäre hier viel sinnvoller gewesen, denn nur selten wählt das UAV eine günstige Perspektive. Der Nutzen der Drohnen liegt indes wo-

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wählen Sie bei Grafikkarten mit 128 MByte Speicher nur niedrige Texturqualität. Sonst leidet die Performance stark, oder das Spiel stürzt ganz ab.
- 2 Stellen Sie die »Schatten« auf »Niedrig« oder »Aus«, um je nach 3D-Karte bis zu 20 Prozent mehr Frames herauszuholen.

3 Das Senken der »Nacheffekte« bringt auf Kosten der Optik teils deutlich mehr Leistung.

CHECKLISTE

- 3,8 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 1024 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c



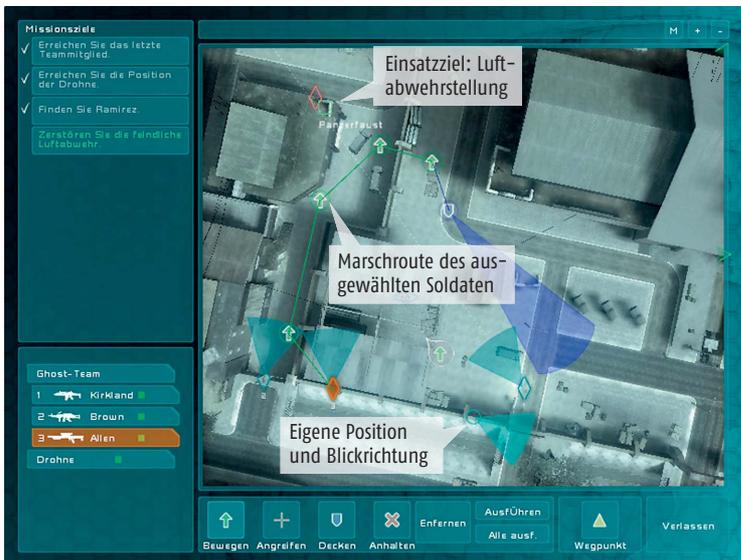
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS								
			Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon X800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT
512 MBYTE	2,0 GHz XP/2.000+	800x600 ⁹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP/2.400+	1024x768 1280x1024 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024 ⁹ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	2,0 GHz XP/2.000+	800x600 ⁹ 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz XP/2.400+	1024x768 1280x1024 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024 ⁹ 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Auf der taktischen **Karte** planen Sie mit wenigen Mausclicks raffinierte Manöver.



Die mächtigen Panzer kriegen Sie am besten mit Raketenwerfern klein.

anders: Wie auch Ihre Kameraden markieren sie entdeckte Feinde mit einer in die Spielgrafik eingebundenen roten Raute. Das nimmt Ihnen jedoch nicht das Hinschauen ab: Anders als in der **Brothers in Arms**-Serie werden nicht alle sichtbaren Feinde markiert, sondern nur die, die Ihre Kameraden erspähen – die perfekte Mischung aus Benutzerfreundlichkeit und Realismus.

Straßenfeger

Den Realismus schreibt **Ghost Recon 3** an jeder Ecke groß – buchstäblich: Die Spielumgebung wirkt tatsächlich wie ein umkämpftes Stadtgebiet. Achtlos auf der Kreuzung zurückgelassene Fahrzeuge, brennende Autowracks und im Hintergrund lächelt ein Bikinimodel von der (echten) Werbetafel. Viele Objekte in den Levels sind zerstörbar: Blumenkübel zerbersten, Laternen knicken um, Autos zerfallen in ihre Bauteile. Da wundert's nicht, dass weit und breit keine Zivilisten zu sehen sind: Als uns die ersten Querschläger um die Ohren

zwitchern, ziehen selbst wir sofort den Kopf ein. Auch die übrige Klangkulisse ist fantastisch: Ständig jagen Helikopter und Düsenjäger über die Stadt, im Hintergrund hören wir schweres MG-Feuer. Und als wir eine schwarze Nobelkarosse zerschießen, geht deren Alarmanlage an. Allerdings wirken die deutschen Sprecher etwas unmotiviert, auch wenn Sie den einen oder anderen aus dem Fernsehen kennen dürften.

Allein machen sie dich ein

Neben UAV und Ghosts dürfen Sie ab und zu noch Artillerie, Kampfhubschrauber oder Panzer dirigieren. Zwei der elf aneinanderhängenden Missionen bestreiten Sie allerdings allein: Sie jagen einem Störsender nach, der Crosscom und Narcom lahm legt. Wegen des Geräts müssen Sie ein ständiges Bildflirren ertragen, denn das Ding beeinträchtigt auch Ihr Monokel – dabei hätte sich jeder Soldat das fehlerhafte Guckerchen längst vom Auge gerissen. Die Einzelkämpferien



Praktisch: Ein Apache-Hubschrauber zerlegt für uns feindliche Artillerie.

hemmen den Spielfluss: Ohne Teamkollegen und UAV-Überwachung hängen Sie ständig vor der taktischen Karte und suchen jeden Pixel nach Gegnern ab. Die können nämlich vortrefflich schießen: Ein MG-Nest mährt Sie aus 100 Metern in Sekundenbruchteilen nieder. Daher heißt es: Karte prüfen, losrennen, kämpfen, Karte prüfen, losrennen. Ausrutscher können Sie sich dabei nicht leisten, denn freies Speichern gibt's in **Ghost Recon 3** nicht. Der for-

dernde Schwierigkeitsgrad und die stellenweise wechselnden Feindpositionen zwingen Sie in allen Missionen zu langsamem, konzentriertem Vorgehen – so liegen die Checkpunkte durchaus mal 30 Spielminuten auseinander! Frustrierend, wenn man da auf den letzten Metern überraschend zu Boden geht. Ihre Kameraden stecken das hingegen locker weg: Die sind in der nächsten Mission quicklebendig wieder da.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E50**

GHOST RECON 3 TAKTIK-SHOOTER				
PUBLISHER	Grin / Ubisoft	RELEASE (D)	3.5.2006	
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro	
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 2 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre	
GEEIGNET FÜR				
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	10	
VERGLEICHBAR MIT BIA: Earned in Blood (82, GS 12/05) Taktik-Gefechte im Zweiten Weltkrieg.				
SWAT 4 (80, GS 05/05) Keine Story, dafür spannende Polizeieinsätze.				
TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Rad. .9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800 GT	XP 2000+ AMD	XP 2400 + AMD	A64 2800+ AMD
<input type="checkbox"/> Rad. X600/X700	<input type="checkbox"/> Geforce 6800/GT	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	<input type="checkbox"/> Radeon X850 XT	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Rad. .9700/9800	<input type="checkbox"/> Geforce 7800			
LAUTSPRECHER	<input type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1
MULTIPLAYER SEHR GUT				
FAZIT	Gelingene Umsetzung des Taktik-Systems.			
MODI	Koop, Belagerung			

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Vergessen Sie die Xbox-360-Fassung. Bitte. Da funktioniert das Crosscom nämlich, wie es soll. Aber das sehnsüchtige Schielen in Richtung Fernseher und Konsole bringt ja nichts, also vergessen Sie die Xbox 360 wieder. Die PC-Version bietet ohnehin eine völlig andere Spielerfahrung. Hier verbindet Ghost Recon 3 die besten Elemente seiner Genre-Vorgänger zur fast perfekten Mischung: zackige Kommandos à la Brothers in Arms, das übersichtliche Befehlsmenü aus SWAT 4 und komplexe Planung wie in Raven Shield, gehüllt in packende Atmosphäre vom Kaliber eines Call of Duty. Außerdem, ein Shooter ohne Maus? Ich sag's ja: Vergessen Sie's.

»Gespensisch gut«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Animationen + imposante Explosionen	9 / 10
SOUND	+ toller Gefechtslärm - lahme deutsche Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ Heilung nach Speicherpunkt - happiger Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zerstörbares Terrain + Bürgerkriegsstimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ komplexe, aber eingängige Steuerung - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ sehr lange Missionen + Koop-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ freie Levels mit glaubwürdigen Begrenzungen	9 / 10
KI	+ Gegner schießen Deckung kaputt - Kameraden teils störrisch	7 / 10
WAFFEN	+ wählbares Arsenal - Gegnerwaffen nicht benutzbar	8 / 10
HANDLUNG	+ durchgängige, spannende Handlung ohne Atempause	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPASS 25 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: TAKTIK-SHOOTER FÜR FORTGESCHRITTENE.



Von wegen »dark«...

DARKSTAR ONE

Das Weltall glüht! Die Darkstar One startet zu einem wilden Ballerflug durch bunte Galaxien. Trotz kleiner Designmacken ein Heidenspaß.



Hier irgendwo muss es sein: Mitten in einem Asteroidenfeld soll sich eine legendäre Piratengang verbergen. Doch niemand ist zu seh... Plötzlich taucht ein Dutzend Jäger auf, die unser Schiff sofort beschießen. Unsere automatischen Lasertürme eröffnen bereits das Feuer. Doch es sind zu viele, gleich werden wir verglühen. Aber dann aktivieren wir unseren liebevoll hochgezüchteten Plasmaschild – 18 Sekunden unverwundbar, in **Darkstar One** eine kleine Ewigkeit. Die nutzen wir, um die Gegner kräftig zu dezimieren. Hurra! Argh, der Bandenboss erscheint, teleportiert mit seinem Schiff wild hin und her. Doch schließlich mopsen wir ihm per Overload-Strahl seinen Schild und erledigen ihn endlich. Puh, geschafft, tief durchatmen. Eine besonders schusskräftige Geheimdienstwaffe sammeln wir per Robo-

drone ein. Und ein Artefakt zum Schiffaufrüsten (dazu später mehr) gibt's gleich dazu. Jetzt schnell speichern, dann geht's rasant weiter – unsere entführte Co-Pilotin befreien.

Forscher-Alarm

Achtung, eins gleich vorweg: Ascarons Weltraumspiel **Darkstar One** ist nichts für Forscheremüter, die wie in **X3 Reunion** oder **Freelancer** in Ruhe ein weitläufiges Universum erkunden wollen und sich an den Wundern entdeckter Welten erfreuen. Vielmehr erwartet Sie ein rasanter Shooter im Weltall, in dem vor allem eins im Mittelpunkt steht: Ballern! Das sollten Sie im Hinterkopf haben, wenn Sie in die Rolle von Kayron Jarvis schlüpfen, der eben von seinem Vater ein Raumschiff geerbt hat: die namensgebende **Darkstar One**. Da der Papa nicht freiwillig das Zeitliche gesegnet

hat, macht sich unser Held auf die Suche nach dem Mörder. Dabei stößt er auf eine galaxisweite Verschwörung, trifft die schöne Co-Pilotin Eona und immer heftigere Gegner.

Kopfgeld lohnt sich

Damit Sie und Kayron auf die Dauer eine Chance gegen die stets massiv auftretenden Feinde haben, müssen Sie Ihr Raumschiff aufrüsten. Das geschieht zum einen ganz konventionell: Sie nehmen auf den Handelsstationen Missionen an. Am lohnendsten sind Kopfgeldjäger-Aufträge. Dazu fliegen Sie in ein benachbartes Sonnensystem (dauert gut 30 Sekunden) und knallen einen Piraten ab. Das Geld dafür gibt's sofort. Das gilt auch für (deutlich zeitaufwändigere) Eskortmissionen oder das Zerstören von Satelliten. Das verdiente Geld investieren Sie in dickere Laser oder Raketenwerfer. Außerdem sehr nützlich: Der Landecomputer und natürlich Generatoren, die Ihre Laser schneller aufladen.

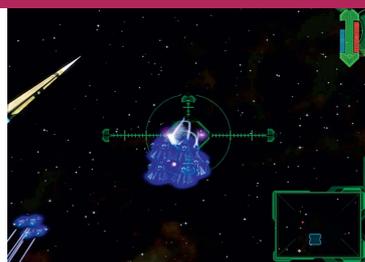
Der Plasma-Trick

Aber die **Darkstar One** hat noch eine Besonderheit in petto: die Plasmawaffe. Klingt unspektakulär, doch dahinter verbirgt sich ein Aufrüstsystem, das sich am leichtesten mit dem Fertigkeitenbaum in Rollenspielen vergleichen lässt. Denn durch aufgesammelte Artefakte (die liegen teilweise in Asteroiden, manche gibt es als Belohnung für erledigte Gegner) können Sie immer neue Skills der Plasmawaffe aktivieren. Waffen- und Schildboost verstärken für eine kurze Zeit deren Wirkung, Timeshock legt Schiffe kurzzeitig lahm, der Overload deaktiviert gegnerische Schilde und der Plasmaschild vom Beginn des Artikels macht für eine bestimmte Zeit unverwundbar. Außerdem dürfen Sie Ihr Schiff in drei Sektionen aufrüsten. Wer den Rumpf verstärkt, bekommt zusätzlich Platz für automatische Geschütztürme. Das Upgrade der Flügel ermöglicht eine größere Zahl von Bug-

ZWISCHENSPIELE



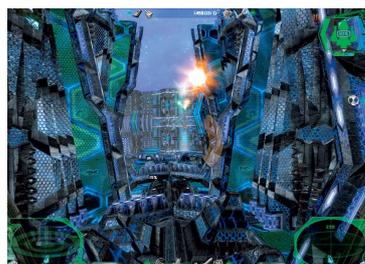
Planetenflug: Sie durchfliegen einen von Lasertürmen gut bewachten Canyon.



Fadenkreuzballerei: Teilweise sehr schwer. Gibt es im Spiel aber gleich zwei Mal.



Flug durch die Waffenfabrik: Dauert sehr lange und hat ein unfaires Zeitlimit.



Stationsangriff: Der Endkampf findet in dieser weitläufigen Raumstation statt.



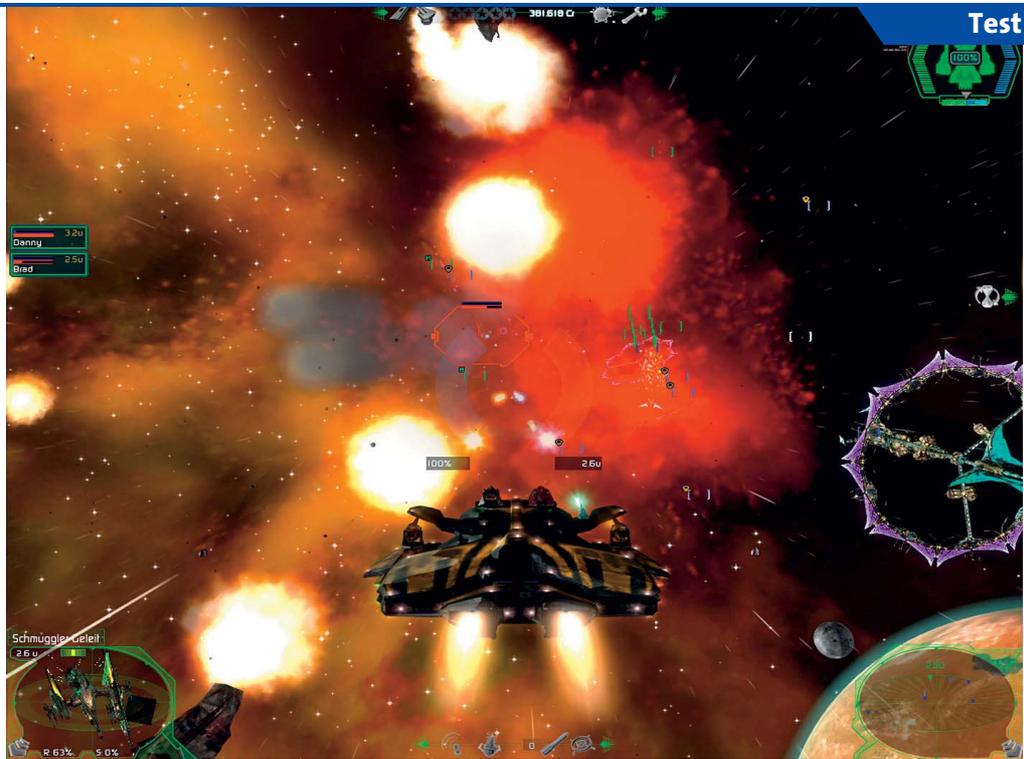
In rund **50 Minuten Zwischensequenzen** wird die etwas knappe Geschichte erzählt.



Mit Artefakten rüsten Sie die drei Sektionen des Schiffes auf.



Auf den Stationen gibt es immer wieder neue Waffen.



Ein Gegner explodiert, das Kopfged dafür wird uns sofort zugeschrieben. Den nächsten erwischen wir auch gleich. (1024x768)

waffen. Und wenn Sie in die Triebwerke investieren, erhält Ihr Schiff Extraenergie, wodurch sich Waffen und Schilde schneller wieder aufladen.

Perfekte Steuerung

Die eigentlichen Gefechte steuern Sie am besten mit der voreingestellten Kombination aus Maus und Tastatur. Per Schub und Gegenschub (über W und S) halten Sie die Feinde auf Schussdistanz, das Visier steuern Sie mit der Maus. Geschossen wird per linker Maustaste, die rechte löst die Plasmawaffe aus. Sehr praktisch: Alle Extrafunktionen wie Karte oder Kommunikation mit den Han-

delstationen rufen Sie auf, indem Sie die Leertaste gedrückt halten und dann die entsprechenden Symbole am Bildschirmrand mit der Maus auswählen. Das klappt ganz hervorragend, genauso wie die Auswahl des Ziels über eine einblendbare Target-Liste: Sie fahren nur mit dem Mauszeiger über das Ziel, und es ist automatisch angewählt. Freunde des Joysticks dürfen natürlich auch mit Steuerknüppel starten. Allerdings wird das Spiel dann etwas schwieriger, weil Sie das Fadenkreuz nicht mehr frei über den Bildschirm bewegen können. Welche Methode die bessere ist, hängt von den eige-

nen Vorlieben ab. Beide Fraktionen werden jedoch die freie Speicherfunktion sehr zu schätzen wissen. Sie können jederzeit überall im Spiel einen Spielstand anlegen. Außerdem speichert **Darkstar One** automatisch vor brenzligen Situationen, die sich im Laufe der Story ergeben.

Volks-Taktik

Die Gegner im Darkstar-Universum entstammen einem von

sechs Völkern. Jedes verfolgt dabei eine andere Kampftaktik: Terraner versuchen ihre Gegner mit abrupten Stopps abzuhängen. Mortok benutzen den Rückwärtsschub, um sich hinter den Spieler zu setzen. Raptoren werfen Minen ab. Oc'to können sehr enge Kurven fliegen. Arrack »teleportieren« plötzlich, und die Thul verfügen über einen Tarnschild, der sie eine kurze Zeit fast unsichtbar



Kreuzer sind äußerst hartnäckig und lösen Ihren Schild binnen Sekunden in Nichts auf.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Am meisten profitiert Darkstar One von Arbeitsspeicher, aber auch eine niedrigere Auflösung sorgt für einen kleinen Performanceprung.
- Eine verringerte Texturqualität bringt spürbar mehr Frames, die Weltraumstationen sehen aber deutlich schlechter aus.

3 Mehr Leistung durch weniger Schatten – in den rasanten Schlachten fällt das nicht auf.

CHECKLISTE

- 4,4 GByte Speicherplatz
- 1,4 GHz Prozessor
- 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

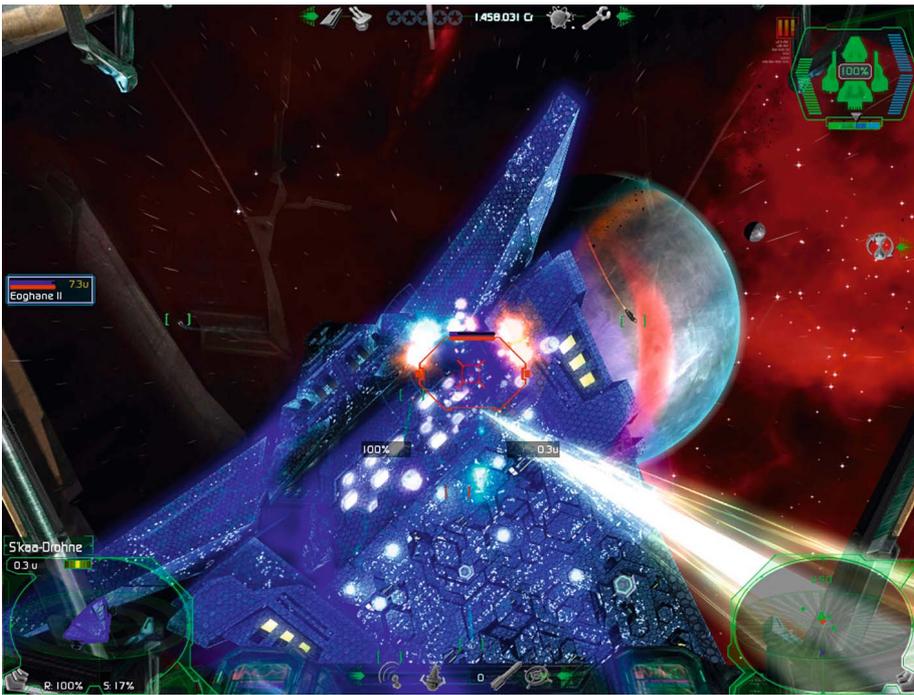
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	512 MByte						1024 MByte					
			1,4 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	XP2.200+	XP2.800+	1024x768 ⁹	1024x768 ⁹	1280x1024 ⁹	1280x1024	1280x1024	1600x1200	
512 MByte	1,4 GHz	1024x768 ⁹	Geforce 4 Ti	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			Rad. 9500/9600/9700	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			Geforce FX 9900	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			Radeon 9700/9800	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			Geforce 6600 GT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			Radeon X800 GT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MByte	1,4 GHz	1024x768 ⁹	Geforce 6800 GT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
			Radeon X850 XT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
			Geforce 7800 GT	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
			1,4 GHz	1024x768 ⁹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			2,4 GHz	XP2.200+	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
			3,0 GHz	XP2.800+	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) Niedrige Details: »Grafische Qualität« auf Niedrig, Schatten »Aus«
 2) Mittlere Details: »Grafische Qualität« auf Mittel

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Vor dem Raumschiff der Skaa (das große blaue Ding) nehmen wir via Plasmastrahl die attackierenden Dronen unter Feuer.

macht. Allerdings kann man den Energieschweif sehen, den das Schiff hinter sich herzieht. Einige von diesen Taktiken verwenden auch die Piratenbosse, die auf Sie warten, wenn Sie eine komplette Gang ausgenommen haben. Wo deren Verstecke liegen, erfahren Sie an den Infoterminals in den Raumstationen. Für jede erledigte Banditenbande bekommen Sie eine sogenannte Geheimdienstwaffe. Das sind besonders effektive Varianten der normalen Kanonen, die man auf keiner Station kaufen kann.

Handel ohne Wert

Wer es nicht so actionlastig mag, kann auch mit Handel und Schmuggel zu Geld kommen. Allerdings ist das deutlich

weniger ertragreich, dadurch erheblich mühsamer und weniger spaßig. Auch das Sammeln von Erz sorgt eher für ein müdes Gähnen, weshalb Sie sich das Geld für einen entsprechenden Sammler auch ganz locker sparen können.

Und noch was aus der Rubrik: »Nicht so gut«: Die Rede ist von den fünf Zwischenspielen, die sie im Lauf der Haupthandlung absolvieren müssen (siehe Extrakasten). Die sind allesamt weder sonderlich spannend noch gut inszeniert. Der Flug durch eine Waffenfabrik nervt sogar richtig, bei dem Sie urplötzlich auch noch ein ultraknappes Zeitlimit unter Druck setzt. Zum Glück hat man diese Szenen relativ schnell absolviert. Ebenfalls schade: Die Sto-

ry hat ein abruptes und unbefriedigendes Ende. Hier sollte Ascaron unbedingt mit einer Missions-CD nachlegen.

Lecker bunt

Optisch wirkt **Darkstar One** sehr bunt und lebt von den schicken Explosionen. Die Zwischensequenzen wurden professionell geschnitten und sind teilweise

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Als waschechter Freelancer-Fan habe ich mich in Darkstar One sofort wohl gefühlt. Knackige Action im bunten All, die brillant einfache Steuerung und die Schiff-Aufrüsterei samt Rollenspiel-Elementen motivieren mich stets. Klar, es gibt kleinere Macken wie die immer gleichen Fleißaufträge. Aber, hey ich bleibe trotzdem dabei. Ich will wissen, wie es weiter geht. Ich will das nächste Artefakt finden. Ich will Spaß! Und genau den bietet Darkstar One. Pur.



»Freelancer 2 kommt nicht? Egal!«

sogar sehr witzig. Allerdings sehen die Raumstationen in einem Sektor stets gleich und wenig spektakulär aus. Nur wenn Sie zu einem anderen Volk fliegen, ändert sich auch die Architektur. Dafür ist der Klangteppich bombastisch. Außerdem erkennen Sie schon an den Orchesterklängen, ob Gegner in der Nähe sind. Für die Helden Kayron und Eona hat Ascaron Profisprecher verpflichtet, die ansonsten Kate Winslet und Christian Slater synchronisieren. Die Nebenrollen sind allerdings nicht so gelungen und klingen teilweise bemüht. **GUN**

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E69](http://www.gamestar.de/quicklink/E69)

DARKSTAR ONE WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER	Ascaron / Ubisoft	RELEASE (D)	18.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Freelancer** (84, GS 04/03) Rasant, unkomplizierte Weltraum-Action.
X3 Reunion (62, GS 01/06) Überkomplizierte Weltraum-Handels-Simulation

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1.800+ AMD	XP 2.200+ AMD	XP 2.800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	4,3 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK E76](http://www.gamestar.de/quicklink/E76)

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich habe Darkstar One von der ersten Sekunde an geliebt und das hat sich bis zum Schluss nach rund 15 Spielstunden nicht geändert. Obwohl es immer wieder Momente gab, in denen ich die Maus am liebsten in den Monitor gepfeffert hätte. So reißen einen die fünf Minispielchen immer wieder aus der Weltraumoper. Schade außerdem, dass das Universum im Prinzip überall gleich aufgebaut ist.

Aber mit diesen Mankos kann ich gut leben. Denn die Schlachten sind extrem rasant und machen einen Heidenspaß. Vor allem die Maus-Tastatur-Steuerung ist genauso eingängig wie präzise. Ich liebe es, das All nach neuen Artefakten zu durchforsten und auf die einträgliche Kopfgeldjagd zu gehen. Von diesem tollen Spielkonzept will ich noch mehr – und zwar bald.



»Bunt und bombastisch«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ buntes Weltall + positive Farben - Stationen gleich	8 / 10
SOUND	+ Profisprecher + satter Sound - Nebenrollen mau	9 / 10
BALANCE	+ in die Story gebettetes Tutorial - Zwischenspiele zu schwer	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges und sehr sympathisches Weltraum-Szenario	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Steuerung mit wenigen Tasten und Maus	10 / 10
UMFANG	+ 300 Sonnensysteme - Story nach rund 15 Stunden vorbei	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Spezialaufgaben + Bonusmissionen - Wiederholungen	8 / 10
KI	+ jede Rasse hat eigenes Kampfverhalten + clevere Begleiter	8 / 10
EXTRAS	+ Schiff an eigener Spielweise anpassbar + Plasmawaffe	9 / 10
HANDLUNG	+ sympathische Helden + episch - Ende unbefriedigend	9 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SCHNELLE UND KNALLIG BUNTE ACTION-BALLEREI.



AIR CONFLICTS

Dreikampf um die Mittelmäßigkeit.



Unser **StuKa** jagt mit **Raketen** ein paar schlecht verteidigte Ölquellen in Afrika in die Luft.

Nein, wir wissen nicht, wer den Wettbewerb »Entwirf eine langweile Action-Flugsimulation« eigentlich gestartet hat. Die drei Teilnehmer sind uns dagegen wohl bekannt: **Blazing Angels** und **Battle of Europe** (Tests in der letzten Ausgabe) haben Sie mangels Originalität wahrscheinlich schon lang wieder vergessen. **Air Conflicts** droht wohl das gleiche Schicksal. Sie steuern als russischer, britischer oder deutscher Pilot einen von neun Flugzeugtypen (alles Jäger oder Bomber) über immer gleiche Landschaften, die bekannte

Schauplätze des Zweiten Weltkriegs darstellen sollen. Ebenso öde sind die rund 140 Missionen, die sich kaum voneinander unterscheiden: Entweder Sie müssen alle Luft- und Bodenziele zerstören, Bomber verteidigen, Wegpunkte abfliegen oder alles zusammen. Immerhin steuern sich die Maschinen mit der Maus sehr gut, Sticks machen (wie bei den beiden Konkurrenten auch) Probleme. Zumindest, wenn Sie nicht über USB, sondern via Gameport angeschlossen werden. Ein eigenständiges Spielelement bietet **Air Conflicts** aber doch: Wenn Ihre Maschine zu starke Schäden erlitten hat, können Sie sich aus dem Gefecht zurückziehen und trotzdem die nächste Mission fliegen. Allerdings klappt das maximal vier Mal, danach müssen Sie den Luftkrieg wieder von vorn beginnen. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E8**

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Aufhören! Ich kann diese lieb- und leblosen Action-Simulationen nicht mehr sehen. Auch wenn sich Air Conflicts zumindest gut steuert, ist es doch langweiliger als ein Transatlantikflug. Das liegt zum Großteil an den ewig gleichen Missionen. Aber auch die grün-grau-braune Grafik (die osteuropäische Entwicklerteams offenbar so sehr lieben) gehört ins Museum statt auf die Festplatte eines modernen DirectX-9-Rechners. Wie eigentlich das ganze Spiel...

»Maues Museumsstück«



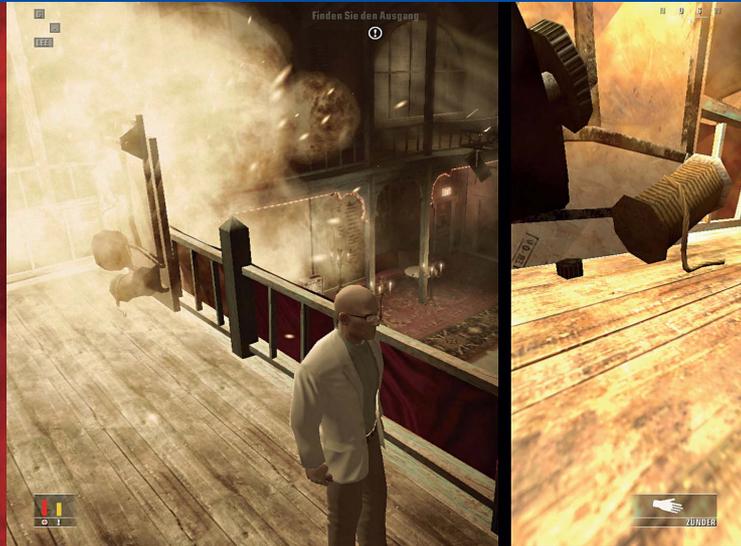
AIR CONFLICTS

GENRE	Action-Flugsimulation
PUBLISHER	3D People / Frogster
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND





Wer zur **lauten Maschinenpistole** greift, hat gleich das gesamte Wachpersonal am Hals.



Besondere Ereignisse zeigt das Spiel in raffinierten **Split-Screen-Sequenzen**.

Der Tod steht ihm gut

HITMAN BLOOD MONEY

Der Meister Proper mit der Lizenz zum Töten ist zurück. Und führt in seinem vierten Auftritt in gewohnt genialen Levels Killeraufträge aus – gegen gewohnt dümmliche Zielpersonen.



Profikiller 47 hat einen neuen Feind: sein Gesicht. Denn anders als in den Vorgängern wirkt sich sein Vorgehen während einer Mission nun auch auf die folgende aus. Wer sich also als rabiater Rambo durch Wächterhorden ballert, wird beim nächsten Auftrag schneller erkannt. Eine gute Idee, und nur eine von vielen, die **Hitman: Blood Money** zu einem gelungenen Nachfolger der erfolgreichen 3D-Action-Reihe um den geklonten Killer macht. Wären da nicht kleine, aber spürbare Mängel in Sachen KI und Balance.

Aufrüstung

Wer die bisherigen **Hitman**-Teile gemocht hat, wird sich in **Blood Money** pudelwohl fühlen. Wie gewohnt werden Ihnen in einem ausführlichen Briefing die Zielpersonen vorgestellt und Nebenziele zugewiesen. Neu dabei: Das große Waffenarsenal dürfen Sie nach und nach aufrüsten. So verpassen Sie beispielsweise Ihrer »Silverballer«-Pistole einen Schalldämpfer, größere Magazine oder ein Laservisier. Allerdings hätten sich die Entwickler die größeren Knarren der Marke Schrotflinte

oder M4-Maschinengewehr 47 rund um den Globus. Sie jagen einen Öl-Scheich in einem Casino in Las Vegas, erledigen zwei Drogenbarone auf einem chilenischen Weingut, kümmern sich um pädophile Schaulustler.

47 rund um den Globus. Sie jagen einen Öl-Scheich in einem Casino in Las Vegas, erledigen zwei Drogenbarone auf einem chilenischen Weingut, kümmern sich um pädophile Schaulustler.

Die Levels: große Kunst

Die insgesamt 13 Einsätze (inklusive Tutorial) führen Killer





Was beim Feiern nicht alles passieren kann: Da wir den Grill mit Benzin sabotiert haben, ist unser betrunkenes Opfer »Feuer und Flamme«. Und wir haben keinerlei Verdacht erregt. (1280x1024)

spieler in der Pariser Oper oder suchen einen kokainschmuggelnden Kapitän auf einem Südstaaten-Raddampfer. Die große Stärke der **Hitman**-Reihe, das grandiose Leveldesign, führt auch **Blood Money** fort: Sämtliche Karten wurden von den Entwicklern bis ins kleinste Detail liebevoll und realistisch gebaut. Massenhaft KI-Figuren

hauchen der Szenerie dank geschickt eingewobener Skriptereignisse Leben ein. In einem bonzigen Haus in den Rocky Mountains etwa steigt während der Mission eine wilde Party, bei der die Gäste ausgelassen im rustikalen Wohnzimmer tanzen, auf dem Balkon im Whirlpool baden oder sich zu zweit in einem abgelegenen

Eck vergnügen. Wie in den Vorgängern sind die Karten überschaubar ausgefallen. Obwohl es oft mehrere Stockwerke und Außengebiete zu erkunden gibt, haben wir im Test nie die Orientierung verloren.

Sie haben nichts gesehen!

Bei jedem Auftrag haben Sie stets mehrere, teils raffinierte

Möglichkeiten, die Zielperson auszuschalten (siehe Kasten). So können Sie zum Beispiel in der Oper-Mission den Kronleuchter über der Bühne manipulieren und damit das Opfer erschlagen. Oder Sie tauschen die harmlose Requisiten-Pistole gegen eine scharfe Waffe aus und sehen zu, wie sich der Schauspieler beim Proben

EIN ZIEL, DREI LÖSUNGEN



Der raffinierte Weg: Um die Zielperson, einen Drogenbaron, auszuschalten, bringen wir einen Sprengsatz an einer Seilwinde an. Am anderen Ende des Stricks: eine Palette mit schweren Weinfässern, die auf Knopfdruck das Opfer erschlagen. Vorteil: Der »Unfall« macht uns nicht verdächtig.



Der geplante Weg: Durch erkaufte Geheimdienstinformationen erfahren wir, dass unsere Zielperson in regelmäßigen Abständen den Weinkeller besucht, um dort mit Freunden zu pokern. Die richtige Uniform vorausgesetzt, verfolgen wir ihn und schlagen im wenig bewachten Keller zu.



Der rabiate Weg: Der Ort, an dem wir zum ersten Mal unser Opfer treffen, ist gleichzeitig der gefährlichste. Denn im Garten des Anwesens tummeln sich zahlreiche Gäste und viele Wächter. Wer hier zuschlägt, sollte sich anschließend schnell verstecken – oder viel Munition dabei haben.



Getötete Gegner verstecken wir in Containern oder wie hier im **Wagen der Müllmänner**.



Lebendig: Während einer bunten **Straßenparade** verfolgen wir einen Diamantenkoffer.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Diese Serie bringt mich um den Verstand. IO, ihr habt so viele Ideen, und ihr könnt Spannung erzeugen. Aber warum muss ich einen Mörder spielen? Ich mag einfach keine Unschuldigen von hinten strangulieren, ich mag keine Frauen erschießen, die mich beim Töten beobachtet haben. Es dreht mir jedes Mal den Magen um. Warum bringt ihr mich dazu, dass ich mich selbst verachte – oder einfach abstumpfe? So toll das Spiel sein mag: Kaltblütiges Ermorden von Unschuldigen darf keine Unterhaltung sein.



»Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?«

selbst erschießt. Wer etwas Geld übrig hat, kann sich je nach Mission zwischen fünf und acht Geheimdienstinformationen erkaufen. So erfahren Sie zum Beispiel, dass die Bühne eine Falltüre hat – ein Schelm, der da an einen »Unfall« denkt. Problem: Die Möglichkeiten unterscheiden sich auch im Schwierigkeitsgrad stark. So reicht es bei unserem Beispiel, dem Opfer in seiner kaum bewachten Umkleidekabine aufzulauern und es kurzerhand zu erschießen. Allerdings steigt je nach Vorgehen auch die »Pro-

minenz« von 47. Laufen Sie zum Beispiel mit gezückter Pistole durch die Gegend und lassen sich von Überwachungskameras oder Presseleuten filmen, schlägt sich das in der Statistik nieder und Sie werden beim nächsten Auftrag schneller erkannt. Allerdings können Sie nach Abschluss der Mission je nach Kontostand etwaige Zeugen sowie den Polizeichef bestechen – oder sich gleich eine komplett neue Identität verschaffen. Eigentlich eine nette taktische Komponente, jedoch verdienen Sie in den Missionen

derart viel, dass Sie letztlich jeden schmieren können. Resultat: Selbst wenn Sie wüst balieren durch eine Mission ziehen, kommt 47 trotz Bestechung nie ins Minus – ein Balancing-Manko und eine vergebene Spielgestaltungschance.

Aufmerksamkeitsdefizit

Natürlich ist das nicht Sinn und Zweck der Sache, Sie sollen ja unauffällig vorgehen. Deshalb kann 47 wieder per Klaviersaite gegnerische Wachen lautlos erdrosseln und deren Klamotten le-

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
- min. Details
- min. Texturen
- min. Effekte

Zwar läuft Hitman 4 auch auf schwachen Systemen, unscharfe Texturen, pixelige Objekte und fehlende Schatten vermiesen aber den Schleich- und Ballerspaß.



- 800x600
- max. Details
- max. Texturen
- max. Effekte

Selbst auf mittleren Systemen sorgt der Profikiller für staunende Blicke. Realistische Schatten und Lichtspiele laden zum Anschleichen und Ausschalten ein.

TUNING-TIPPS

1 Achtung: Bereits bei mittleren Grafikeinstellungen sind Kantenglättung und Anisotropische Filterung aktiviert.

2 Den größten Einfluss auf die Performance hat die Auflösung. Bevor Sie die Grafikeinstellungen verringern, schrauben Sie zuerst die Auflösung zurück.

4 Selbst in 1024x768 sieht das Spiel noch Klasse aus, hohe Details und aktivierte Kantenglättung vorausgesetzt.

CHECKLISTE

- 4,2 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS, 4XAA / 16XAF

RAM	Prozessor	Pixel	GeForce									
			411	9500/9600/9700	FX 5900	Radeon 9700/9800	6600 GT	Radeon X800 GT	6800 GT	Radeon X850 XT	7800 GT	
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz XP/2.200+	1280x1024 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,4 GHz	1024x768 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz XP/2.200+	1280x1024 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

1) »Render Qualität« auf Niedrig 2) »Render Qualität« auf Mittel, 2xAA / 4xAF
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Wenn wir uns vor Wachpersonal verdächtig verhalten, steigt der **Aufmerksamkeitsbalken** trotz Tarnung (links unten).

chen keinen Verdacht auf sich ziehen, dürfen Sie ausgeschaltete Feinde neuerdings in bestimmten Containern und Truhen »entsorgen«. Taktisch sinnvoll, aber unrealistisch: Obwohl die Behälter auch für fünf Körper reichen würden, dürfen Sie immer nur einen darin verstecken. Einzige (fiese) Ausnahme: In zwei Missionen können Sie gleich mehrere Leichen in einem Brennofen oder im Müllwagen verschwinden lassen. Damit Sie stets Bescheid wissen, ob Sie sich gerade verdächtig verhalten, gibt's das neue, praktische Aufmerksamkeits-O-Meter am linken unteren Bildschirmrand. Das schlägt (trotz Verkleidung) aus, wenn Sie sich verbotenen Arealen nähern oder unter Beobachtung ein Abflussrohr hochklettern.

KI-Filmriss

Die KI-gesteuerten Wachen reagieren in der Regel sehr logisch auf Ihre Aktionen. Wenn sie beispielsweise einen getöteten und entblößten Kollegen finden, rufen sie Verstärkung und geben per Funk durch, dass sich ein verkleideter Attentäter herumtreibt. Da hilft nur die Suche nach einem neuen Kostüm. Hin und wieder nerven aber derbe Aussetzer: So wollten wir im Test eine Wache durch das Werfen einer Münze ablenken. Selbst nach dem vierten Versuch rührte sich der Gegner nicht von der Stelle. Stattdessen kam ein weit entfernter Kollege aus dem unteren Stockwerk angerannt, um nach dem Ursprung des Geräusches zu suchen. Kommt es jedoch zum Ge-

fecht, suchen die Gegner intelligent Deckung und versuchen stets, Sie zu umzingeln.

Wesley, der Killer

Grafisch kann **Hitman: Blood Money** zwar nicht ganz mit aktuellen Top-Action-Titeln mithalten, die scharfen Texturen und schicken Lichteffekte set-

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Blood Money leidet unter den gleichen Schwächen wie seine Vorgänger: Ich kann mich problemlos durch die verwirrten KI-Schergen ballern, ohne dass dies Nachteile brächte. Blood Money erbt aber auch die Stärken der Serie. Es macht einen Heiden Spaß, die stimmig-makaberer Einsätze heimlich zu erfüllen, zu schleichen, zu planen, zu knobeln. Die Zeitungen dienen als zusätzlicher Ansporn – Ehrensache, dass ich alle Aufträge ohne Blutbäder und Zeugen löse. Ehrensache, dass ich die Schauplätze erkunde, nach alternativen Wegen suche. Der kahle Killer schafft es eben stets, mich zu motivieren. Deswegen mag ich ihn so.

»Für mich ein Hit, Mann«



zen die Levels dennoch hübsch in Szene. Allerdings wirken manche Animationen stellenweise unfreiwillig komisch. Ein Highlight ist der Sound: Waffeneffekte und die deutsche Sprachausgabe (Synchronstimmen von Wesley Snipes und Gene Hackman) sind auf höchstem Niveau, die Musik sorgt je nach Mission mit düsteren Chören oder Dudelsäcken für Atmosphäre. Nur wenn es zur Schießerei kommt, stört die immer gleiche Action-Musik.

DM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E43

HITMAN: BLOOD MONEY 3D-ACTION

PUBLISHER IO Entertainment / Eidos RELEASE (D) 26.5.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch USK keine Jugendfreig.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT Splinter Cell: Chaos Theory (89, GS 05/05) Packende Schleich-Action. Bessere KI. Hitman Contracts (74, GS 06/04) Ähnlich kniffliger Vorgänger mit schwacher Story.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Rad. X600/X700	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Rad. 9700/9800	Geforce 7800		
LAUTSPRECHER	Stereo		2 vorne, 2 hinten
	5.1		6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Details + Texturen - Charakter-Animationen	7 / 10
SOUND	+ passende Waffensounds + Sprachausgabe + Musik	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - Niveau schwankt stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spannung! + lebendige Umgebung + Bewertungssystem	10 / 10
BEDIENUNG	+ recht eingängige Steuerung - fummelige Menüs	7 / 10
UMFANG	+ 13 Missionen + mehrere Lösungswege - nur 12 Stunden	8 / 10
LEVELDESIGN	+ realistisch aufgebaut + extrem abwechslungsreich	10 / 10
KI	+ reagiert meistens sinnvoll - derbe Aussetzer	6 / 10
WAFFEN	+ zahlreiche Sabotage-Methoden + aufrüstbare Waffen	10 / 10
HANDLUNG	+ nette Zwischensequenzen - keine Identifikationsfiguren	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SO SPANNEND WIE EH UND JE, TROTZ MAUER KI.

80

SPIELSPASS

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Auch wenn Blood Money durch die teils mäßige KI und den manchmal zu leichten Schwierigkeitsgrad fast einem Shooter gleicht, hatte ich viel Spaß mit dem Spiel. Das liegt vor allem an den genialen Levels. Jede Mission spielt sich anders und lässt dank raffinierter Ideen mein Entdecker-Herz höher schlagen. Wenn ich eine Weile lang einfach nur die Karte erkunde, Schwachstellen suche und die Wachen beobachte, bin ich mittendrin – und Blood Money verwandelt sich in einen Hochspannungsthiller zum Mitspielen. Dennoch sollte ein Patch die KI-Macken noch ausmerzen. Dann werde ich das Spiel sicher erneut herauskramen. Immerhin kann ich mit 47 so viel anstellen.

»Hoch spannender PC-Thriller!«



»Und nächste Woche spielen Sie...«

SIN EPISODES EMERGENCE

Erst das Adventure Bone, jetzt die Fortsetzung von Sin – PC-Spiele im Serienformat sind groß im Kommen. Aber macht die erste Folge des Ego-Shooters überhaupt Lust auf mehr?



➤ ACHTUNG KURZ-ZEIT-WARNUNG: Maximale Spieldauer: 4 Stunden!

Wenn's am schönsten ist, soll man aufhören. Oder besser: muss man aufhören. Zumindest bei **Sin Episodes: Emergence**. Denn wie der Name bereits verrät, ist das Spiel nur ein kleiner Teil eines Ego-Shooters, der in naher Zukunft durch weitere Episoden fortgesetzt werden soll. Deshalb läuft bereits nach wenigen Stunden Spielzeit der Abspann – gerade, als die Story so richtig in Fahrt kommt. Also müssen Sie wohl oder übel auf die nächste Folge warten. Wenn Sie das überhaupt wollen, denn **Emergence** nervt durch doofe Gegner und einen hohen Schwierigkeitsgrad. Bei der Inszenierung kommt der Titel aber fast an **Half-Life 2** heran.



Die KI-gesteuerte Jessica (auf dem Kran) hilft uns gelegentlich.



Die Feinde suchen selten Deckung, schießen aber perfekt.

Story-Happen

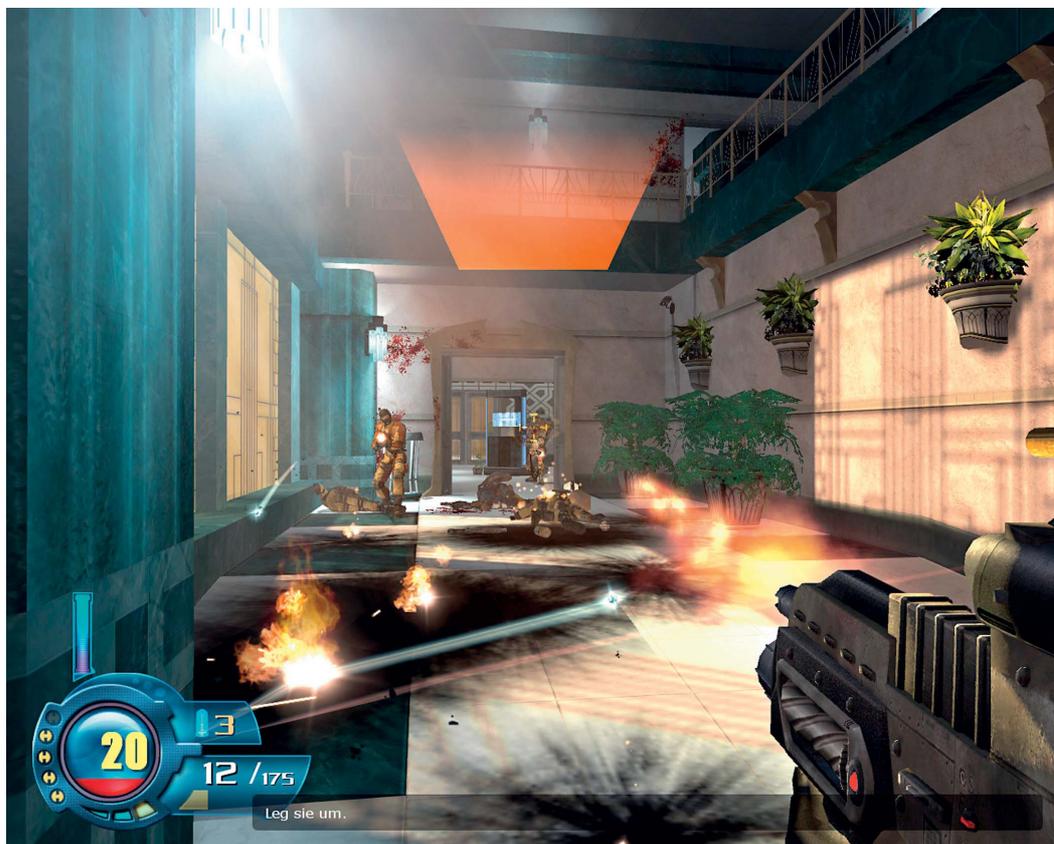
Die Geschichte beginnt wenig originell: John Blade, Held des ersten Teils, wacht auf einem

Operationstisch auf. Neben ihm steht sein Erzfeind Radek, der Blade zu Experimentierzwecken ein Serum injizieren will. Warum, bleibt Ihnen das Spiel

erstmal schuldig. Doch bevor der Schuft die Spritze ansetzen kann, fliegt die Labortür in die Luft – Rebellen greifen an! Unter der Führung der attraktiven, KI-gesteuerten Jessica (Alyx aus **Half-Life 2** lässt grüßen) fliehen Sie aus dem Komplex; der Beginn eines groß angelegten Rachefeldzugs gegen Radek und seinen Plan, eine Mutantenarmee zu erschaffen. Viel mehr werden Sie jedoch im Verlauf von **Emergence** nicht erfahren, die Weiterentwicklung der Story hebt sich Ritual Entertainment für die kommenden Episoden auf. Ein aus Fernsehserien wie **24** berühmter Cliffhanger am Ende des Spiels macht aber durchaus Lust auf mehr.

Nix für Weicheier

Schon zu Beginn lässt Ihnen **Emergence** nicht viel Zeit zum Luftholen. Nach einer rasanten (geskripteten) Autofahrt vom Labor zum Geheimversteck der Rebellen werden Sie inmitten eines Gegenangriffs von Radeks Truppen in die unkomplizierte Steuerung eingewiesen. Explosionen, umherfliegende Fässer und die hervorragende Musik sorgen für Atmosphäre. Ruhig wird es eigentlich nie, das Spiel



Die Gegner haben uns mit Granaten arg zugesetzt. Viel mehr **Lebensenergie** besitzen Sie allerdings ohnehin selten. (1280x1024)



In luftigen Höhen ballern wir auf mit **Raketenrucksäcken** ausgestattete Soldaten.

schickt ihnen ständig Unmengen gegnerischer Soldaten auf den Hals. Problem: Die Feinde suchen zwar selten Deckung und verhalten sich auch sonst extrem dämlich, schießen aber selbst auf Distanz perfekt. Mit dem Resultat, dass Sie bereits nach wenigen Treffern kaum noch Lebenspunkte besitzen und oft keine Chance gegen die Übermacht haben – die Quickload-Taste wird sich freuen. Nach Aussagen der Entwickler soll **Emergence** den Schwierigkeitsgrad dynamisch an Ihre Spielweise anpassen. In der Praxis versagt das System jedoch komplett. Selbst wenn Einstei-

ger den Schieberegler zu Beginn des Spiels auf »viel Unterstützung« stellen, werden sie hoffnungslos überfordert sein.

Rail-Pistole

Damit Ritual nicht gleich schon zu Beginn buchstäblich alles Pulver verballert, bekommen Sie im Spielverlauf nur drei Waffen in die Hände gelegt. Allerdings besitzt jede einen alternativen Feuermodus. So verschießt das Maschinengewehr zusätzlich Granaten, die Schrotflinte besonders starke Kugeln (die von Wänden abprallen) und die Pistole einen Railgun-mäßigen Energiestrahler, der sogar mehrere, hintereinander stehende Gegner erledigt. Immerhin hat jede Knarre ihre Daseinsberechtigung. So holen Sie mit Raketenrucksäcken ausgestattete Soldaten am besten per Pistole vom Himmel, während voll gepanzerte Minigun-Träger keine Schnitte gegen Granaten haben. Ihre durch die starken Gegner stets dezimierte Lebensenergie füllen Sie wie in **Half-Life 2** an seltenen Automaten auf. Dafür brauchen Sie



Zum Schluss gibt's einen **Trailer** für Episode 2.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Auch wenn weitere Episoden folgen sollen, die vier Stunden Spielzeit sind schlichtweg lächerlich – besonders zu dem Preis. Bei vier geplanten Fortsetzungen zu je 20 Euro können Sie gern selbst rechnen, was Sie für einen Shooter bezahlen, der insgesamt kaum umfangreicher werden dürfte als **Half-Life 2**. Doch selbst wenn Ritual hier ein komplettes Spiel abgeliefert hätte, würde das an der Wertung trotz der gelungenen Präsentation kaum etwas ändern. Dafür nerven der hohe Schwierigkeitsgrad und die fehlende Abwechslung zu sehr.



»Episode 2? Ohne mich!«



Erst ab der zweiten Hälfte des Spiels treffen Sie auf **wieselflinke Monster**.

aber erst passende Medizinflaschen, die in der Regel gut versteckt sind. Nett: Wer einen Behälter, aber keine Med-Station findet, kann diesen auch zerschießen und den Wirkstoff so freisetzen. Das bringt allerdings weniger Lebenspunkte.

Wie Half-Life, nur anders

In **Emergence** werkelt die aktuelle Version der Source-Engine. Die Ähnlichkeit zu **Half-Life 2** ist nicht zu übersehen, besonders die gelungenen Außenareale erinnern an die Randbezirke von City 17. Allerdings wirken die Levels trotz scharfer

Texturen und teils stimmiger Beleuchtung etwas detailarmer und lebloser als in Valves Shooter-Hit. Zudem mangelt es den zahlreichen Innenlevels an Abwechslung, stets laufen Sie an den gleichen Getränkeautomaten und Schreibtischen vorbei. Nur gegen Ende prumpt das Spiel noch mal richtig auf und schickt Sie in Radeks riesigen Turm (Hallo, Dr. Breen!), der mit einem actiongeladenen Finale und einem fiesem Cliffhanger aufwartet. Aber das war klar, **Sin Episodes** ist schließlich ein Serien-Spiel. Warten wir's ab. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E63**

SIN EPISODES: EMERGENCE EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Ritual / Valve	RELEASE (D)	11.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	17 Euro
AUSSTATTUNG	nur über Steam erhältlich	USK	nicht geprüft



► [GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE): Screenshot-Galerie
QUICKLINK **E64**

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Half-Life 2** (92, GS 01/05) Erstklassiger Ego-Shooter, viel Abwechslung.
F.E.A.R. (89, GS 11/05) Grandiose Grusel-Atmosphäre, bessere KI.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Effekte + Texturen - etwas detailarm	7 / 10
SOUND	+ gute Sprachausgabe + treibende Musik	9 / 10
BALANCE	- schwankt stark - oft unfaire Balancereisen	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viele Skriptsequenzen + stimmiges Szenario	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung + freies Speichern	10 / 10
UMFANG	- nur vier Stunden Spielzeit - keinerlei Wiederspielwert	3 / 10
LEVELDESIGN	+ gelungene Außenareale - uninspirierte Innenlevels	7 / 10
KI	+ sucht gelegentlich Deckung - sonst extrem doof	3 / 10
WAFFEN	+ Physikspielereien - nur drei Waffen	6 / 10
HANDLUNG	+ nette Charaktere - dünne Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 4 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SOLIDER, ABER VIEL ZU KURZER SERIENAUFTRIT.



GTA Manhattan?

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Ein einsamer Cop, eine große Stadt, massig Blei: Helfen Sie dabei, The Big Apple von Verbrecher-Würmern zu befreien.

Hausarrest, Taschengeldkürzung, schlimmstenfalls Schläge – damit trüben Väter normalerweise das Verhältnis zu ihren Söhnen. Marcus Reed hat es sogar noch schwerer, sein alter Herr sitzt wegen schwerer Vergehen für Jahre hinter Gittern. Schlimm, schließlich ist Marcus ein New Yorker Polizist, und ein Knacki als Papa ist der Karriere nicht gerade förderlich. Also ziehen Sie im Actionspiel **True Crime New York City** los, beweisen sich bei den Kollegen, zerschlagen die sechs Verbrechersyndikate der Stadt

und söhnen sich vielleicht sogar mit dem Vater aus.

Deppen im Dojo

Das Spielprinzip von **True Crime** ist mit drei Buchstaben schnell umschrieben: **GTA**. Doch anders als in der Rockstar-Reihe folgen Sie recht linear der Geschichte, nur hin und wieder lenken etwa illegale Straßenrennen ab. Trotzdem sollten Sie beim Cruisen durch New York aufmerksam dem Polizeifunk lauschen. Denn wenn Marcus unterwegs Kleindealer, Schläger und Zuhälter hochnimmt, steigt sein Rang (insgesamt fünf), und in den Polizeivierteln der Stadt werden neue Waffen und Fahrzeuge verfügbar. Verhaftungen können Sie ganz brutal erledigen, indem Reed den Gegner einfach abknallt. Dann hagelt es aber so genannte Bad-Cop-Punkte, und er muss erst ein paar Streifeneinsätze absolvieren, bevor die Geschichte weitergeht. Brave Bullen dagegen schlagen die Bösewichter nieder und fesseln sie. Das anfangs dünne Schlagrepertoire

erweitert Marcus in Dojos und darf so später komplizierte Manöver ausführen. In den Nahkämpfen fällt die praktisch nicht-existente KI besonders stark auf: Gegner greifen nicht an und drehen dem Polizisten sogar oft den Rücken zu.

Verbrecherisch schlampig

Die Konsolenversion von **True Crime New York City** gibt es schon seit November letzten Jahres. Klar, dass da die PC-Umsetzung nicht dem neuesten Stand der Technik entsprechen kann. Umso unverständlicher ist der immense Hardware-Hunger des Programms, das zudem auf dem PC nicht viel bes-

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Wie konnte das denn passieren? Die PC-Konvertierung von Tony Hawks American Wasteland letzten Monat ist gut geglückt, bei der Umsetzung von True Crime aus dem gleichen Haus hapert es an allen Ecken und Enden. Schade, denn eigentlich funktioniert die Kombination aus Fahren, Ballern und Prügeln recht gut. Und die spannende Geschichte um Marcus Reed, seinen Vater und die Syndikate New Yorks hebt sich angenehm vom »Werde größter Gangsterboss«-Einerlei der GTA-Klons ab. Wenn Sie mit einem schnellen Rechner und viel Frustrationstoleranz gesegnet sind, können Sie es mit True Crime versuchen. Oder sie besorgen sich die Xbox-Version nebst Konsole billig im Internet.



»Anklagepunkt: Umsetzung«

ser aussieht als auf der mittlerweile veralteten Xbox. Die Kameraperspektive in den immer gleichen Bürogebäuden ist eine Katastrophe, oft übersehen Sie Eingänge oder Gegner. Extrem nervig ist auch die Steuerung per Tastatur und Maus: Selbst wenn Sie die Empfindlichkeit maximal einstellen, reagiert das Fadenkreuz zu schleppend. Deshalb sollten sich nur Gamepad-Besitzer in die Straßen von New York wagen.

MS

www.gamestar.de QUICKLINK: E48



KI-KRAMPF

NPCs finden nicht durch die Tür, Marcus muss sich den Weg frei prügeln und kassiert »Bad Cop«-Punkte.



Stoppt Reed den entführten Stadtbus ohne Opfer, gibt's Karrierepunkte.

TRUE CRIME NEW YORK CITY ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Luxoflux / Dtp
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

RELEASE (D): 3.5.2006
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: keine Jugendfreig.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **GTA San Andreas** (90, GS 08/05) Gangster-Saga, freie Welt, klasse Musik. Super!
Der Pate (80, GS 05/06) Trotz Mängeln atmosphärische Filmumsetzung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	2,4 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 2200+ AMD	XP 2600+ AMD	XP 3000+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	GeForce 7800		Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

DVD AB 16: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: E47

BEWERTUNG

GRAFIK	+ New-York-Texturen + Charakter-Details - oft trist	5 / 10
SOUND	+ Soundtrack + gute Sprachausgabe... - ...nur in Englisch	9 / 10
BALANCE	+ sanfter Einstieg - oft unfaire Verfolgungsjagden	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schmutziges Polizei-Szenario - manchmal arg klischeehaft	8 / 10
BEDIENUNG	- lahme Maussteuerung - grobe Kameraprobleme	3 / 10
UMFANG	+ riesige Stadt + Missionen abseits der Story	9 / 10
LEVELDESIGN	+ originalgetreues New York - immer gleiche Innenräume	5 / 10
KI	- Charaktere bleiben hängen - idiotisch in Nahkämpfen	3 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal + viele Autos + Schlagrepertoire	8 / 10
HANDLUNG	+ Vater-Sohn-Story - manchmal arg durchschaubar	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: **BRÄUCHBARER GTA-KLON, MIES VON KONSOLE UMGESETZT.**

65 SPIELSPASS

X-MEN 3

Die X-Men entwickeln sich zurück – zumindest spielerisch.



Einzige Taktik: mitten rein und **draufhauen**.

War ja klar: Die Comicverfilmung **X-Men 3** kommt ins Kino, und Activision veröffentlicht das passende Actionspiel dazu. Das kann jedoch bei Weitem nicht mit dem Quasi-Vorgänger **X-Men Legends 2** mithalten. So gibt's mit Wolverine, Nightcrawler und Iceman nur drei Helden. Die haben zwar allesamt coole Fähigkeiten, die brauchen Sie in den Kämpfen aber kaum. Wolverines Kombi-Sprungattacke? Zu umständlich! Nightcrawlers Tarn-Mantel? Taugt nichts! Stattdessen reicht es, die recht intelligenten Gegnermassen mit normalen Nahkampfattacken umzuhauen. Pro-

blem: Die Missionen sind extrem schwer, speichern können Sie zwischendurch nicht. Das stört, zumal Sie an vielen Aufträgen ziemlich lange sitzen. Immerhin dürfen Sie oft aus mehreren Missionen wählen. Die Abwechslung bleibt trotzdem auf der Strecke: In stets düsteren Fabrikhallen erledigen Sie wie in **Painkiller** minutenlang eine bestimmte Anzahl von Feinden, bis sich der nächste Raum öffnet – Rätsel oder Geschicklichkeitseinlagen fehlen. In den Kämpfen geht schnell die Übersicht flöten, da Sie (außer mit Nightcrawler) die Kamera nicht frei drehen dürfen. Auch technisch bleibt **X-Men 3** durch schwammige Texturen und hakelige Animationen hinter der aktuellen Genrekonzurrenz. Darum: Wer mit Mutanten kämpfen will, sollte zum deutlich besseren **X-Men Legends 2** greifen. **DM**

X-MEN 3

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	2-Axis / Activision
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



JAGD AUF DIE VOGELGRIPPE



Die kranken **Zugvögel** infizieren Ihre Hühner.

Ich wollt' ich wär' ein Huhn, dann hätt' ich nix zu tun«. Genau wie in **Jagd auf die Vogelgrippe**. Sie sollen Ihre gefiederten Schützlinge (Hühner) vor dem gefährlichen H5N1-Virus retten. Dazu ballern Sie im **Moorhuhn**-Stil Zugvögel ab, die bereits infiziert sind. Bleibt die Frage, was schlimmer ist: die Vogelgrippe oder das Spiel dazu. **PIA**

JAGD AUF DIE VOGELGRIPPE

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Topos
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



MOORHUHN SOCCER



Wir schießen auf Hühner in **Holland-Trikots**.

Schlimm: Die Fußball Weltmeisterschaft 2006 wird von skrupellosen Geschäftemachern zum Kohle scheffeln missbraucht. Höhepunkt: **Moorhuhn Soccer**, bei dem die berühmten Hühner in Fußballtrikots auflaufen. Mit der stupiden Ballerei auf fliegende Glucken können Sie nicht mal Fußballhasser begeistern. **PCL**

MOORHUHN SOCCER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Phenomenia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check