



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

VIELES KÖNNTE BESSER SEIN

NACHGEREICHTE EHREN. Im letztmonatigen emotionalen Getöse über Lara hat scheinbar ein Teil meiner Gehirnfunktionen kurzzeitig den Dienst eingestellt. Die Folge: Ich vergaß ausgerechnet, dem großartigen **Tomb Raider: Legend** den verdienten Gold-Award zu verpassen. Das wird dann hiermit nachgeholt.

VOR-VORSTELLUNG Im April passiert nicht viel. Die Hersteller sind mit Vorbereitungen zur E3 beschäftigt. Witzigerweise veranstalten viele so genannte »Pre-E3-Events«, wo nichts anderes zu sehen ist als später in Los Angeles. Die Messe ist paradoxerweise der Grund dafür: Auf der E3 sieht man nämlich kaum was dank Lärm und Lichtgewitter. Tipp an die Publisher, den sowieso niemand beachtet: Lasst in L.A. das Kirmeszeug. Dann könnt ihr euch diese Vorveranstaltungen sparen. Am Ende haben alle was davon: ihr mehr Geld für Spiele und wir mehr Zeit, sie anzuschauen.



ABWERTUNGEN

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

INHALT

TESTS

Blazing Angels	68
Battle of Europe	70
Panzer Elite Action	71
Übersoldier	72
Rogue Trooper	74
Schiff Simulator 2006	74
Billy Hatcher	75
Sonic Mega Collection	75
Ice Age 2	75
Airboard Racer	75

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 06/2006

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	9	8	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.3
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	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
15	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6	
16	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
17	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10	
18	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
19	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
20	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10	
21	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7	
22	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
23	Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	12/05	82	8	9	9	9	8	8	7	7	8	9	
24	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
25	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	81	4	8	8	9	10	10	8	7	9	8	

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.

Luftkrieg über Konsolen

BLAZING ANGELS

Viel Action, dichte Atmosphäre und jede Menge Gegner: Lesen Sie, warum Ubisofts Luftkämpfe trotzdem nicht in neue Wertungshöhen fliegen.

Offensichtlich ist es in Entwicklerkreisen derzeit ungemein schick, ein Spiel für die schwer angesagte Xbox 360 zu entwerfen. Dabei fällt immerhin oft noch eine PC-Version des jeweiligen Titels quasi »nebenbei« ab. **Blazing Angels** ist ein Paradebeispiel dafür, was passiert, wenn man »nebenbei« schludert und elementare Spieldesign-Weisheiten ignoriert.

Joy ohne Stick?

Neulich über Dünkirchen: Wir decken den Rückzug der alliierten

Flotte vor den herannahenden Nazis. Zwei Jäger tauchen auf, genüsslich legen wir die Hand an den Joystick und nehmen das Ziel ins Visier. Argh, was ist das? Die Kiste reagiert nicht! Verdammt, dabei haben wir doch extra in den Optionen die Joysticksteuerung aktiviert. Doch die Verkaufsversion der Action-Flugsimulation **Blazing Angels** unterstützt viele Joysticks nicht und zickt mit einigen Pads, wenn man den nachgereichten Patch (befindet sich auf unserer DVD) nicht installiert hat. Nur mit dem Xbox-360-Controller oder einer Maus-Tastatur-Kombi geht's ab Werk fehlerfrei. Immerhin: Sobald die Bedienungshürden gemeistert sind, können Sie sich in spannende Luftschlachten stürzen.

Mausi regelt's

Zurück nach Dünkirchen: Wir entscheiden uns zunächst für die Maus, mit der steuert sich die Maschine allerdings ein wenig schwammig. Und wo sind



Die **Luftschlacht über London** gehört zu den atmosphärischsten Gefechten.



In den **Zwischensequenzen** gibt's deutsche Sprache nur per Untertitel.



Über Afrika müssen Sie deutsche Lager finden. Hilfreich sind die **unscheinbaren Balken** links unten.



In **Bomberangriffen** steuern Sie den Kreis übers Ziel, drücken die Taste und alles ist kaputt.

überhaupt die Gegner? Per Tastendruck rechts wird die Sicht automatisch auf den nächsten Feind ausgerichtet. Gas per Mousrad ist zwar ungewohnt, dafür kann man mit einem Druck drauf Raketen abfeuern. So erledigen wir die ersten Angriffswellen gegnerischer Jäger, zerlegen mehrere Panzerkolonnen und freuen uns über automatisch angelegte Speicherpunkte. Die werden allerdings beim Verlassen des Spiels wieder gelöscht. Das Xbox-360-Pad setzen wir das erste Mal ein, als wir uns in den nächsten Level – die Luftschlacht um London – stürzen. Hier gilt es, möglichst schnell herannahende Bomber abzuschießen, bevor die das Parlament in Grund und Boden donnern. Blöderweise ist das das Ziel per Maus. Das gilt auch für die Joysticks, wenn man denn den dazu benötigten Patch installiert hat. Außerdem muss man beim Pad mit dem linken Daumen steuern, was eingefleischten PC-Piloten nicht so leicht von der Hand geht. Konsolengeübte Spieler haben damit aber deutlich weniger Probleme. Beide suchen aber immer wieder nach dem hell-

grauen Fadenkreuz des Bord-MGs, das vor dunkelgrauem Hintergrund oft verschwindet.

Endstation Berlin

Insgesamt 18 Missionen sollen Sie absolvieren, wobei Sie neben bereits erwähnten ein Potpourri der berühmtesten Schauplätze des Zweiten Weltkrieg besuchen: Natürlich kommen Sie nach Pearl Harbor, Guadalcanal, Paris, in die Ardennen und schließlich nach Berlin, wo die letzte Schlacht stattfindet. Jede Mission ist in mehrere Unteraufträge aufgeteilt. Deren Qualität schwankt sehr stark: Während die Luft-

PIA DETTMER

Shooter spielt man mit der Maus, Flugsimulationen mit einem Joystick. Eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Nur die Blazing-Angels-Macher wissen das offensichtlich nicht. Denn auch nach dem Patch ist das Fluggefühl mit Stick komisch. Und Pads rühre ich für so was gar nicht erst an. Außerdem fehlt eine spannende Story. Und warum kann ich nicht frei speichern? Nee, die Blazing Angels kann der Teufel holen, trotz himmlischer Grafik.

»Kein Engel der Lüfte«



Tom: Den hat's zerrissen, Captain.



Vor dem malerischen Paris samt Eiffelturm schießt unser Flieger eine Rakete in deutsche Bodenstellungen. Nicht sonderlich realistisch, dafür sehr effektiv.

schlacht um Pearl Harbor eine dramatisch-spannende Angelegenheit ist, fallen andere Abschnitte langweilig oder gar nervig aus. Vor allem, wenn Sie im Sandsturm über Afrika drei deutsche Lager suchen müssen – ohne Karte oder Kompass wohl gemerkt – möchte man vor Wut ins Pad beißen. Denn zur Orientierung gibt es nur zwei gelbe Balken auf dunkelgelbem Grund. Ganz ohne Hilfe müssen Sie in Fernost hinter Geschwaderkollegen herbrettern, die den Weg zur japanischen Flotte weisen. Das Dumme dabei: Wehe, Sie umfliegen eine Hügelkuppe links statt

rechts, dann müssen Sie wieder von vorne anfangen.

Reparatur auf Druck

Stets begleiten Sie drei Kameraden, von denen aber nur einer wirklich wichtig ist: Auf Knopfdruck repariert der nämlich Ihr Flugzeug. Das ist komplizierter, als es klingt: Sie müssen dazu hektisch vier vorgegebene Tasten im richtigen Moment drücken, damit die Reparatur auch klappt – fast wie in einem Tanzmattenspiel! Ohnehin ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen. Leichte Schießbudenballereien wechseln sich mit knüppelhaften Einlagen ab. Da-

für schöpft **Blazing Angels** optisch aus dem Vollen. Die Grafiker setzen geschickt Farbpaletten ein, um Atmosphäre aufzu-

bauen. Überall passiert etwas, Dutzende Flugzeuge tummeln sich auf dem Bildschirm. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D94

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Aua, Pias Wutschreie klingen bis in meinen Meinungskasten rüber. Und sie hat ja auch Recht. Die mangelhafte Sticksteuerung ist eine Frechheit, da hat sich wohl jemand zu sehr auf die Konsolenversion konzentriert. Obwohl: Wenn man einfach vergisst, dass man ein Flugzeug steuert und sich stattdessen nur aufs Fadenkreuz konzentriert, dann geht es ganz gut.

Mit seinem Simpelst-Flugmodell geht Blazing Angels selbst als Action-Simulation nicht mehr durch. Als knalliges Rummsumms-Spektakel aber sehr wohl. Dann stört zwar noch der teilweise heftige Schwierigkeitsgrad, dafür punktet die luftige Knallerei in Sachen Atmosphäre und stimmiger Optik. Gegen eine richtige Simulation hat es aber keine Chance.

»Luftkampf geht anders«



BLAZING ANGELS ACTION-FLUGSIMULATION

PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft	RELEASE (D)	28.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Secret Weapons over Normandy** (84, GS 01/04) Knackige, tolle Luftgefechte. **Heroes of the Pacific** (78, GS 11/05) Deutlich bessere Joystick-Steuerung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,0 GHz AMD	XP 2600+ AMD	XP 3000+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	3,9 GB Festpl.	3,9 GB Festpl.	3,9 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT	Eigentlich Spaßig, doch auch im Multiplayer-Modus nervt die Steuerung.
MODI	Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gebaute Städte + Effekte - öde Umgebungen	8 / 10
SOUND	+ atmosphärischer Soundtrack - nur englische Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ Speicherpunkte nach frustigen Abschnitten - unfaire Stellen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Geräuschkulisse + abwechslungsreiche Szenarien	9 / 10
BEDIENUNG	+ ordentliche Maussteuerung - schlechtes Fluggefühl	5 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagne - kein Wiederspielwert	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Levels sehr unterschiedlich - Ziele wiederholen sich	6 / 10
KI	+ versucht den Spieler auszumanövrieren	8 / 10
WAFFEN	+ alles drin: MGs, Bomben, Raketen - Flugzeuge sehr ähnlich	8 / 10
KAMPAGNE	+ abwechslungsreiche Landschaften - keine Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT: VIEL ACTION, WENIG FLUGGEFÜHL.

72

SPIELSPASS



DVD:
· Video-Special
· Patch 1.01



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK D93

Luftschlacht um Ödland

BATTLE OF EUROPE

Lieber kurz und gut, als lang und öde. Oder lang und hässlich. Was aber, wenn ein Spiel nun einfach kurz, öde und hässlich ist?



In einer Mission sind Sie **MG- und Bombenschütze**.

Ubisofts Action-Simulation **Blazing Angels** werfen wir im Test dieser Ausgabe so einiges vor. Eins aber nicht: dass es hässlich ist. Das trifft dafür uneingeschränkt auf **Battle of Europe** zu, Blackbeans Versuch einer Action-Simulation. Und auch in fast allen anderen Kategorien unterbietet er die lauen Engel ebenfalls.

Doofe Deutsche

Elf Missionen gilt es als Pilot der Royal Air Force im Zweiten Weltkrieg zu bestreiten. Das klingt wenig und ist in der Tat kurz. Gut fünf Stunden brau-

chen Sie, um Flugplätze gegen deutsche Bomber zu verteidigen, V2-Abschussrampen in Norwegen zu zerbröseln oder einen Zug in Spanien per MG zu stoppen. Das klingt alles sehr spannend, ist es aber nicht. Sie fliegen über die langweilige Landschaft, suchen Gegner auf dem krümeligen Radar und freuen sich über die gutmütige Trefferabfrage, die Sie in den Optionen sogar noch großzügiger einstellen können. Nötig ist das nicht, um die wenig agilen Feinde vom Himmel zu holen. Zur Not tun die das sogar selbst. Zumindest wenn die KI-Kerle

auf engem Raum Ihr Flugzeug rammen. Dumm nur, dass Sie dann natürlich auch das Zeitliche segnen und die gesamte Mission von vorn starten müssen. Und gelegentlich stürzen Sie ab, obwohl der »Gesundheitsbalken« noch gefüllt ist.

Völlig übersteuert

Joysticks werden zum Glück problemlos erkannt (heutzutage keine Selbstverständlichkeit, siehe **Blazing Angels**). Allerdings neigen die Maschinen zum Übersteuern. Das gilt für kleine wendige Jäger wie die Spitfire genauso wie für Mitchell-Bomber. Ausgerechnet die Me-262 (die Sie von einem deutschen Flugfeld entführen) reagiert – anders als in der Realität – sehr präzise auf Steuerbewegungen.

Flügelleute fliegen zwar mit, tun aber wenig mehr, als ab und an einen Feind vom Himmel zu holen. Kommandos können Sie ihnen nicht erteilen. Abgeschossene Gegner hinterlassen fies-grüne Blasen, in denen Reparaturkits und Extramunition verborgen sind. Zum Schluss eines Tests kommt immer gern der Hinweis auf den Mehrspielermodus. Der entfällt diesmal, denn es gibt keinen. Wer nach besagten fünf Stunden alle Solomissionen absolviert hat, kann danach noch mal losfliegen. Auf Wunsch auch mit einer anderen Maschine. Nur spielen sich die Einsätze allesamt jedesmal völlig gleich. Feinde lauern stets an denselben Stellen. Langweilig! **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK-D101



Getroffene Gegner hinterlassen meist ein paar Reparaturkits oder etwas Munition.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Zugegeben, Battle of Europe steuert sich besser als das in dieser Hinsicht enttäuschende Blazing Angels. Aber ansonsten gibt es kaum einen Grund, sich hinter den Joystick zu klemmen. Für eine echte Simulation bietet das Spiel zu wenig fliegerische Möglichkeiten. Als Actionspiel wiederum ist es viel zu hässlich. Da will ich mich über die extrem kurze Spielzeit gar nicht beschweren, länger hätte ich es auch nicht damit fliegen wollen.

»Nicht Action, nicht Sim«



BATTLE OF EUROPE ACTION-FLUGSIMULATION

PUBLISHER: Maus Software / CDV RELEASE (D): 15.4.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 36 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Heroes of the Pacific** (78, GS 11/05) Gut steuerbare Action-Gefechte.
Blazing Angels (72, GS 06/06) Schöner und spannender.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	1,0 GHz AMD	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	650 MB Festpl.	650 MB Festpl.	650 MB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- DVD: Test-Check
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK D100**

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ eckige Landschaften ⊖ detailarme Flieger	4 / 10
SOUND	+ realistische Motorensounds ⊖ keine Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	⊖ Schadensmenge wird immer wieder falsch berechnet	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Bezug zu Kriegereignissen ⊖ keine Identifizierung	6 / 10
BEDIENUNG	+ großzügige Trefferzonen ⊖ kein richtiges Fluggefühl	7 / 10
UMFANG	⊖ nur 11 kurze Missionen ⊖ kein Mehrspielermodus	4 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Aufträge in verschiedenen Szenarios	5 / 10
KI	⊖ Gegner rasen in Spielerflugzeug ⊖ KI-Kollegen sehr inaktiv	3 / 10
WAFFEN	+ Extrawaffen in der Luft aufnehmbar + Reparatur	6 / 10
KAMPAGNE	⊖ Missionen untereinander nicht verbunden	5 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: ZU KURZ UND ZU UNSPEKTAKULÄR.



PANZER ELITE ACTION

Panzer-Alltag: Kettenrasseln, Gegner sprengen. Es herrscht schließlich Krieg!



DVD AB 16/18:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D66

Die Nachwelt soll es endlich wissen: Drei Panzer entschieden einst den Zweiten Weltkrieg. Einer auf deutscher, einer auf russischer, einer auf alliierter Seite. Am Steuer: Sie! Im 3D-Actionspiel **Panzer Elite Action** rumpeln Sie durch 18 Missionen (sechs pro Partei) und ballern auf Infanteristen, Flugzeuge, Kettenfahrzeuge – auf alles, was sich bewegt. Und weil alles, was sich bewegt auch zurückschießt, kracht's dabei ganz schön. Dennoch verbaut sich **Panzer Elite Action** mit Bugs und Design-Schnitzern höhere Wertungsweihen.

Krach an der Front

Mit der Simulation **Panzer Elite** von 1999 hat **Panzer Elite Action**



Im idyllisch-abendlichen **Frankreich** attackieren wir eine Geschützstellung.

nichts zu tun. Zwar kommandieren Sie auch in der Action-Variante einen Panzerzug, der spielt aber nur eine Statistenrolle. Wer nicht völlig irre vorprescht, gewinnt die Schlachten locker alleine. Und das macht sogar Spaß, weil um Sie herum ständig etwas passiert: Da krachen Flugzeuge vom Himmel, platzen Panzer und zerbröseln Gebäude. Durch dieses fesselnde Schlachtfeld-Chaos rumpeln Sie von Wegpunkt zu Wegpunkt und erfüllen Ziele. Die wiederholen sich aber schnell, etwa wenn Sie zum zehnten Mal eine Artilleriestellung ausheben. Das bringt Monotonie, im Grunde grasen Sie nur Orte

KETTEN-BUGS

- KI-Kollegen durchfahren mühelos Sperren, an denen unser Panzer hängen bleibt.
- Selten verschwinden Feinde und tauchten kurz darauf an derselben Stelle wieder auf.
- Manchmal stürzt das Spiel ab, etwa beim Taskwechsel via Alt-Tab.



ab und schießen auf Feinde – aber eben mit Knalleffekt.

Ihren Panzer steuern Sie per Maus und Tastatur aus der Außenperspektive. Dabei bleiben Sie allerdings teils an Hindernissen wie Steinmauern hängen, die ein echter Stahlkoloss niederwalzen würde. Eine durchgehende Story fehlt, dafür erzählen Dialoge und vertonte Tagebuch-Einträge die Geschichte – nett, aber belanglos. Weil Sie für jeden Einsatz rund 30 Minuten brauchen, dauert die Solo-Kampagne nur knapp 10 Stunden. Und der Mehrspieler-Modus ist lediglich eine Dreingabe, die keinen **Battlefield 2**-Fan hinter dem Abrams hervorlockt. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D66

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Panzer Elite Action ist simpel und monoton. Ich role im Panzer herum, ballere auf Gegner, repariere meinen Stahlkoloss, rolle weiter, ballere wieder. Dennoch macht der Titel dank der knalligen Schlachten Spaß – etwa, wenn ich gleichzeitig auf Panzer und Flieger feuern muss, weil die ein deutsches Depot bedrängen. Wer auf unkomplizierte Weltkriegs-Ballerei steht, kann Panzer Elite Action daher eine Chance geben.



»Simpel, aber spritzig«



Unser russischer **KV-1** stürmt ein Dorf. Links und rechts: die (überflüssigen) KI-Mitstreiter.

PANZER ELITE ACTION

GENRE	3D-Actionspiel
PUBLISHER	Zootfly / Deep Silver
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



Rambo mit einem Zettel am Zeh

ÜBERSOLDIER

Doofer Titel, doofes Spiel? Keineswegs. Als Ein-Mann-Armee räumen Sie in gelungenen Levels unter Nazis auf – allerdings nur wenige Stunden lang.

Hätten die Nazi-Wissenschaftler doch lieber keine Psi-Mutanten in SS-Uniformen gesteckt. Denn wenn sich einer der einst toten und nun zu Supersoldaten reanimierten Offiziere plötzlich gegen einen wendet, steht man vor den Vorgesetzten ganz schön blöd da. Wobei, eigentlich haben es die braunen Schergen nicht anders verdient, weshalb Sie im Ego-Shooter **Übersoldier** mit Weltkriegsknarren und Psi-Fähigkeiten die deutsche Wehrmacht aufmischen und den Zweiten Weltkrieg im Alleingang gewinnen. Doch keine Angst: Statt lediglich stupider Ballerei bietet **Übersoldier** stupide Ballerei mit viel Abwechslung in hübscher Grafik.

Level-Déjà-vu

Obwohl Sie sich die meiste Zeit im Deutschland des Jahres 1944 herumtreiben, kommt keine Langeweile auf. Sie fliehen aus einer psychiatrischen Anstalt, erkunden ein düsteres Fabrik-

gelände und erobern ein deutsches U-Boot. Die Levels sind riesig und besonders in den Außengebieten detailliert gebaut. Allerdings schickt Sie das Programm immer wieder durch bereits bekannte Areale. Dabei nerven Design-Schnitzer wie frische Gegner in bereits gesäuberten Räumen oder plötzlich offene Türen, die zuvor ver-

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Eine in rot, weiß und schwarz designte Packung, ein Ex-Wehrmachtsoffizier als Held – will CDV etwa einen mittelmäßigen Shooter durch die provokative Nazi-Thematik ins Gespräch bringen? Nötig wäre es nicht, denn **Übersoldier** entpuppt sich als durchaus solide Ballerei mit hübschen Karten, abwechslungsreichen Schauplätzen und reichlich Action. Trotzdem komme ich aus dem Schimpfen nicht heraus. Schimpfen über die schwache KI, das noch schwächere Missionsdesign und nicht zuletzt die unverschämte kurze Spielzeit. Schade, so ist **Übersoldier** doch nur ein weiterer Standard-Shooter unter vielen.



»überholt«



Die **dummen SS-Soldaten** suchen keine Deckung und rennen planlos durch die Gegend.



Wer auf **Benzinfässer** zielt, erledigt oft gleich mehrere Scharfschützen.

geschlossen waren. Zudem müssen Sie oft an stationären Geschützen in **Moorhuhn**-Manier stupide auf Gegnerhorden oder angreifende Flugzeuge ballern.

Weitsichtige Soldaten

Ihre Gegner taugen nur als bewegungslose Zielscheiben und weichen nie aus. Komischerweise treffen sie aus großer Entfernung deutlich besser als aus der Nähe. Immerhin werfen die Feinde äußerst intelligent mit Granaten um sich. Auf Knopfdruck aktivieren Sie für kurze Zeit einen Psi-Schutzschild, der Sie vor Feindfeuer schützt. Die

Energie hierfür zwacken Sie getöteten Feinden ab. Derb: Kopftreffer füllen die Reserve schneller auf als etwa Schüsse ins Bein. Das Waffenarsenal umfasst 16 realistische Waffen, von der Walter P38-Pistole bis zum »Panzerschreck«-Raketenwerfer. In der Regel ist es jedoch egal, mit welchem Schießprügel Sie auf die Gegner ballern, ein Großteil der Maschinenpistolen unterscheidet sich kaum von einander. Vorsicht: Bereits nach sechs Stunden ist das Spiel vorbei, Profis ballern sich sogar noch schneller zum Abspann. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D17**



ÜBERSOLDIER EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Burut / CDV	RELEASE (D)	29.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Call of Duty 2** (85, GS 01/06) Mehr Atmosphäre und größere Schlachten.
Area 51 (71, GS 09/05) Solider Shooter mit ähnlich übernatürlicher Geschichte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,4 GHz Intel	2,8 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 2200+ AMD	XP 2600+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festplatte	2,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + Effekte - Charaktermodelle	7 / 10
SOUND	+ Waffensounds - Schnarch-Musik - Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger - selten unfair	9 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Szenario - farbloser Held	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + nützliche Mini-Karte	9 / 10
UMFANG	- extrem kurze Kampagne - kein Wiederspielwert	4 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + recht detailliert	9 / 10
KI	+ benutzt intelligent Granaten - sucht kaum Deckung	4 / 10
WAFFEN	+ viele Waffen - kaum Unterschiede spürbar	7 / 10
HANDLUNG	- dünne Story - kaum Zwischensequenzen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: **KURZER SHOOTER MIT TOLLEN LEVELS, ABER MIESER KI.**

SCHIFF SIMULATOR 2006

Mit der Titanic durch den Hamburger Hafen.



Beschaulichkeit pur: Unsere **Titanic** tuckert gemächlich in den Hamburger Hafen.



Hier ist der Name Programm: Im **Schiff Simulator 2006** steuern Sie... nun, eben Schiffe. Das prominenteste davon ist die Titanic. Doch wer glaubt, den legendären Luxusliner vor dem Untergang retten zu können, wird bitter enttäuscht. Statt in einer dramatischen Aktion die Kollision mit dem berühmten Eisberg zu verhindern, schippern Sie gemächlich in den völlig gefahrlosen Gewässern des Hamburger Hafens oder tuckern nach Rotterdam, dabei immer den nächsten Wegpunkt vor Augen. Sie geben lediglich Gas und steuern

nach links oder rechts, mehr gibt's an Bord nicht zu tun. Das ist wohl auch den Entwicklern aufgefallen, weshalb Sie die Titanic auch in 3D begehen dürfen. Viel zu sehen ist dabei aber nicht. Ähnlich unaufregend bleibt die Seefahrt an Bord eines dicken Containerschiffs, einer trägen Hafenbarkasse oder eines kleinen Taxibootes – allesamt nicht begehbar. Sämtliche 32 Missionen sind mehr oder weniger gleich aufgebaut: Wegpunkte abklappen, Kurs korrigieren, das war's im Prinzip auch schon. Immerhin schauen Schiffe und Boote hübsch realistisch auf dem Wasser. Und die Hafenanlagen von Hamburg und Rotterdam wurden recht penibel nachgebildet. Allerdings hätten ein paar Polygone mehr und eine Hand voll schicker Texturen dem Programm wirklich nicht geschadet. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E34**

SCHIFF SIMULATOR 2006

GENRE	Simulation
PUBLISHER	VStep / Astragon
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



»Schläfrige Schifffahrt«



ROGUE TROOPER

Geklonte Männer und ihre Spielzeuge.



Ihre Gegner werden in der Regel von einer riesigen **Zielhilfe** verdeckt.

Das menschliche Gehirn taugt für den Krieg herzlich wenig. Zumindest, wenn es nach dem 3D-Actionspiel **Rogue Trooper** geht. Dort kämpfen geklonte und mit Prozessoren im Kopf ausgestattete GIs in der Zukunft um den Planeten Nu Earth. Der Vorteil gegenüber menschlichen Soldaten: GIs können sich mit allerhand Gerümpel, das sie auf dem Schlachtfeld finden, selbst upgraden.

Wie die Comic-Vorlage hält sich auch **Rogue Trooper** nicht lange mit einer tiefsinnigen Story auf. In den durch zahlreiche Skriptereignisse hervorragend in Szene gesetzten Missionen haben Sie stets dasselbe Ziel: Sie erledigen alle Feinde und drücken unterwegs sämtliche Schalter. Dass die Ballereien trotzdem ein wenig Spaß machen, liegt an dem umfangreichen Upgrade-System. Getötete Feinde hinterlassen so genanntes Altmaterial, mit dem Sie etwa Munition oder Medipacks herstellen können. Oder aber Sie investieren den Schrott in Waffen-Module und machen zum Beispiel aus Ihrer Standardknarre ein Scharfschützengewehr. Viele der Upgrades

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Für einen guten Shooter reicht es einfach nicht, dem Spieler nur unzählige Möglichkeiten zu geben, seinen Helden immer weiter auszurüsten. Als anspruchsvoller Ballerfan brauche ich auch clevere Gegner, vernünftige Missionen und vor allem eine gute Story. Deshalb verkommt **Rogue Trooper** zur stupiden Schießbude, die zwar spaßige Waffen, aber darüber hinaus nichts Neues bietet.

»Nicht zu Ende gedacht«



brauchen Sie allerdings gar nicht. Das gegnertäuschende Hologramm etwa haben wir im Test nie eingesetzt. In der Regel reicht es, die dummen Feinde einfach über den Haufen zu schießen. Frei sichern dürfen Sie übrigens nicht. Ärgerlich, zumal manche Speicherpunkte zu weit auseinander liegen. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D23**

ROGUE TROOPER

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Rebellion / Eidos
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



SONIC MEGA COLLECTION



Sonic 3: Der Igel sprengt einen Zwischengegner.

Der schnellste (und blaueste) Igel der Videospiele-Historie bekommt seine eigene Sammlung: In der **Sonic Mega Collection** stecken unter anderem die Jump&Run-Klassiker **Sonic 1 bis 3** sowie diverse Denkspiel-Abteiler. Weil die Titel technisch veraltet sind, lohnen sich die 20 Euro Kaufpreis aber nur für überzeugte Sonic-Nostalgiker. **GR**

AIRBOARD RACER



Die Grafik ist grün, die **vier** Gegner sind es auch.

Das Rennspiel **Airboard Racer** nimmt sich den Konsolen-Klassiker **Super Mario Kart** zum Vorbild. Dabei vergisst es aber den Mehrspielermodus, Speichermöglichkeiten sowie gute Grafik und Spielspaß. Die KI dürfte selbst 6-jährige Kinder (die Altersfreigabe des Spiels) nicht überfordern, aber die haben ohnehin Besseres verdient. **PCL**



DVD:
Test-Check

SONIC MEGA COLLECTION

GENRE	Jump&Run-Sammlung
PUBLISHER	Sega
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT



AIRBOARD RACER

GENRE	Rennspiel
PUBLISHER	Cyberplanet / Purple Hills
CA. PREIS	8 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	900 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



BILLY HATCHER



Mit seinem **Ei** überrollt Billy böse Monster.

Der kleine Billy hat dauernd dicke Eier – die er im Jump&Run **Billy Hatcher** vor sich her rollt. Denn nur wenn Billy ein Ei dabei hat, kann er Monster plätten und hoch hüpfen. Zudem schlüpfen daraus Helfer, wenn Billy Früchte sammelt. Trotz angestaubter Technik nett, in erster Linie dank des originellen Konzepts. **GR**

ICE AGE 2



Scrat verhaut wilde **Wildschweine**.

Mit Scrat, dem dezent wahnsinnigen Eichhörnchen, hüpfen Sie durch die Welt von **Ice Age 2**. Dabei gilt es, möglichst viele Eicheln, Früchte und Nüsse einzusammeln. Wildschweine, der mies gelaunte Säbelzahn Diego und eine träge Kamera erschweren Ihnen das Vorankommen ein wenig. Macht aber dennoch Freude! **PET**



DVD:
Test-Check

BILLY HATCHER

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Sonic Team / Sega
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT



ICE AGE 2

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Eurocom / Vivendi
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

