



Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

LÖSCHWASSER UND GEWEHRE

SCHÜTZE! Milde Überraschung, Teil 1: **Desperados 2** ist gut, aber nicht ganz so gut wie wir erwartet haben – Balancemängel trüben das Gesamterlebnis. Schade, denn der Titel ist ansonsten ganz großartig, auch und vor allem in Sachen Grafik.

Milde Überraschung, Teil 2: **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** optimiert das Prinzip des Vorgängers und merzt alte Kritikpunkte

(keine Fahrzeuge, keine Innenräume) konsequent aus. Heraus kommt ein empfehlenswertes Spiel für jeden, der sich mit der Militärthematik anfreunden kann.

FEUERWEHRMANN! Ich vermute es ja schon lange, irgendwie scheinen sich die Publisher abzusprechen: Ähnliche Titel kommen immer gleichzeitig. So auch diesmal: Es gibt zwei Serien von Feuerwehrspielen auf dem Markt, natürlich kommen die jeweils aktuellen Folgen im gleichen Monat raus. Gute Gelegenheit für einen Vergleich (siehe Video auf DVD). Kurz vorweg, beide sind ordentlich, haben aber ganz unterschiedliche Schwerpunkte. **Emergency 4** setzt mehr auf Realismus, **Fire Department 3** eher auf Actionfilm-Atmosphäre. Feuerwehrfans haben also die Qual der Wahl.

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

Desperados 2	78
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	82
Emergency 4	84
Fire Department 3	86
City Life	88
Strategic Command 2	89
War on Terror	90
RTL Prime Time	91

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 06/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	92	7	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Deep Silver	Phenomic	05/06	91	10	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	Civilization 4	Strategiespiel	Take 2	Firaxis	12/05	90	7	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
4	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	12/05	89	10	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
5	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	89	7	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
6	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	11/05: Addon
7	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05 (89)	88	9	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
8	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89%)	88	6	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
9	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	Chessbase	01/06	86	9	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
10	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	85		9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
11	The Movies	Aufbauspiel	Activision	Lionhead	01/06	85	8	10	8	10	6	9	9	8	8	9	
12	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	85	5	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
13	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	09/05	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04 (83)	85	8	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
15	Full Spectrum Warrior 2	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	NEU	84	7	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
16	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	84	7	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	83	7	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
18	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
19	Schlacht um Mitteleuropa 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	04/06	82	10	10	5	10	9	8	6	7	10	7	
20	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision	Petroglyph	04/06	81	7	10	7	8	9	9	5	9	10	7	
21	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81		7	10	9	10	8	6	8	10	9	
22	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	02/05 (81)	81	8	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
23	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational Games	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
24	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	80	9	10	6	9	8	7	8	7	9	7	05/05: Addon
25	Desperados 2	Echtzeit-Taktik	Atari	Spellbound	NEU	80	8	9	6	10	7	8	9	5	10	8	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.



Die Rückkehr der glorreichen Sechs

DESPERADOS 2

Für eine Handvoll Euro, genauer gesagt 50, bietet dieses deutsche Spiel Western-Taktik par excellence. Oder macht der knackig-frustige Schwierigkeitsgrad einen Strich durch die Rechnung?

Die Unsichtbaren

So lange die Frauen noch Pistolen tragen und die Männer bei den Kühen schlafen, herrscht Ordnung in Santa Fe. Bleihaltige Ordnung: Banditen und Pistoleros aus dem ganzen Westen zieht's ins staubige Nest. In dieser dunklen Stunde kommen die Cooper-Brüder in die Stadt: Marshall Ross und Kopfgeldjäger John wollen dem gesetzlosen Treiben ein Ende bereiten. Doch Ross geht den Banditen in die Falle. John eilt zur Rettung – und stolpert Halfter über Colt in eine Verschwörung: Was führt Schurkenboss Angel Face im Schilde? Warum ermorden die Indianer wehrlose Siedler? Um das zu enträtseln, ziehen Sie im Echtzeit-Titel **Desperados 2** mit John samt fünf Kumpanen in taktische Wildwest-Gefechte.



Kate lockt Wachen aus dem Fort, Cooper und Sanchez liegen auf der Lauer.

meucheln einen Aufpasser, verstecken sofort die Leiche und danach Ihr Team. Das ist immer wieder spannend und eine Stärke aller **Commandos**-Klone.

Neu in **Desperados 2** ist die Action-Ansicht: Mittels Tab-Taste wechseln Sie von der frei zoom- und drehbaren 3D-Übersicht in die Verfolgerperspektive und steuern einen Helden direkt per Maus und Tastatur. Das ist spielerisch sinnvoll, weil Sie in der

Nahansicht schneller zielen und so auch Gegnergruppen umpusten können. Dafür haben Sie in der regulären Kameraperspektive mehr Übersicht und entdecken auch versteckte Gegner. Es lohnt sich also, häufig zwischen beiden Ansichten zu wechseln. Allerdings klickt man in der Standardperspektive bei kleinen Objekten oft daneben. Außerdem fehlt eine Pausenfunktion, mit der Sie sich in Ruhe einen

COOPERS KUMPELS



John Cooper

Der Held des Sechserpacks meuchelt lautlos per Messer.

Waffen: Pistole, Messerwurf, Messerangriff, Spieluhr (lockt Feinde an)



Kate O'Hara

Mit ihren Reizen lenkt die schöne Kate Gegner ab.

Waffen: Dreifach-Revolver, Make-Up (macht Feinde blind), Verführung (lockt Gegner an), Ohnmacht (lenkt Wachen ab)



Doc McCoy

Doc McCoy ist der Scharfschütze und Heiler des Teams.

Waffen: Pistole, Scharfschützengewehr, Gasphiole (betäubt Gegnergruppen), Verbandszeug (heilt Verbündete)



Die **Bergfestung** von Erzschorke Rodriguez kennen Fans bereits aus dem ersten Desperados. Mit Sam wollen wir hier eine Dynamitstange schleudern, der **Explosionsradius** ist rot eingefärbt. Rechts daneben detoniert gerade die erste Bombe.

Überblick verschaffen könnten. Denn Sie dürfen das Spiel zwar einfrieren, können dann aber weder die Kamera bewegen noch Befehle erteilen. Wie im ersten **Desperados** dürfen Sie aber wieder Befehlsketten bilden, die Sie dann mit einem einzigen Mausklick auslösen.

Zwölf Fäuste für ein Haumichblau

Doch welche Befehle gibt man einem Helden? Kommt drauf an,

denn jeder hat individuelle Talente, die Sie auch nutzen sollten. Zum Beispiel darf Mexikaner-Kraftprotz Sanchez für den Rest der Mission ins Reich der Träume prügeln, Cooper kann's hingegen nur kurzfristig. Die schöne Kate fesselt dann die betäubten Gegner. Zudem darf sie Gegner verführen und in Fallen locken. Witzig: Falls Kate zwei Feinde auf einmal anlockt, prügeln sich die beiden um sie; einer geht betäubt zu Boden. Doc

McCoy ballert als Scharfschütze sehr zielsicher; Ex-Sklave Sam sprengt Feinde mittels Dynamit-Weitwurf. Nicht mehr mit von der Partie ist Asiatin Mia, sie wird ersetzt durch den Indianer Hawkeye. Der bewegt sich besonders leise und eignet sich daher prima als Wildwest-Variante von Sam Fisher (**Splinter Cell**): Er schleicht sich an Gegner an und haut sie per Tomahawk um.

Die Talente müssen Sie kombinieren, um gegen die feindli-

che Übermacht zu bestehen. Zum Beispiel betäubt der Doc einen Trupp Banditen mit einem Gasfläschchen, damit Cooper per Messerwurf eine Wache niederstrecken kann. Sanchez eilt zu den Feinden, um sie vom Feld zu tragen, während Kate zur nächsten Ecke rennt, um dort eine Patrouille abzulenken. Solche kniffl-



Sam Williams

Sprengstoff-Experte Sam wirft und legt Dynamitbomben.

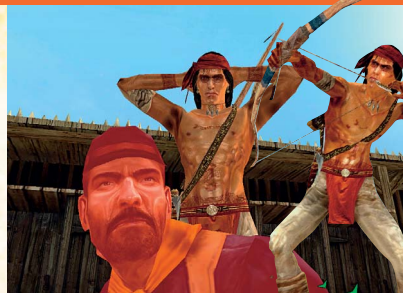
Waffen: Winchester, Dynamitwurf, Nitroglycerin-Dose (dient als Mine), Bombe (nur an vorgegebenen Stellen)



Pablo Sanchez

Der Brutalo kann Gegner permanent bewusstlos schlagen.

Waffen: Schrotflinte, Steinwurf (betäubt Gegner), Tequila (lockt Feinde an), Bärenfalle (dient als Mine)



Hawkeye

Der leise Schleicher greift gerne aus dem Hinterhalt an.

Waffen: Pfeil und Bogen, Tomahawk (lautloser Nahkampf), Kriegsschrei (lockt Gegner an), Heilen



BEISPIELMISSION: »DIE REVOLTE«



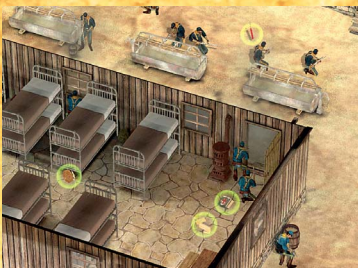
Die Missionen von Desperados 2 glänzen mit abwechslungsreichen Zielen. In unserem Beispieleinsatz sollen wir eine Meuterei in einem Fort unterdrücken und hierzu gleich sechs Aufgaben lösen.

1 Die Geiseln in der Poststation



In der Poststation halten die Aufrührer Geiseln fest. Wir sollen die armen Kerle retten.

2 Kampf um die Baracke



Verbündete und feindliche Soldaten ringen um die Kontrolle der Kaserne. Wir müssen helfen.

3 Der Brückenkopf



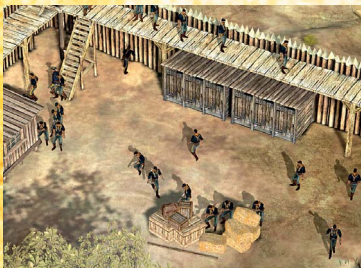
Der zentrale Platz ist eine taktisch wichtige Schlüsselstelle, die wir einnehmen sollen.

4 Die gefangenen Offiziere



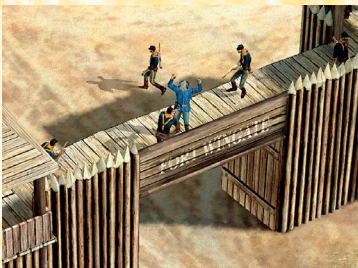
Wir sollen Offiziere befreien, damit die den Verteidigern bei (5) unter die Arme greifen.

5 Ergebt euch!



In einer Ecke des Forts verschanzt sich eine Gruppe Feinde, die wir ausräuchern müssen.

6 Die Geisel



Den Offizier James Joyce retten wir, indem wir den Rest des Forts von Feinden säubern.

gen Herausforderungen leiden aber unter der mäßigen KI. So reagieren die Feinde zwar auf Angriffe, bleiben aber ab und zu an Pfosten hängen. Weil Banditen und Indianer stets in der Überzahl sind, haben Sie an den Missionen trotzdem zu knabbern.

Harte Abwechslung

Apropos Missionen: Die 18 Einsätze spielen zwar nur auf sechs unterschiedlichen Karten, sind aber abwechslungsreich. Unter anderem beschützen Sie Siedler vor bösen Indianern (samt stielender Wagenburg), befreien Hawkeye aus einem schwer bewachten Fort, stürmen eine Banditenfestung und kämpfen gemeinsam mit regierungstreuen Soldaten gegen den korrupten General Clark. In jedem Einsatz gibt's mehrere Ziele; zum Beispiel klaufen Sie mit dem Doc Verbandszeug aus der Offiziersmesse des Forts, bevor Sie Hawkeye aus dem nahen Knast holen. Dabei gibt's viel zu tun; je nach Ihrer Vorgehensweise dauert jede Mission zwischen einer und drei Stunden. Sie können zwar durch den Level toben, riskieren dann aber, vom Feind entdeckt zu wer-

den. Wer hingegen behutsam eine Wache nach der anderen anlockt und bewusstlos schlägt, braucht länger, verringert aber das Risiko.

Die Abwechslung geht folglich voll in Ordnung, der hohe Schwierigkeitsgrad aber nicht. So wählen Sie zwar zwischen »leicht« sowie »schwer«, was jedoch nur die Menge an Extramunition und die Treffsicherheit der Helden beeinflusst. Weil die Gegner ohnehin in der Überzahl sind und sich auch noch gegenseitig Deckung geben, müssen Sie auf beiden Stufen höllisch aufpassen, welche Wache Sie wann mit wem ausschalten. Meist haben Sie zudem nur wenige Sekunden Zeit, einen



TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die »Lichteffekte« deaktivieren, steigt die Framerate um bis zu 30%.
- 2 Wenn Sie heraus zoomen, geht Performance flöten. Bleiben Sie nah am Geschehen.
- 3 Der Hersteller empfiehlt einen Prozessor mit mindestens 1,9 GHz und eine Grafikkarte

mit 128 MByte Speicher, aber auch mit weniger CPU-Power können Sie Desperados 2 spielen.

CHECKLISTE

- 3,0 GByte Speicherplatz
- 1,9 GHz Prozessor
- 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ¹ 1024x768 ²																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
-----------	---------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1) minimale Details (Texturauflösung: Standard / Qualität Charakter: Mittel / Animierte Schatten: Mittel / Partikeleffekte: Viele / Wassereffekte: Normal / Lichteffekte: Aus)

2) mittlere Details (Texturauflösung: Standard / Qualität Charakter: Mittel / Animierte Schatten: Mittel / Partikeleffekte: Viele / Wassereffekte: Normal / Lichteffekte: An)

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

EIN KÄFER ZOG NACH WESTEN

Beim Test von Desperados 2 sind wir auf folgende Bugs und Probleme gestoßen:

- Beim Wechseln der Grafikauflösung stürzte das Spiel oft ab; wir mussten neu starten.
- Wir konnten Bewusstlose nicht fesseln, obwohl sie direkt vor unseren Helden lagen.
- Einzelne Wachen blieben an Wänden, Ecken und Pfosten hängen und waren so leichte Beute.

Feind zu erledigen und wegzutragen, bevor andere Wachen in seine Richtung blicken. Das artet schnell in Frust aus. Zum Beispiel, wenn Sie eine Situation fünfmal neu angehen müssen, weil Sie jedesmal einen Gegner übersehen. Wer nicht jede Aktion akribisch plant, sieht sein Team oft sterben. Und das geht schnell. Bereits eine einzige Kugel streckt die Westernhelden nieder. Weil zudem ein gutes Tutorial fehlt, wird **Desperados 2** vollends zum Fall für frustresistente Profis.

Wie im Western

Einsteiger verpassen daher eine der größten Stärken von **Desperados 2**: die grandiose Atmosphäre. So wirkt die 3D-Westernwelt wie aus einem Guss; Entwickler Spellbound hat den schicken 2D-Stil des Vorgängers perfekt in die dritte Dimension verfrachtet. So sieht ein Fort

eben aus wie ein Fort, samt Holzwall, Windrad, Wachtürmen und exerzierenden Soldaten im Innenhof. Zudem sind die Schauplätze sehr detailliert; unter anderem schleichen Sie durch Häuser, in denen sogar Geschirr auf den Tischen steht. Auch an den Charakteren gibt's viele Details, Docs Augenklappe

erkennen Sie ebenso wie Kates Strumpfband. Allerdings wirken die gut animierten Figuren kantig. Die perfekte Sprachausgabe macht das jedoch wett. Der bärbeißige Doc etwa spricht mit passender Knurrstimme. Auch die Musik passt, stets erklingen orchestral-klischeehafte Western-Ohrwürmer. Zwischen den

Aufträgen erzählen gemalte, spärlich animierte Zwischenfilme die Geschichte – simpel, aber stilvoll. So erfahren Sie auch, dass Angel Face in Wirklichkeit... Aber Halt, das finden Sie besser selbst heraus. Wird ohnehin Zeit, dass in Santa Fe jemand für Ordnung sorgt.

[WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D144](http://www.gamestar.de/quicklink/D144)

In der Kampf-ansicht ballert Sanchez mit der Gatling Gun auf Indianer, die um die Wagenburg reiten. Rechts oben sehen Sie die Szene aus der regulären Perspektive.

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Teufel, ist das schwer! Aber Cowboys waren nun mal harte Burschen, da muss man durch. Erst recht, wenn man wie ich das Western-Szenario mag und sich an den ausgefeilten Charakteren erfreut. Dazu kommen die wunderschönen Schauplätze; den mehrstöckigen Pueblo könnte ich stundenlang erforschen. Ich jedenfalls werde mich mit **Desperados 2**, meinem Stetson und etwas Trockenfleisch aus der Satteltasche gerne auf meine Ranch zurückziehen.

»Western sind kein Wunschkonzert«



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Der Begriff »Desperados« bedeutet übersetzt »die Verzweifelten« – ein passender Titel: **Desperados 2** ist so schwierig, dass Einsteiger und Ungeduldige schnell die Flinte ins Korn werfen. Profis hingegen genießen das feine Taktikspiel, dank sauber abgestimmter Helden, spannender Missionen und kniffliger Aufgaben. Denn ohne akribische Planung gewinne ich keinen Kaktustopf. So knoble ich minutenlang, wie Hawkeye und Sanchez zwei Banditen ausschalten können, während Kate und Cooper zwei weitere ablenken. **Desperados 2** wirkt daher oft wie ein Puzzlespiel: Ich muss die richtigen Helden zur richtigen Zeit zum richtigen Ort schicken. Wer das mag – und auf eine Pausefunktion verzichten kann – greift zu.

»Prickelndes Pistolero-Puzzle«



DESPERADOS 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER Spellbound / Atari RELEASE (D) 27.4.2006
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROF

VERGLEICHBAR MIT **Freedom Force 2** (81, GS 07/05) 1 Abgedrehte, stets faire Superhelden-Taktik.
Commandos 3 (69, GS 01/05) Spannend, aber unübersichtlich und unfair.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Rad. 9700/9800			
GeForce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Landschaften + viele Details - klobige Figuren	8 / 10
SOUND	+ erstklassige Sprecher + Musik - einige miese Effekte	9 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Heldentalente - zu schwer für Einsteiger	6 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Western-Szenario + lebendige Charaktere	10 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumtes Icon-Interface - nutzlose Pausefunktion	7 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Einsätze... - ...an nur sechs Schauplätzen.	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele + passen perfekt ins Szenario	9 / 10
KI	+ reagiert auf Angriffe - berechenbar - Aussetzer	5 / 10
EINHEITEN	+ jeder der sechs Helden hat seinen Daseinszweck	10 / 10
KAMPAGNE	+ nette, wendungsreiche Story - streng linearer Ablauf	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: STIMMUNGSVOLLE, ABER ELENDE SCHWERE WESTERN-TAKTIK.

80 SPIELSPASS

Nein, das ist kein Shooter!

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Lassen Sie sich nicht von den Bildern täuschen – hier geht es nicht um Action. Pandemic liefert vielmehr erneut eine knallharte Militärsimulation für Taktikprofis.

Wie trainieren eigentlich Soldaten das Kriegshandwerk? Mit Programmen wie **Full Spectrum Warrior** (80, GS 11/2004). Das wurde ursprünglich als Simulation für die US-Army konzipiert, dann jedoch von Pandemic (**Star Wars Battlefront 2**) für den Massenmarkt umgestrickt. Im Nachfolger **Ten Hammers** setzen die Entwickler erneut auf spannungsgeladene Echtzeit-Taktik und verfeinern das Spiel mit sinnvollen Ideen.

Bravo-Team, go!

In **Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers** sind Sie der Kommandant von maximal vier Viererteams der US-Rangers oder -Marines und dringen mit Ihren Männern in diverse Krisengebiete vor. Vor jedem Einsatz

stimmt eine kurze Filmsequenz auf die bevorstehenden Ereignisse ein. Der übertriebene Hurra-Patriotismus in diesen Briefings ist Kennern von Teil 1 vertraut und nervt auf Dauer, passt jedoch zu den Aufträgen.

Wie gehabt steuern Sie die Soldaten nicht direkt, sondern erteilen ihnen per Tastendruck Befehle aus dem Hintergrund. Dank des überarbeiteten, wesentlich übersichtlicheren Interfaces haben Sie in den Einsätzen jederzeit volle Kontrolle über Ihre Einheiten. Per Bewegungs-Cursor schicken Sie das aktivierte Team an bestimmte Orte der Umgebung, vorzugsweise hinter schützende Mauern und Objekte wie Autos oder Fässer. Ist ein Feind in Sicht, markieren Sie einen Feuersektor, den Ihr Team dann pausen-

los beharkt. Jedes Team-Mitglied kann separat angewählt werden, damit seine speziellen Fähigkeiten zum Tragen kommen. Gilt es etwa, eine Tür aufzusprengen oder eine feindliche Stellung auszuräuchern, aktivieren Sie den Grenadier und sprengen das gewünschte Objekt kurzerhand per Raketenwerfer. Die Untergebenen drücken sich vornehmlich im Militär-Slang aus und kommentieren jede Aktion mit markigen Sprüchen wie »Oh yeah!« oder »Open fire!«. Die englische Sprachausgabe der Soldaten ist prima gelungen und verleiht den lebensecht modellierten Charakteren Individualität.

Aus vier mach zwei

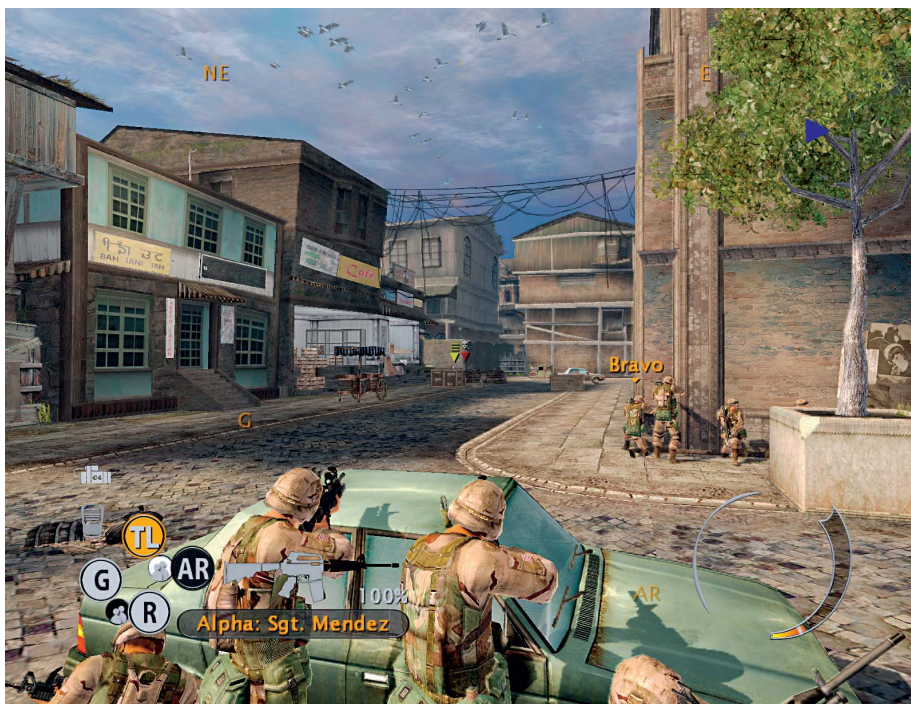
War im ersten **Full Spectrum Warrior** das Absolvieren eines



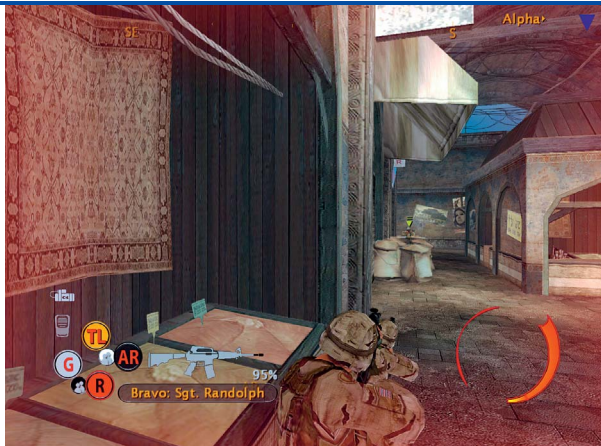
Der Feind ganz hinten wird mit **Dreieck** und Fragezeichen gekennzeichnet. Hier hilft eine Handgranate.

Trainings nötig, um die Kampagne spielen zu können, werden Sie in **Ten Hammers** direkt in der ersten Mission mit Steuerung, Symbolen und Militärspezifischen Begriffen vertraut gemacht. Zudem lernen Sie gleich die wichtigsten Neuerungen kennen. So ist es jetzt möglich, die vierköpfigen Teams in Zweiergruppen aufzusplitten, was neue taktische Möglichkeiten eröffnet. Flankenangriffe und Einkesselungs-Manöver sind sogar dann kein Problem, wenn Ihnen das Hauptquartier nur ein Team stellt.

Ebenfalls praktisch: Früher mussten Sie bei mehreren Teams oft hin und her wechseln, um allen Befehle zu erteilen, das ist jetzt nicht mehr notwendig. Selbst wenn man gerade den ersten Trupp begleitet, kann man seine Order via Menü an die andere Mannschaft senden. Das beugt Verwirrung vor und rückt den Echtzeit-Aspekt der Gefechte in den Vordergrund. Die Steuerung ist komplex, aber durchdacht. Entweder spielen Sie via Maus und Tastatur, besser aber funktioniert die Gamepad-Steuerung, vor allem mit einem Xbox-360-Controller.



Straßenschlacht: Team Alpha und Team Bravo geben sich gegenseitig Feuer- und rücken vor.



Auch in Innenlevels wird jetzt geballert, hinter den Säcken sitzt der Feind.



Taktische Vielfalt: Neuerdings kann man die Vierer-Teams aufteilen.

Entscheiden unter Druck

Die Anforderungen in den zwölf umfangreichen Missionen der Einspieler-Kampagne sind grundsätzlich immer gleich: geschicktes Taktieren und umsichtiges Vorgehen. Überall lauert der Feind, weshalb die Soldaten ungestümer Kommandanten regelmäßig in spektakulärer Bullet Time zerlöchert werden. Dürfen auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade immerhin drei Ihrer Soldaten angeschossen werden, bedeutet im Authentic-Modus jeder Verwundete in den eigenen Reihen das sofortige »Game Over« – nur für Profis!

In Ihren Einsätzen überstehen Sie teils hochdramatische Straßen- und Häuserschlachten. Mal gilt es, einen Versorgungskonvoi zu erreichen und anschließend zu beschützen, während man wenig später einen Rebellenstützpunkt ausradirt. Dann wiederum sprengen Sie Straßenbarrieren in die Luft oder retten einen verwundeten General aus feindlich besetztem Gebiet. Meist sind die Schauplätze mit etlichen Deckungsmöglichkeiten bestückt, doch an manchen Stellen gibt es keinen Schutz für Ihre Teams. Deshalb dürfen die Soldaten in **Ten Hammers** neuerdings ins Innere von Gebäuden. Dort sind

sie nicht nur besser vor feindlichem Feuer geschützt, sondern agieren teilweise auch aus dem Verborgenen. Ein gut postierter Scharfschütze schaltet so bequem ganze Reihen von Gegnern aus. Dazu können Sie jederzeit in einen Sniper-Modus wechseln und einzelne Gegner zielgenau anvisieren.

Hilfe vom Himmel

Ebenfalls neu: Zum ersten Mal steigen die Männer auch in Panzer und Geländewagen ein, um den Feinden einzuheizen. Und wenn die Lage mal aussichtslos erscheint, ordern Sie per Funk einen Luftangriff, der das Zielgebiet mit Bomben zu-

pflastert. Das Waffenarsenal besteht aus Knarren, die bei realen Einsätzen der US-Truppen zum Einsatz kommen.

Auf technischer Seite punktet **Ten Hammers** mit seiner liebevollen Inszenierung. Sowohl die Figuren als auch die Fahrzeuge wirken sehr realistisch. Dank der flüssigen Animationen und lebendiger Mimik meint man fast, echte Soldaten vor sich zu haben. Spektakuläre Spezial- oder Lichteffekte fehlen allerdings. Die dichte Soundkulisse samt pfeifender Querschläger und knatterndem MG-Feuer verpasst der Schlachtfeld-Atmosphäre den letzten Schriff. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D102



Panzer-Power: Immer wieder bekommen Sie Fahrzeug-Unterstützung – und haben gegen die feindlichen Fußsoldaten leichtes Spiel.

BENEDIKT PLASS

redaktion@gamestar.de

Geben Sie Ten Hammers eine Chance! Zwar hat sich technisch nicht allzu viel getan, dafür wurden viele sinnvolle neue Elemente in die Taktik-Action-Mixtur eingeflochten. Die Innen-Levels sind keine Offenbarung, aber eine willkommene Abwechslung zu den stets spannenden Straßenschlachten und Häuserkämpfen. Die aufteilbaren Teams bringen noch mehr Taktik ins Geschehen, spielbare Panzer und Sniper-Modi für präziseres Zielen peppen die Kämpfe auf. Ohne Geduld und Hartnäckigkeit kommt man jedoch nicht weit.

»Spannend, taktisch, schwer«



FSW 2: TEN HAMMERS ECHTZEIT-TAKTIK			
PUBLISHER	Pandemic / THQ	RELEASE (D)	5.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 25 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	10
VERGLEICHBAR MIT Full Spectrum Warrior (80, GS 11/04) Innovativer Action-Taktik-Mix. Brothers in Arms (80, 05/05) Storylastige Team-Taktik im Zweiten Weltkrieg.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	A64 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Gamepad	Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	5.1	6.1
MULTIPLAYER GUT			
FAZIT	Spannende Gefechte für bis zu vier Spieler, Fahrzeuge sind extrem wichtig.		
MODI	Deathmatch, Koop.		

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ Figuren u. Vehikel + Effekte + karge Umgebungsoptik	7 / 10
SOUND	+ Sprache + Effekte + nur englische Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ Tutorial-Mission + Lerneffekt + von Anfang an knallhart	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Mittendrin-Gefühl + spannende Einsätze + Leerlaufstellen	9 / 10
BEDIENUNG	+ logische Menüführung + viel Fummelei + Gamepad-Vorteil	7 / 10
UMFANG	+ 12 umfangreiche Missionen + Koop-Modus	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Aufgabenvielfalt + dynamische Ziele + ähnlicher Ablauf	8 / 10
KI	+ verlässliche KI-Kameraden + gewiefte Gegner	9 / 10
EINHEITEN	+ bis zu vier Teams gleichzeitig + spielbare Jeeps u. Panzer	9 / 10
KAMPAGNE	+ enorm herausfordernd + abwechslungsreich + sehr linear	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten – SOLO-SPASS 25 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SINNVOLL VERBESSERTER ACTION-TAKTIK-NACHFOLGER.



Heiliger St. Florian...

EMERGENCY 4

Brände, Schreie, Schwerverletzte – diese Rettungssimulation ist trotzdem keine Katastrophe.

Sind Sie größer als 165 Zentimeter? Wenn nicht, bleibt Ihnen eine Karriere als Berufs-Feuerwehrmann verwehrt. Die Rettungssimulation **Emergency 4** darf dagegen jeder spielen, sie stellt jedoch andere Anforderungen: Koordinationsfähigkeit und Stressresistenz müssen Sie als Kommandant aufbringen. Schließlich befähigen Sie neben Brandbekämpfern auch Notärzte, die Polizei sowie das Technische Hilfswerk. Zum Glück verbesserte Entwickler Sixteen Tons im Vergleich zu **Emergency 3** KI und Bedienung, so dass die Einsätze diesmal richtig Spaß machen.

Diebstahl und Absturz

Die Kampagne von **Emergency 4** beginnt auf einer großen Übersichtskarte einer fiktiven Stadt. Per Video-Einblendung stellt Ihnen ein Einsatzleiter aus dem

Hauptquartier bald die ersten Zufallsaufträge, zum Beispiel brennt irgendwo ein Briefkasten. Flugs schicken Sie ein Feuerwehrauto hin. Danach müssen Sie etwa einen Ladendieb fassen oder Infarktopfer versorgen.

Sobald Sie mit diesen – schnell langweiligen – Mini-Notfällen genug Geld verdient haben, wird eine von 20 liebevoll aufgebauten Hauptmissionen freigeschaltet. Bei diesen schweren Unfällen, Großbränden, Geiselnahmen, Erdbeben oder Flugzeugabstürzen glänzt **Emergency 4**: Die Aufträge sind abwechslungsreich und erfordern umsichtiges Vorgehen, zumal die Missionsbeschreibungen teils sehr vage bleiben. Anders als im direkten Konkurrenten **Fire Department 3** erledigen Sie viele Mikromanagement-Aufgaben, um etwa Retter mit Äxten auszurüsten oder Verletzte abzutransportieren. Das mag realistisch sein, nervt aber gerade bei großen Katastrophen. Dafür gibt's ein richtiges Schlauchsystem, was gerade bei Großbränden atmosphärisch wirkt. Apropos: Das Feuer ist zwar nicht besonders hübsch, breitet sich aber physikalisch korrekt aus. Wer Gegenstände in der Nähe mit einem Wasserschlach kühl, schützt sie vor dem Entflammen.

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Brandmeister Schnelle soll in **Fire Department 3** ruhig seine Action-Feuer löschen, mir sind die eher bedächtigen, aber nicht minder spannenden Einsätze von **Emergency 4** lieber. Wohlge-merkt: Das gilt nur für die 20 Hauptmissionen, das Kampagnen-Zwischendrin ist nur Zeitschinderei. Ich mag auch die Möglichkeit, alle Leute einzeln zu platzieren. Schließlich gibt's nach jeder Mission Punkte für effiziente Vorgehensweise – fast wie im richtigen Leben.

»Hundertzwölf, hundertzwölf!«



Der Flugzeugabsturz fordert Einsatzkräfte aller Gattungen, am meisten jedoch die Feuerwehr.

Dicke Spritzen

Mit 25 Fahrzeugen fällt der Fuhrpark von **Emergency 4** recht groß aus, die Palette reicht vom kleinen Notarztwagen bis zum Löschflugzeug – ein Traum für Freunde der Rettungstechnik! Dazu kommen Spezialisten wie Sanitäter, Profiler, Scharfschützen oder Ingenieure. Ein eher fragwürdiges Spielelement: Ihre Leute spazieren im Schleichtempo umher, bis Sie ein Konditions-Upgrade kaufen. Das wirkt lächerlich und

passt überhaupt nicht zur Notfallatmosphäre. Die mag auch im Endlosspiel abseits der Kampagne nur schwer aufkommen. Denn die immer gleichen Katastrophen ermüden den Spieler schnell. Erst recht, wenn der Zufallsgenerator am anderen Ende der Stadt ein Feuer ausbrechen lässt, das Sie gar nicht rechtzeitig erreichen können. Trotzdem ist **Emergency 4** derzeit die erste Wahl für realismusverliebte Brandbekämpfer – auch für die unter 1,65m. **MS**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D49

EMERGENCY 4 ECHTZEIT-STRATEGIE			
PUBLISHER	Sixteen Tons / Take 2	RELEASE (D)	13.04.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 44 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
VERGLEICHBAR MIT	Fire Department 3 (73, GS 06/06) Der direkte Konkurrent, mehr Action. Emergency 3 (61, GS 03/05) Fummelige Bedienung und miese Wegfindung nerven.		
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Rad. 9700/9800			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		
MULTIPLAYER GUT			
FAZIT: Verlangt viel Koordination, auf Dauer langweilen immer gleiche Aufgaben.			
MODI: Endlos- und Herausforderungsmodus, ausschließlich Koop für bis zu vier Spieler			

DVD:
· Vergleichs-video: Emergency 4 vs. Fire Department 3
· spielbare Demo

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK D48

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ viele Details + Animationen - Feuer- und Wassereffekte	6 / 10
SOUND	+ Sprecher + Musik - Effekte - kaum Umgebungsgeschälle	7 / 10
BALANCE	+ Lernkurve + Tutorial - unfairer Unglücksorte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Katastrophenflair + Introfilme - lahme Retter	8 / 10
BEDIENUNG	+ Kontextbefehle + Strategie-Standards - Ausrüsten	7 / 10
UMFANG	+ 20 lange Missionen + Endlosspiel... - ...auf Dauer öde	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele - Aufgabe manchmal unklar	7 / 10
KI	+ Wegfindung - nicht selbstständig genug	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ Notarzt, Polizei, THW - Fehler: Polizist ohne Pistole etc.	8 / 10
KAMPAGNEN	+ Hauptquartier und Einsatzleiter... - ...verknüpfen kaum	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Stunden SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: ATMOSPHÄRISCHE RETTUNGS-SIMULATION.



Löschen leichtgemacht

FIRE DEPARTMENT 3

Flotte Feuerbekämpfung auf Actionfilm-Art: rasant, packend und unrealistisch.



Ihre Jungs können jetzt auch Hauswände erklimmen.

Hollywood in Düsseldorf: Fünf amerikanische Feuerwehrmänner tapferster Bauart müssen alles geben. Denn der Flughafen brennt, und die deutschen Kollegen kommen erst innerhalb der nächsten Minuten an. Doch bis dahin sind die in einem Bürogebäude eingeschlossenen Menschen längst tot! Und zu allem Überfluss fressen sich die Flammen auf die Benzintanks zu. Wenn die jetzt bloß nicht explodieren... Die Einsätze in **Fire Department 3** nehmen es locker mit einem spannenden Katastrophenfilm auf. Anders als im in dieser Ausgabe getesteten **Emergency 4** liegt bei der Brandbekämpfung die Betonung aber auf der Action – Echtzeit-Strategien sind schnell im Spiel.



Der rote Wagen löscht mit Wasser simple Brände, der gelbe mit Schaum Öl.

Welt in Flammen

13 Missionen stehen auf dem Dienstplan der bereits aus dem vorherigen Teil bekannten US-Löschereinheit. Die Aufträge führen die Männer diesmal jedoch rund um den Globus. Außer in den Vereinigten Staaten müssen die Parade-Armys Kollegen in England, der Ukraine, Frankreich und Deutschland unterstützen. Die Story darum herum ist aber so dünn wie dürrig präsentiert: Dröge Texte erzählen die lahme Geschichte eines durchdrehenden Brandbekämpfers – am besten schnell vergessen. Die Missionen selber sind recht dramatisch, wenn auch sehr stark geskriptet: Mit einem missionsabhängig vorgegebenen Fuhrpark von Wasser- und Schaumlöschfahrzeugen bekämpfen Sie das Feuer im wahrsten Sinne des Wortes. Denn jedes Flammensegment hat Lebensenergie, die schwindet, sobald gelöscht wird. Der Wasservorrat der Feuerwehrmänner entspricht dem Manabalken. Das Interessante dabei: Nicht alle Brände lassen sich mit jedem Gerät löschen. Wenn Öl entflammt, muss man das Feuer mit Schaum ersticken;

kommen Chemikalien ins Spiel, brauchen Sie Spezialkräfte.

Sani hilf!

Gesteuert wird **Fire Department 3** wie ein ganz normales Echtzeitstrategiespiel. Dabei verhalten sich Ihre Leute sehr clever: Sanitäter bergen etwa auf Maus-klick ohnmächtige Opfer, bringen sie ohne weitere Anweisung selbstständig zum Krankenwagen und kommen auch wieder zurück. Feuerwehrmänner löschen alle Brände in der Nähe. Ganz neu ist die Fähigkeit der Jungs, an Gebäudefassaden hochzuklettern und Brände auf ansonsten unzugänglichen Etagen zu löschen. Immer wieder spannend: Manche Einheiten

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Anders als der Kollege Schwerdtel mag ich die spannenden, unkomplizierten Missionen der Fire-Department-Reihe. Schon möglich, dass **Emergency 4** realistischer ist. Und ja, die Einsätze hier sind allesamt bockeschwer. Aber das macht das Filmflair locker wett. Außerdem bin ich eben kein echter Brandlöscher, weshalb es mir schnuppe ist, ob die Lackierung des THW-Lasters tatsächlich dem Original entspricht oder jede Muffe korrekt simuliert wird. Fürs nächste Mal wünsche ich mir nur eine deutlich spannendere Story und bessere Sprachausgabe, dann wird **Fire Department 4** fast perfekt.



»Brandheiße Action«

bekommen Sie erst, nachdem Sie spezielle Aufgaben gelöst haben. So können Sie einen Hubschrauber am Flughafen nur einsetzen, wenn zuvor dessen Hangar gelöscht wurde.

Nicht so toll ist der kooperative Mehrspielermodus: Denn ohne eine perfekte Absprache kommt man sich bei Partien zu viert in den Solomissionen immer wieder ins Gehege.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D90

FIRE DEPARTMENT 3 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Monte Cristo / Frogster	RELEASE (D)	28.03.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Emergency 4 (73, GS 06/06) Freiere Spielmechanik, Missionen realistischer. Fire Department 2 (63, GS 01/05) Spannende, allerdings schwere Einsätze.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D- GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 4 Ti	 Geforce 6600/GT	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
 Rad. 9500/9600	 Radeon X800 GT	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
 Rad. X600/X700	 Geforce 6800/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
 GF FX 5800/5900	 Radeon X850 XT	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
 Rad. 9700/9800	 Geforce 7800			
LAUTSPRECHER		 Stereo	 2 vorne, 2 hinten	 5.1  6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT: Ohne genaue mündliche Absprache nur schwierig spielbar.
MODI: Kooperatives Solospiel mit vier Teilnehmern und Spezialmissionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr unterschiedliche Gebäude - Feuereffekte langweilig	6 / 10
SOUND	+ filmreifer Soundtrack - unbeholfene Sprecher	6 / 10
BALANCE	+ langsam steigender Schwierigkeitsgrad - zum Ende schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Atmosphäre wie in einem spannenden Actionfilm	9 / 10
BEDIENUNG	+ selbsterklärende Steuerung + sinnvolle Kontextmenüs	8 / 10
UMFANG	+ 13 sehr umfangreiche Missionen - kaum Wiederspielwert	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ unerwartete Ereignisse - manchmal etwas unfair	8 / 10
KI	+ Einheiten führen ihre Befehle selbstständig aus	8 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ Lufteinheiten - Löschkräfte unterscheiden sich wenig	6 / 10
KAMPAGNEN	+ Auslandseinsätze - schwache Rahmenhandlung	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SPANNENDE, GUT ZUGÄNGLICHE BRANDBEKÄMPFUNG.



► DVD:
• Vergleichs-video: Emergency 4 vs. Fire Department 3



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK: D79



It's all Wright, Will!

CITY LIFE

Von wegen Hartz IV: Soziale Probleme löst man mit Maus und rigiden Methoden – selbst Tagelöhner und Hippies werden es Ihnen danken.

Die Welt ist ungerecht, aber effektiv: Weil den Reichen die verlaute Hippie-nachbarschaft nicht passt, reißen wir kurzerhand die Flower-Power-Buden ab und siedeln die ganze Bande an einen entlegenen Strand um. So ist das eben in Mick City. Und weil's so viel Spaß macht, entstehen die neuen Tagelöhner-Wohnungen einfach neben der Kläranlage, wo sonst niemand wohnen will. Die Stadtplanung in **City Life** ist vom echten Leben nicht allzu weit entfernt – allerdings zumindest streckenweise mindestens genauso langweilig.

Sechs-Gruppen in 3D

Sim City-Klone müssen schon etwas Besonderes vorweisen,

wenn sie gegen den Altmeister bestehen wollen. In **City Life** soll das zum einen die recht schmutzige 3D-Grafik erledigen, in der Sie Ihren Bürgern jederzeit zugucken können. Nach spätestens zehn Minuten fällt Ihnen aber auf, dass das Leben der Bewohner Ihrer Stadt in etwa so spannend wie das Testbild ist, nichts passiert. Immerhin – und das ist das zweite Alleinstellungsmerkmal – gehören alle Bewohner zu einer von sechs Bevölkerungsgruppen. Tagelöhner, Hippies, Arbeiter, Trendsetter, Schlipsträger und Reiche (heißen alle tatsächlich so) vertragen sich allerdings wie oben beschrieben nicht immer und sollten deshalb nicht zu nah beieinander wohnen. Alle brau-



Die 3D-Ansicht ist reine Kosmetik. Die wahren Infos finden Sie in den langweiligen Menüs.

chen zudem unterschiedliche Arbeitsplätze und Freizeiteinrichtungen, Feuerwehr, Krankenhaus und Schulen teilen sie sich unrealistischerweise. Bildung lässt Bürger in der Klasse aufsteigen. Einfluss darauf haben Sie, mit Ausnahme des Standorts der Schule, aber nicht.

Wohnen im Dreck

Was interessant klingt, entpuppt sich beim Spielen als sehr brave Umsetzung des alten Konzepts. Sie errichten Wohnviertel, platzieren Geschäfte und gucken, dass Dreck produzierende Betriebe wie Gießereien nicht zu nah an Wohnvierteln

liegen. Die Bürger zahlen Steuern, die Sie in benachbarte Landstriche investieren, um so an neues Siedlungsland zu kommen. Neben dem freien Endlosspiel, gibt es 22 Szenarien, in denen Sie entweder eine festgelegte Bevölkerungszahl oder einen bestimmten Anteil einer sozialen Gruppe erreichen müssen. Sehr fies und wenig kundenfreundlich ist der beigelegte Editor. Monte Cristo erklärt schon auf dem Ladebildschirm lapidar keinerlei Support dafür anzubieten, eine Anleitung für das sperrige Designmonster fehlt ebenfalls.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D92



Schon direkt vor dem Bau der Schule sieht man deren Einzugsbereich.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Wer noch nie eine der Sim-City-Varianten gespielt hat, wird Spaß mit City Life haben. Denn Will Wrights legendäres Konzept funktioniert nach wie vor. Das einzig eigenständige an Monte Cristos Stadtsimulation, die unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen, bringen nur mehr Detailfummelarbeit und wenig Spaß. Nö, dann feile ich lieber an meinem New York in Tycoon City herum, denn da kann ich mich viel besser mit »meiner« Stadt identifizieren.

»Noch 'ne Städte-Sim«



CITY LIFE AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Monte Cristo / Deep Silver RELEASE (D): 28.04.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 Seiten Handbuch USK: ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROF.

VERGLEICHBAR MIT: Tycoon City New York (80, GS 04/06) Aufbau Spaß in New York, etwas fummelig.
 Sim City 4 (73, GS 02/03) Der Genre-Ür-Vater, allerdings auf die Dauer eintönig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Rad. 9700/9800			
Geforce 6600/GT			
Radeon X800 GT			
Geforce 6800/GT			
Radeon X850 XT			
Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, nutzlose 3D-Ansicht - langweilige Menüs	6 / 10
SOUND	- generische Sounds - Fahrstuhlmusik	4 / 10
BALANCE	+ Auswirkungen aller Bauten sofort ersichtlich	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Städte ähneln US-Metropolen... - ...und sehen gleich aus	6 / 10
BEDIENUNG	+ benötigte Infos und Menüs stehen immer zusammen	8 / 10
UMFANG	+ langfristige Stadtplanung möglich und nötig	8 / 10
MISSIONSDSIGN	- immer dieselben Missionsziele ohne Überraschungen	4 / 10
KI	+ Bevölkerungsgruppen reagieren gut auf Änderungen	8 / 10
EINHEITEN	+ Häuser, Bewohnergruppen, Stromversorgung – alles da	9 / 10
KAMPAGNE	+ langes Endlosspiel - keine übergreifenden Szenarien	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: 3D-SIM-CITY-KLON OHNE ECHTE NEUERUNGEN.



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D91



STRATEGIC COMMAND 2

Weltkrieg um Rechenkästchen.



Grafik von vorgestern: Die viereckige Isometrik stammt wohl auch aus dem Zweiten Weltkrieg.

Dürfen Strategiespiele auch mal hässlich sein? Na klar, wenn der Spielspaß stimmt – **Hearts of Iron 2** ist dafür der beste Beweis. Allerdings kann sich hinter einer miesen Optik tatsächlich ein echter Langeweiler verbergen. So zum Beispiel **Strategic Command 2**. Runde für Runde verschieben Sie im Zweiten Weltkrieg deutsche, amerikanische, britische oder russische Truppen über die wenig aufregende, in Kästchen aufgeteilte Karte. Die Kämpfe finden geräuschlos in den Tiefen der CPU statt. Angriffs- und

Verteidigungswerte werden brav gegeneinander verrechnet. Zusammen mit den Boni für Terrain und Nähe zum jeweiligen Hauptquartier (soll die Versorgung repräsentieren) errechnen sich dramatisch unspektakulär die Verluste. So weit, so vom Vorgänger bekannt. Neuerdings gibt's auch endlich Diplomatie – wenn Sie das gut am rechten Bildrand versteckte Menü finden. Dort investieren Sie mit leisem Gähnen Punkte, um neutrale Staaten auf die eigene Seite zu ziehen. Friedlich oder auch durch Krieg steigern Sie so fast automatisch nach und nach Ihr Einflussgebiet und somit auch die Zahl der Militärproduktionspunkte, die als einzige Ressource dienen. Damit bauen Sie nicht nur neue Einheiten, sondern steigern auch deren Effektivität durch Forschung. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D18

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Strategic Command 2 ist brav – in jeder Hinsicht. Denn irgendwie ist alles drin. Nur: Wenn ich schon um die Weltherrschaft ringe, will ich auch etwas Dramatik. Stattdessen bekomme ich akribisch berechnete Gefechtsergebnisse, die in etwa so spannend sind wie eine Matheklausur. Gegen die dynamischen, extrem detailreichen Schlachten von Hearts of Iron 2: Doomsday haben die Trockenübungen auf Rechenpapier keine Chance. Und wie praktisch: Doomsday gibt's zum Budgetpreis.

»Kommando
Tiefschlaf«



STRATEGIC COMMAND 2

GENRE Rundenstrategie
PUBLISHER Fury / Most Wanted Games
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Profis

MINIMUM 800 MHz,
128 MB RAM

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT



Terror, Taktik, Mängel im Detail

WAR ON TERROR

Ein Spiel wie News auf CNN: Bekämpfen Sie Terroristen und erleben dabei die Story als Reportage – aus Sicht einer Journalistin.

Wir dürfen niemals vergessen«, mahnt bei jedem Spielstart von **War on Terror** eine salbungsvolle Frauenstimme. Die nervige Einleitungssequenz des Echtzeit-Strategiespiels von Digital Reality (**D-Day**) können Sie wegzlicken. Andere Mängel nicht. Trotzdem ist den Entwicklern ein unterhaltsames Spiel gelungen.

Bewährtes Taktikkonzept

War on Terror verzichtet auf Basisbau und Ressourcen-Suche. Um Nachschub anzufordern, benötigen Sie Kontrollzonen und Missionspunkte. Erstere erobern Sie, letztere verdienen Sie sich durch das Erfüllen von Missionszielen und Bonusaufgaben. Entscheidend für den Erfolg ist die clevere Zusammensetzung Ihrer Truppe aus den etwa 70 Einheitentypen zu Beginn jeder Mission. **War on Terror** setzt auf ein ausgeklügeltes Stein-Schere-Papier-Prinzip, das zusätzlich von den ca. 60 passiven (heilen, Moral stärken, etc.) und aktiven (Minen suchen, Sprengladungen usw.) Sonderfähigkeiten profitiert. Missions-

spezifische Helden starten mit Eigenschafts-Boni, alle anderen Soldaten können im Kampf Erfahrungspunkte sammeln. Passen Sie also gut auf Ihre Truppe auf: Sie begleitet Sie jeweils durch die gesamte Kampagne.

Kriegsreportage – zurück in die Gegenwart

Eine internationale Terrorgruppe, genannt Der Orden, versucht mit Anschlägen die Welt in Unordnung zu bringen. Sie kämpfen in drei Kampagnen auf allen Seiten: für die World Forces (eine Art UNO) und auf Seiten Chinas mit eher konventionellen Einheiten wie Panzern und Helikoptern. Beim Orden kommandieren Sie auch Truppen in umgebauten Zivilfahrzeugen – hier siegt Guerilla-Taktik.

Eine Journalistin kommentiert rückblickend die Einsätze, während Sie gerade mitten drin stecken. Immer wieder ergänzt die Stimme die Situation um Aspekte, die Sie noch nicht wissen können. »Wir versuchten dieses Stück Wüste schnell zu durchqueren, stießen aber bald auf Minen.« Flugs sollten Sie also Minenräumer einsetzen.

Teufel im Detail

Nah herangezoomt erkennen Sie die extrem liebevollen Details, wie etwa Roststellen an den VW-Bussen. Brandenburger Tor, Eiffelturm, Canterbury: Bekannte Schauplätze lohnen den fummelig zu bedienenden Zoom-Kameraschwenk – natürlich bei pausiertem Spiel. Da können Sie auch gleich Ihre Taktik überdenken und Befehle erteilen. Falls die KI mitspielt, denn viel zu oft finden Ihre Truppen nicht den richtigen Weg oder verkeilen sich. Trotzdem motiviert **War on Terror** zum Durchhalten: Die Einheiten wachsen einem ans Herz,



Grobschlächtiges Interface vs. detaillierte Grafik.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

War on Terror macht mir Spaß! Ich bin allerdings ziemlich leidensfähig, wenn ich mich erstmal in ein Spiel verhasst habe. Ungeduldige Gemüter werden an den Detailmängel in der Bedienung und an der teils therapiereifen KI eher verzweifeln. Ich dagegen erfreue mich an den extrem liebevollen Grafikdetails der Fahrzeuge und authentischen Schauplätzen. Fuchse mich rein in die abwechslungsreichen, taktischen Missionen. Zu- mindest wenn ich nicht gerade strunzdoofe Soldaten verfluche oder Zwischensequenzen wegzlicke.



»Nicht für jeden«

die Missionen sind abwechslungsreich. Taktikfans sollten mindestens Probe spielen. **MT**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D123**



Stein, Schere, Papier: Gegen Panzer sind Helis stark, mobile Raketen mögen sie weniger.

WAR ON TERROR ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Digital Reality / Koch Media	RELEASE (D)	7.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 55 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

► DVD AB 16/18: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **D122**

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Panzers Phase 2 (85, GS 09/05) Ähnliches Spielkonzept mit besserer Bedienung. Afrika Korps vs. Desert Rats (75, GS 03/04) Auch hübsch, ähnliche KI-Patzer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 4 Ti	☐ Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Rad. 9500/9600	☐ Radeon X800 GT	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
☐ Rad. X600/X700	☐ Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
☐ GF FX 5800/5900	☐ Radeon X850 XT	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
☐ Rad. 9700/9800	☐ Geforce 7800			

LAUTSPRECHER ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Die üblichen Multiplayervarianten sorgen für Kurzweil; manchmal nerven Lags.

MODI Deathmatch, Conquer, 2x Capture the Flag, King of the Hill, via LAN & Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Details + gezoomt super + Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ verschiedensprachige Truppen-Feedbacks + Musik	7 / 10
BALANCE	+ Lernkurve + Missionsbeschreibungen + Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Welt + »echte« Schauplätze + Erzählperspektive	9 / 10
BEDIENUNG	+ viele Optionen + Kamera + Interface + Einheitenanwahl	5 / 10
UMFANG	+ 3 Kampagnen + meist kleine Karten	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreich + Bonusmissionen + Ziele meist klar	9 / 10
KI	+ selbstständiges Handeln... + ... eingeschränkt + Wegfindung	5 / 10
EINHEITEN	+ Vielfalt + Helden + Fähigkeiten + Erfahrungspunkte	9 / 10
KAMPAGNEN	+ Story gibt Halt + kämpfen auf 3 Seiten + klischeehaft	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 45 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: DETAILVERLIEBTES TAKTIK-DRAMA.



RTL PRIME TIME

So wird das TV-Programm auch nicht besser.

Enttäuschte Erwartungen: Man kauft mit **RTL Prime Time** ein Managerspiel, in dem es um das Gestalten des Fernsehprogramms geht. Das Spiel ist zudem von RTL. Da wür-

de man doch denken, dass man da mit RTL-Serien hantieren darf. Darf man aber nicht. Sie agieren als Manager eines Kleinsenders, der in einer fiktive Stadt gegen fiktive Konkurrenten ein fikti-



Am wichtigsten, wenn auch optisch arg schlicht, ist die Programmplanung.

ves Programm macht. Statt um **Wer wird Millionär?** und **Gute Zeiten, Schlechte Zeiten** geht es um »Magazin mit Risse« oder »Ali, ein reicher Kerl«.

Weitere Schocks zum Start sind die umständliche Bedienung, die amateurhafte Grafik, der dudelige Sound. Wenn man erstmal darüber hinweg ist, wird es allerdings besser. Sie kümmern sich zu Beginn meist um die Programmplanung, stellen ein paar Leute ein, kaufen Filme und nehmen Werbeaufträge an. Die Komplexität steigt langsam, aber stetig. Sie bauen Studios, stellen mehr Leute ein, bekommen fettere Verträge, produzieren schließlich eigene Sendungen. Alles ganz nett und mit einigermaßen viel Spieltiefe. Allerdings bleibt die Bedienung stets unübersichtlich, ständig wünschten wir uns beim Test mehr Informationen, mehr Feedback. Ein richtiges Tutorial gibt es auch nicht, Sie lernen die Funktionen im Spiel durch schlichte Text-E-Mails mit immerhin hilfreichen Tipps. **GUN**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D127



Stadtansicht: nett, aber wenig hilfreich.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Okay, Grafik und Sound sind nicht angemessen im Jahre 2006. Und wären auch schon 2003 schwach gewesen. Dennoch hätte Prime Time ein ganz gutes Spiel werden können, wenn es nur übersichtlicher wäre. Wenn es den Spieler nicht gar so allein lassen würde. Wenn die Menüs besser wären. So taugt es letztendlich nur für Hardcore-Fans des Klassikers Mad TV. Schade, Spaß macht's nämlich schon ein bisschen.

»Quotenverlierer«



RTL PRIME TIME

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Limbic / RTL Playtainment
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

59

