



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

ICH BE- UND EMPFEHLE!

IGNORIEREN SIE ES NICHT! Irgendwie ist ja auf den folgenden vier Seiten auch schon fast alles gesagt. Aber im Falle von **Tomb Raider: Legend** gleicht mein Sendungsbewusstsein dem süßen Brei aus dem gleichnamigen Märchen der Gebrüder Grimm: Es quillt und quillt und will nicht aufhören. Also passen Sie jetzt genau auf:

Dieses Spiel ist ein ganz besonderes. Es belebt nicht nur eine große Serie neu, es ist einfach unglaublich gut. Sie sollten es sich nicht entgehen lassen, wenn Sie was für hübsche, taffe, schlaue Frauen übrig haben, die knapp bekleidet durch Gräber turnen. Und das sind jetzt fünf Argumente, gegen die Sie mal rein gar nichts sagen können. Ha!

IGNORIEREN SIE ES! Ich hab' nichts gegen Electronic Arts. Die machen meist gute (manchmal innovationslose) Spiele, die sich bestens verkaufen – wie etwa **Battlefield 2**. Und genau aus diesem Grund verscherbelt EA mit **Euro Force** ein Pillepalle-Addon für zehn Euro, das bei anderen Publishern als Geschenk an die Spieler erschienen wäre. Das macht mich stinkwütend! Wäre ich nicht Spiele-Redakteurin, würde ich das Ding keines Blickes würdigen. Sie sind ja wahrscheinlich keine Spielertester, oder? Also...

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

Tomb Raider: Legend	72
Der Pate	76
Vitalsign	79
Onimusha 3: Demon Siege	80
Battlefield 2: Euro Force	82
Hallo Kitty: Freundinnen für immer!	83
Die Drei Musketiere	83
Meine Pferde Gamebox	83
20 Pferdespiele	83

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 05/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Mood	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	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		9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
7	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	NEU	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		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	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.

Auferstanden in Ruinen

TOMB RAIDER LEGEND

Nach Katastrophenauftritten, einem Entwicklerwechsel, Neudesign, und langer Abwesenheit haben wir sie wieder: die beste, schönste und coolste Archäologin der Welt!

Stellen Sie sich vor: Sie treffen einen ehemals guten Freund, von dem Sie sich vor Jahren im Zorn getrennt haben – doch plötzlich ist alles wie vor dem Streit. Oder sogar noch besser! Ähnlich wird es Ihnen garantiert mit Lara gehen. Zumindest, wenn Sie den Werdegang der Dame bis **Tomb Raider: Angel of Darkness** (noch von Core) verfolgt haben, um sich dann voller Groll von der Archäologin loszusagen. Denn

war der Vorgänger ein schlechter Designwitz, so ist **Tomb Raider: Legend** (von Crystal Dynamics) das fulminante Comeback, der Beginn einer neuen Ära, eine alte Liebe im zweiten Frühling. Frau Croft ist wieder da!

- FACTS**
- 8 Locations
 - 6 Waffenarten
 - Granaten
 - Magnethaken
 - Slow-Motion-Effekte
 - neue Specialmoves

Mystik! Abenteuer!

»Du musst niemals frieren, wenn du nicht willst!« sagt Mutter Croft im Intro. Nur wenige Minuten später stellt sich das als leeres Versprechen heraus, denn das Flugzeug, in dem die blutjunge Lara und Frau Mama über den Himalaja sausen, stürzt ab, und das große Schlottern beginnt. Schnitt. Jahre später turmt die erwachsene Heldin in einer zweiten Intro-Sequenz, die verdächtig wie die aus **Mission Impossible 2** ausschaut (Tom Cruise an Klippe im Monument Valley), durch die Berge Boliviens. Sie sucht dort nach einem Artefakt und findet letztendlich in einem versunkenen Tempel eine Erinnerung: Sie erlebt in einem Rückblick-Filmchen, wie ihre Mutter im Himalaja durch ein großes Sternentor verschwindet, das wiederum dem aus Emmerichs **Stargate** verdächtig ähnlich sieht. Das alles hat zudem mit der Sage um König Artus und Excalibur zu tun. **Legend** ist ein wilder Parforceritt durch Filme, Mythen und Science Fiction. Das tut dem Spiel aber keinen Abbruch, denn Crystal Dynamics zitieren nicht nur aus anderen Medien, sondern wissen am Ende alles irgendwie logisch zu verknüpfen. Dabei entsteht

das für die Serie so typische, angenehme Gefühl von Mystik und großem Abenteuer.

Lara hat den Haken raus

Abgründe – daran mangelt es in **Legend** wahrlich nicht. Das wäre auch tragisch, ist doch eine große Stärke von Lara noch immer ihre Sprungkraft. Jetzt kann die Dame gar schräg an Vorsprünge hüpfen und dort hängend noch mal Schwung holen, um eine Balustrade weiter oben zu greifen. Sie fliegt förmlich über schneebedeckte Höhen in Nepal, immer wieder unterbrochen von halsbrecherischen Rutschpartien über spiegelglatte Hänge. Sie saust vom Dach eines Wachturms weiter zum nächsten Dach im frostigen Kasachstan. Sie erklimmt ohne Scheu den pompösen Eingang zu König Arturs Gruft irgendwo in England. Ist eine Kluft mal zu breit, verrät Ihnen ein blaues Icon, wie es trotzdem weiter geht. Das signalisiert, dass über dem Abgrund ein metallener Gegenstand baumelt, etwa eine Glocke, an den Lara ihren neuen Magnet-Enterhaken schleudert. Daran schwingt sie sicher weiter. Der Haken kommt auch zum Einsatz, wenn beispielsweise ein Sarg als Floß dienen muss, aber die Strömung des Gewässers die falsche Richtung vorgibt. Dann schleudern Sie das Greifwerkzeug an eine verdächtig blinkende Lampenhalterung und ziehen Lara mitsamt dem morbiden Untersatz ans Ufer.

Bedrohlich knarrende Vorsprünge raten zur Eile beim Hangeln? Kein Problem, können Sie doch jetzt durch rhythmisches Bearbeiten einer Taste das Tempo der Archäologin steigern. Das klappt nicht nur

SCHNELL DRÜCKEN RETTET LEBEN!



Drücken Sie in den Quicktime-Events zur rechten Zeit die gezeigte Taste, vollführt Lara alleine die tollsten Stunts. Drücken Sie falsch, stirbt die Dame.

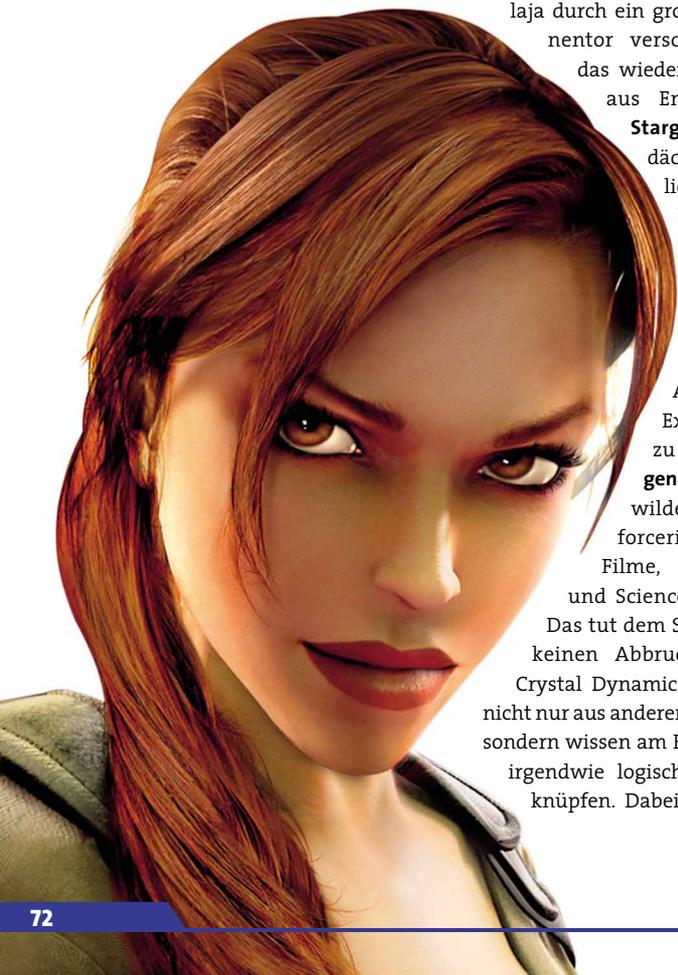
beim Klettern, sondern auch beim Schwimmen und ist gerade in den endlos scheinenden, ganz mit Wasser gefüllten Kavernen einer alten Ausgrabungsstätte in Peru die lebensrettende Maßnahme.

Schnell, schneller, Lara

Tempo ist das A und O des Spiels. War Lara im Vorgänger **Angel of Darkness** so langsam wie eine gefrorene Stockente und mussten wir in den Teilen 1



Mit einem Gabelstapler gurkt Lara durch Gewölbe.





Hat Lara einen Gegner angesprungen, wechselt das Spiel in den Zeitlupe-Modus. Darin fliegt die Dame über den Gegner und ballert dem wehrlosen Schurken in den Rücken. (1280x1024)

bis 5 Sprunganläufe stets genau bemessen, um nicht in den Tod zu stürzen, reicht nun ein Druck nach Gefühl auf die Hüpf-taste. Springen Sie mal zu früh ab, schafft es Lara dennoch meist, wenigstens mit einer Hand Halt zu finden. Dann sollten Sie jedoch möglichst schnell per Tastendruck auch mit der zweiten Hand zulangen. So kommt mächtig Fahrt ins Spiel, Sprungpassagen werden zu einem Luftballett, das allein schon beim Zuschauen fasziniert.

Zuschauen ist ein gutes Stichwort, denn immer wieder gibt es winzige Abschnitte, die Sie fast zur Tatenlosigkeit verdammen – jedoch nur fast. In so genannten Quicktime-Events müssen Sie lediglich im richtigen Moment die auf dem Monitor angezeigte Taste drücken – **Fahrenheit** lässt grüßen. Als Belohnung bekommen Sie fantastische Akrobatik von Frau Croft:

Sie schnappt sich etwa in letzter Sekunde im Wrack eines Flugzeugs, das bedrohlich über einer Klippe baumelt, eine wichtige Reliquie, hastet in Richtung Ausgang, weicht fallenden Sesseln aus und rettet sich schließlich mit einem gewaltigen Sprung auf ein Schneeplateau.

Noch rasanter wird es auf Motorrädern. In Peru und Kasachstan braust die Grabräuberin auf schicken Ducatis durch die Gegend. Einmal will sie eine Freundin retten, dann wieder einen Zug verfolgen. Ist die Steuerung ansonsten im Spiel mit Leichtigkeit über Maus und Tastatur zu meistern, empfehlen wir Ihnen für die Renneinlagen dringend ein Gamepad, sonst reagieren die heißen Öfen sehr ruckartig. Entspannend nimmt sich dagegen die Gabelstapler-Tour aus, die Sie in den Kellern einer Mythenausstellung unternehmen müssen.

Ausrufungs-Zeitlupe

Die weltbeste Archäologin wäre nicht sie selbst, wenn sie zwischen den Hüpfereien nicht auch ballern dürfte. Zwieli-

ge Gestalten und eine alte böse Bekannte stellen sich Lara alle naselang in den Weg. Tritte und gekonnte Rutschmanöver, die die Gegner von den Füßen holen, sehen zwar nett aus, aber

LARAS FUMMELPARADE



Je mehr versteckte kleine Schätze Sie finden, desto mehr Klamotten schalten Sie für Lara frei.



Vier von diesen runden Schaltern wollen schnell hintereinander aktiviert werden. Das bedeutet: möglichst fix schwimmen!



Das Fernglas zeigt Ihnen alles Wissenswerte.



KEIN TECHNIK-CHECK?

Unsere Testversion von Tomb Raider: Legend war noch nicht final auf alle Grafik-Karten optimiert. Auf Nvidia-Chips funktionierten die so genannten Next-Generation-Effekte gar nicht. Auf Ati-Karten gab es gelegentlich Fehler. Deshalb finden Sie den Technik-Check dieses Mal online. Der basiert auf der Gold-Version des Spiels, die uns leider erst nach Redaktionsschluss erreichte. Sollten darin noch immer nicht alle uns bekannten Fehler behoben worden sein, werden wir die Grafik- und somit auch die Gesamtwertung nach unten korrigieren. Mehr dazu finden Sie unter [QUICKLINK: C109](#) auf GameStar.de.

die beiden bekannten Pistolen (unendliche Munition) sind effektiver. Zudem greift die Dame zu Sturmgewehren, Granaten, Granatwerfern und sogar stationären Geschützen. Bis auf die Pistolen, die zur Standard-Ausrüstung gehören, muss sie den restlichen Kram den Feinden abnehmen und kann dann auch immer nur eine weitere große Knarre tragen.

Das Spiel hat wie die Vorgänger eine automatische Zielhilfe eingebaut. Sie dürfen aber auch komplett manuell zielen. Das wird nötig, wenn Sie etwa einen Sarkophag aus der Halterung losschießen müssen. Im Kampf eignet sich die Funktion nicht, da sind Sie zu sehr mit

Ausweichen beschäftigt. Und das sollten Sie fleißig tun, denn die Gegner machen regen Gebrauch von Granaten, die mächtig Schaden verursachen.

Zwei Besonderheiten lassen eine Schießerei zu einem echten Spektakel werden: Da wären zum einen die Markierungen, genauer gelbe Ausrufezeichen, die Explosivfässer oder brüchige Säulen anzeigen. Mit Maus und Tastatur reicht es, grob in die Richtung der Markierungen zu zielen, und Lara trifft. Gegner fliegen in die Luft oder werden begraben. Wenn Sie mit einem Gamepad spielen, müssen Sie zusätzlich eine weitere Taste drücken, um die Ziele ins Visier zu nehmen. Die

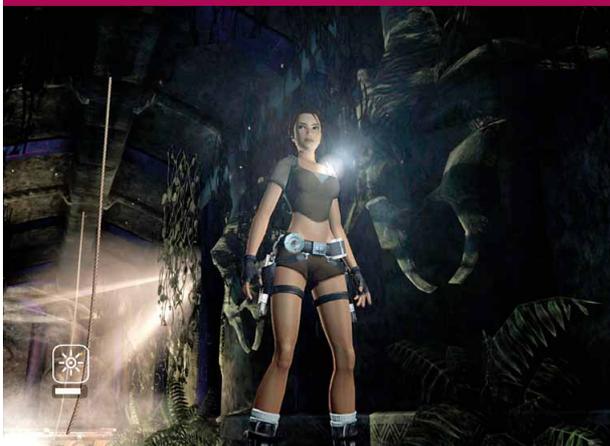
zweite Besonderheit ist die Zeitlupe. Nähert sich Frau Croft einem Gegner und springt ihn an, vollführt Sie im Anschluss automatisch eine tollkühne Sprungkombination über den Kopf des Widersachers. Das passiert in Zeitlupe, sieht atemberaubend aus und gibt Ihnen die Zeit, im Flug vielleicht noch einen zweiten Feind zu erledigen.

Erklär mir das Rätsel!

Die Rätsel in Tomb Raider waren seit jeher meist läppisch (Ausnahmen in Teil 3 etwa bestätigen die Regel!). Oftmals reichte es, Hebel in der richtigen Reihenfolge zu ziehen oder Kisten auf Bodenplatten zu postieren, um irgendwo ein Tor zu öffnen.

Da bleibt **Legend** der Serie größtenteils treu. Kommen Sie dennoch mal ins Grübeln, hilft Ihnen das neue Fernglas von Lara. Das hat einen »Erklär-Modus«, der Ihnen zunächst für die Lösung relevante Dinge markiert und dann mitteilt, was Sie damit anstellen können. So wird beispielsweise eine Steinkugel, die über einer antiken Apparatur thront, aufgeheilt. Zusätzlich erhalten Sie die Information, dass Sie das Ding schieben können. Zuweilen jedoch wird es aber auch kniffliger, etwa in der Grabkammer der Ritter der Tafelrunde. Dort baumeln ein Kronleuchter, ein Gewicht und eine Glocke. Die sollen Sie neu arrangieren und in Schwingun-

EDEL- UND SPARVERSION



Das System: AMD Athlon 64 X2 Prozessor 3800+, Radeon X1900, 1,0 GByte RAM. Darauf sah unsere Testversion in der Edelversion (»Next Generation-Grafik«) aus wie auf dem linken Bild, ruckelte aber häufig bedenklich. In der Sparversion (rechts, ohne »Next Gen-Grafik«) lief Tomb Raider: Legend butterweich.



Auf dem Weg zu König Artus benötigt Frau Croft die Hilfe eines Sarges.

gen versetzen, um den Sarkophag von Artus persönlich zu zerschmettern.

Ebenso vertraut: das Suchen und Sammeln von kleineren Schätzen. Wer die Levels genau durchforstet, findet Statuen, die Boni frei schalten. So erobern Sie sich nach und nach Zugang in neue Räume in Croft Manor (Laras Zuhause) oder neue Klammotten wie ein Top mit dem Union Jack darauf. Haben Sie einen neuen Fummel ergattert, können Sie mit dem im nächsten Level starten.

Diffuse Fernsicht

Tomb Raider ist nicht nur schneller und intuitiver geworden, sondern auch um Längen schöner. Und »schöner« bezieht sich nicht nur auf das Äußere der agilen Dame selbst, sondern auf das gesamte Spiel. Wenn sich etwa in Ghana ein riesiger Tempelgang aus den Fluten eines Wasserfalls schält, krabbelt eine angenehme Ehrfurchts-Gänsehaut über den Rücken eines jeden PC-Abenteurers. Wenn Frau Croft in der gigantischen Vorhalle eines geheimen Klosters im Himalaja steht und durch die löcherige Decke Schnee ins Innere fällt, müssen

Sie garantiert erst mal fünf Minuten einfach nur schauen. Hüpf Lara ins glasklare Wasser, verursacht sie unglaublich echt wirkende Wellen.

Das alles sieht schon in der Sparversion sehr schick aus. Aktivieren Sie aber die im Spiel so genannte Next-Generation-Grafik (darin unter anderem Shader-3.0-Effekte, hoch aufgelöste Texturen), ist die Pracht kaum auszuhalten. Tatsächlich hält das wirklich kaum ein Rechner aus. Deshalb bedient sich **Tomb Raider: Legend** eines Tricks: Weit entfernte Objekte werden unscharf, erscheinen nur diffus und ungenau. Kommen Sie näher, lädt das Spiel die fehlenden Grafik-Informationen unmerklich nach, alles wird klar und gewinnt an Tiefe.

»Das ist ein Grab!«

Wie wir es von Publisher Eidos gewohnt sind, ist die deutsche Vertonung erstklassig gelungen. Die Texte sind zum Teil urkomisch. Da steht etwa in Bolivien ein Söldner in der Pampa und beschwert sich über Headset, dass niemand da rumklettert. Dabei wurde ihm doch versprochen, dass er auf Kletterer schießen dürfe. Ein andermal



In Peru schleudert Lara per »Fernzündung« Mülltonnen in Stromleitungen.

sind die Texte wieder extrem lässig. Ein Kollege warnt Lara über Funk, dass sich Feinde nähern. Sie zurückt: »Nun, das ist ein Grab! Ich Sorge dafür, dass sie sich hier zuhause fühlen.«

Ein bisschen krude: Das Programm lässt Sie zwar frei speichern, lädt aber stets nur am zuletzt passierten Kontrollpunkt. Diese Kontrollpunkte sind jedoch sehr fair, frei speichern müssen Sie eigentlich nicht.

Damit hätten wir hinlänglich bewiesen: Frau Croft ist wirklich wieder da! Und das, wo wir sie doch nach **Angel of Darkness** eigentlich mausetot wähten. Der Entwicklerwechsel von Core Design zu Crystal Dynamics hat sich als gelungene Reanimation mit zusätzlichem Face-

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Was für ein Paukenschlag, mit dem sich Lara zurückmeldet! Endlich darf ich wieder exotische Orte erkunden und durch Grufren hupfen. Den Entwicklern ist der schwierige Balance-Akt zwischen Rätseln, kniffligen Sprungeinlagen und allerhand Balleraction grandios gelungen. Insbesondere die neue Lara gefällt mir, da sie sich neben ihren optischen Reizen vor allem durch ihren spitzbübschen Charakter und den lockeren Humor angenehm von den Helden-Konkurrenz abhebt.

»Wahnsinns-Comeback!«



lifting entpuppt. **Tomb Raider: Legend** ist die alte Faszination in neuem Gewand.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 0131

TOMB RAIDER: LEGEND ACTION-ADVENTURE			
PUBLISHER	Crystal Dynamics / Eidos	RELEASE (D)	7.4.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR									
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER			PROFI					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 3 (84, GS 02/06) Liebe und Akrobatik vom Feinsten im Orient. Psychonauts (77, GS 03/06) Hüpfspiel für Liebhaber des schrägen Humors.									

TECHNISCHE ANGABEN ¹⁾			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon X600	9,9 GB Festpl.	9,9 GB Festpl.	9,9 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce FX 5800/5900			Gamepad
<input type="checkbox"/> Radeon 9000			
<input type="checkbox"/> Geforce 9700/9800			
<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT			
<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850			
<input type="checkbox"/> Geforce 6800			
<input type="checkbox"/> Radeon X600			
<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER	
<input type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten
<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ enorm detailliert + farbenfroh + modernste Effekte	9 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + stimmige Musik	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + faire Kontrollpunkte	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ tolle Mischung aus Mystik und Abenteuer	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut über Tastatur und Gamepad - Motorradfahren	9 / 10
UMFANG	+ riesige Levels - nur etwa acht Stunden kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ Sprung- und Rätselpassagen + Secret-Verstecke	10 / 10
KI	+ sucht Deckung + nutzt Granaten - steht oft dumm rum	7 / 10
WAFFEN	+ Tritte, Rutschmanöver + Zeitlupe - nur zwei Waffen	8 / 10
HANDLUNG	+ tolle Geschichte um König Artur, Aliens und Laras Mutter	10 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 8 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: DIE BESTE AKROBATEN-ARCHÄOLOGIN ALLER ZEITEN.



PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

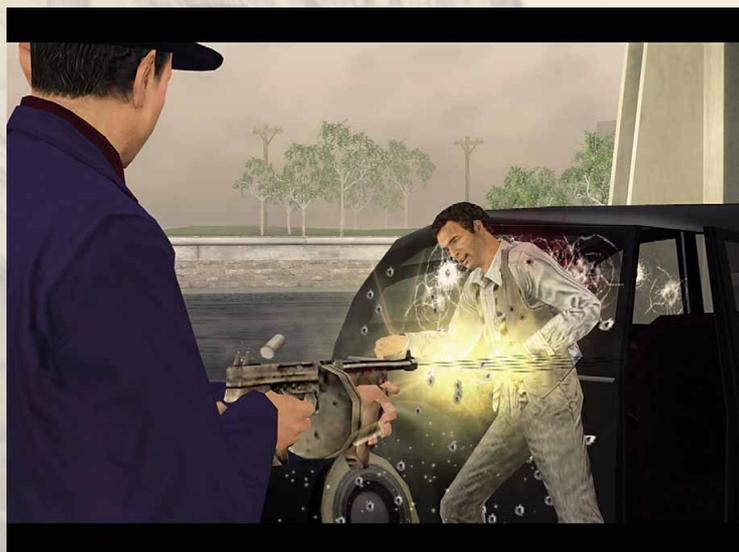
Die Steuerung ist intuitiv, das Tempo Adrenalin treibend, die Abwechslung enorm, die Grafik so schön, dass ich oft nur grenzdebil lächelnd auf den Monitor starrte. Und sie? Ich sehe sie, ich höre sie, ich springe mit ihr ein paar Meter und bin versöhnt. Kein Groll mehr. Ich folge ihr, wohin immer sie mich führen will. Ich stürze mich mit ihr in die tiefsten Tiefen, erklettere mit ihr die höchsten Höhen. Wäre ich ein Mann, ich wäre von der ersten Sekunde an in Lara verliebt und würde mir wünschen, ein Grab zu sein, damit sie mich berauben könne. So ist sie einfach nur meine liebste virtuelle Spielkameradin.



»Liebeserklärung an eine Frau«



Zusammen mit dem KI-gesteuerten Sonny überfallen wir ein Lagerhaus am Hafen.



Die Zwischensequenzen erzählen Ereignisse, die im Film nur angedeutet werden.

»Willkommen in der Familie«

DER PATE

Electronic Arts' Actionspiel macht Ihnen ein Angebot, das Sie kaum abschlagen können: viel Spielspaß dank grandioser Story und abwechslungsreicher Missionen. Aber reicht es, um Mafia zu schlagen?

Feste im engsten Kreis der Familie sind doch was Schönes: Pistolen neben der Geburtstagstorte, Sprengstoff unter parkenden Limousinen und aalglatte Sonnenbrillenträger im Designeranzug. Gut, beim durchschnittlichen Deutschen kommt so etwas wohl eher selten vor, bei Don Vito Corleone, dem am meisten gefürchteten Paten von New York, gehören solche »Feiern« dagegen zur Tagesordnung. 1972 präsentierte Regisseur Francis Ford Coppola dem Kinopublikum einen oscarprämierten Einblick in die Welt der italienischen Mafia. Heute, über 30 Jahre später, schlüpfen Sie im Actionspiel zum Kultfilm **Der Pate** in die Haut eines Gangster-Laufburschen, der zum neuen Don aufsteigen will. Doch dabei spielen Sie nicht einfach nur die Story des Films nach. Stattdessen schickt Sie das Programm in eine raffiniert konstruierte Geschichte und spannende Mis-

sionen, wie sie **Mafia** kaum besser bieten konnte. Besonderer Reiz für Fans des Films: Die geschickte Verschachtelung von Spiel- und Filmereignissen durch Missionen und Zwischensequenzen verschafft teils spektakuläre Déjà-vu-Effekte.

Mal anders prügeln

Zu Beginn können Sie das Aussehen des Helden wie in **Die Sims 2** bis ins kleinste Detail stufenlos einstellen, von der Augenbraue über die Nasenflügel und dem Bartwuchs bis zu den Mundwinkeln. Sie dürfen sogar Muttermale auf dem Gesicht verteilen. Anschließend schickt Sie das Spiel ins Tutorial, eingebettet in eine nett inszenierte Mission, in der Sie von Schlägern in einer Seitenstraße angegriffen werden. Luca Brasi, ungeschlichter »Problemlöser« der Familie Corleone, kommt Ihnen zu Hilfe und erklärt während der Prügelei die Kampfsteuerung. Die funktioniert an-

ders als von **Mafia** gewohnt: Statt mit einem Angriffs- und einem Verteidigungsknopf führen Sie Schläge aus, indem Sie die Maus bei gedrückter Maustaste hin und her bewegen und gleichzeitig eine von drei Aktionstasten betätigen – der »True Swing« aus den **Tiger Woods**-Golfspielen lässt grüßen. Klingt kompliziert, ist es anfangs auch. Doch egal ob mit Tastatur oder

Gamepad, Sie beherrschen das Prinzip nach ein paar Minuten und teilen gekonnt Kopfnüsse aus, zwingen Ihren Gegner auf die Knie oder schlagen ihm mit einer ordentlichen Rechten ins Gesicht. Zimmerlich geht der Held dabei allerdings nicht vor. Die stets sehr derben Prügeleien (hin und wieder auch mit Frauen) sind deshalb nur für Erwachsene geeignet.

Casting auf Italienisch

Nachdem Sie in der Tutorial-Schlägerei alle Gegner ausgeschaltet haben, bietet Luca Ihnen den ersten Job an – der Aufstieg in der Corleone-Familie kann beginnen. In den rund 20 kurzen Story-Missionen, die Sie etwa zehn Stunden beschäftigen, beginnen Sie als »Außen-seiter« und steigen dann nach und nach vom »Partner« über den »Soldaten« zum »Capo« auf, die Bezeichnung für einen



Wenn wir Druck auf Ladeninhaber ausüben, zahlen die Schutzgeld.



Symbole über den Köpfen weisen auf neue Aufträge hin.



Das Aussehen des Helden dürfen Sie individuell gestalten.



Wenn Ihnen die aggressiven, aber dummen Polizisten derart im Nacken sitzen, hilft nur noch die Flucht. (1600x1200)

Berzirksführer der Familie. Capos sind als erfahrene Kämpfer und Anführer unentbehrlich für den Paten, besonders wenn es »auf die Matratzen« geht. So bezeichnet der Jargon den Kriegsfall mit einer anderen Familie, nicht den Ausflug ins Bordell. Mit jeder Beförderung steigt auch das Niveau der Aufträge. Wo Sie zu Beginn noch leichte Bodyguard-Missionen erledigen und harmlosen Ladenbesitzern Schutzgeld abknöpfen, schickt Sie das Programm später in haarsträubende Verfolgungsjagden und sehr harte Schießereien.

Die Entwickler verbinden die Ereignisse des Spiels geschickt mit denen des ersten Films. So erleben Sie alles, was im Film nur am Rande erwähnt wird, im Spiel wirklich mit. Zum Beispiel die legendäre Szene, in der Don Corleone den schleimigen Hollywood-Produzenten Jack Woltz davon überzeugen will, seinem Lieblingsänger Johnny Fontane eine wichtige Rolle zu geben. Im Film sehen Sie nur, wie Woltz morgens aufwacht und den abgetrennten Kopf seines Lieblingspferdes zwischen seinen Laken findet. Im Spiel sind Sie jedoch derjenige, der abends mit einem KI-gesteuer-

ten Kollegen in den Stall einbricht, sich an den Wachen vorbei ins Haus schmuggelt und das »Geschenk« ins Schlafzimmer legt – cool! Doch keine Angst: Nichtkenner des Films verstehen die recht unabhängige Story von **Der Pate** problemlos, Fans freuen sich hingegen über unzählige Seitenhiebe und Parallelen zum Film.

Schlagkräftige Argumente

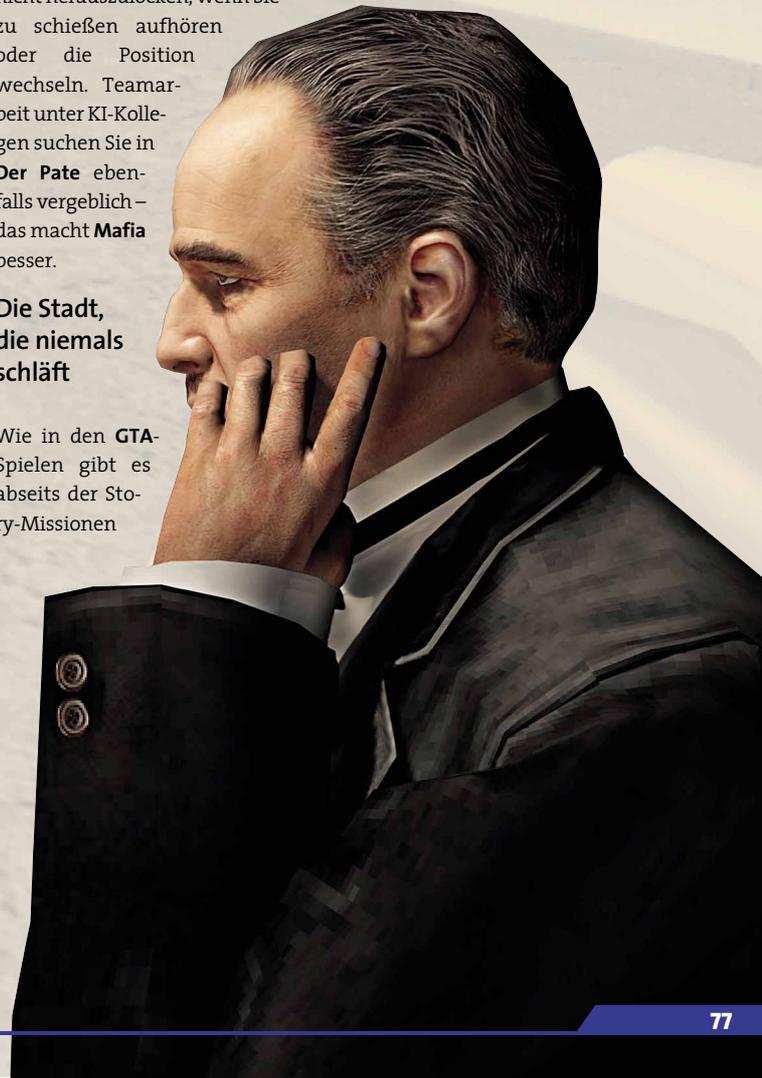
Getötete Gegner und absolvierte Missionen liefern Erfahrungspunkte, die Sie mit jedem Levelaufstieg in einem übersichtlichen Menü auf die fünf Charakterwerte Kampf, Schießen, Gesundheit, Tempo und Charisma verteilen. Letzteres hilft dabei, Kontaktpersonen oder Ladenbesitzer schneller zu überzeugen, während Sie sie durch Würgeattacken in die Mangel nehmen. Die Verbesserungen wirken sich stark auf den Spielverlauf aus. Wenn Sie zum Beispiel auf den Ausbau Ihrer Prügelfähigkeiten verzichten, befreien sich Ihre Gegner später aus Ihrem Griff, bevor Sie die Faust platzieren können. Gut, dass Ihnen das Spiel durch kleine Icons anzeigt, ob die Kontrahenten dem Helden in Schlägereien überlegen sind.

Wo die Feinde im Nahkampf recht intelligent agieren, versagen sie bei Schießereien. Zwar suchen die Gegner schnell Deckung, sind aber auch dann nicht herauszulocken, wenn Sie zu schießen aufhören oder die Position wechseln. Teamarbeit unter KI-Kollegen suchen Sie in **Der Pate** ebenfalls vergeblich – das macht **Mafia** besser.

Die Stadt, die niemals schläft

Wie in den **GTA**-Spielen gibt es abseits der Story-Missionen

allerhand in New York zu tun. So können Sie in auf der Karte verzeichneten Läden Schutzgeld erpressen, das regelmäßig an Sie ausgezahlt wird. Gehört



ACTION 3D-ACTION



Explodierende Fässer erledigen große Feindgruppen problemlos.

das Geschäft allerdings einer der vier konkurrierenden Familien, müssen Sie vor Ort noch deren Schläger loswerden, bevor Sie mit dem Besitzer »verhandeln« können. Zudem dürfen Sie für Mitglieder der Familie (erkennbar an dem typischen Marionetten-Symbol über den Köpfen) 20 kleinere Attentatsmissionen erledigen. Problem: Die Sonderaufträge ähneln sich stark und bringen im Vergleich zur Kampagne nur einen Bruchteil an Geld ein. Außerdem haben die Entwickler je 100 Safes und Filmrollen in der Stadt versteckt. Erstere versorgen Sie mit

Geld, die Rollen schalten Original-Filmschnipsel frei, die Sie über das Hauptmenü abrufen können. Doch damit nicht genug: Wer beispielsweise die Banken aller fünf Stadtviertel ausraubt oder die umherfahrenden Trucks entführt, füllt ratzfatz sein Portemonnaie. Verdientes Geld stecken Sie wie in **GTA San Andreas** in Immobilien, in denen Sie fortan speichern dürfen. Oder Sie rüsten Ihre Waffen auf, um beispielsweise größere Magazine verwenden zu können. Nötig wird das allerdings nie, selbst die Standardpistole richtet im spä-



Per Tastendruck aktivieren Sie eine automatische Zielhilfe.

teren Spielverlauf noch ordentlich Schaden an.

Stars im Ausland

Grafisch sieht **Der Pate** ein wenig schlechter aus als **Mafia** – und das, obwohl der Konkurrent bereits über drei Jahre auf dem Buckel hat. Zwar agieren die Charaktere in den Zwischensequenzen sehr lebensecht, dafür trüben verwaschene Texturen, unbeholfene Bewegungen im Spiel selbst sowie eine detailarme Stadt den Gesamteindruck. Zudem erkennen Sie durch die hohe Weitsicht zwar entfernte Gebäude, dafür schälen sich aber deutlich nähere Autos unschön aus dem Nebel. Apropos Autos: Wenn Sie mit solchen unterwegs sind, kommt es immer wieder zu teils hefti-

gen Rucklern, selbst auf starken Rechnern mit 1,0 GByte Arbeitsspeicher. Das nervt besonders in den zahlreichen Verfolgungsjagden, in denen Sie im Idealfall ohne Kollisionen durch den oft sehr dichten Verkehr heizen müssen. Soundtechnisch gibt es hingegen kaum etwas zu kritisieren: So untermalt die Original-Filmmusik die ruhigen Szenen, und sämtliche Figuren sprechen ihre Rollen hervorragend. Ärgerlich nur, dass ausschließlich in der englischen (und hier in Deutschland nicht erhältlichen) Version des Spiels die damaligen Darsteller wie Robert Duvall ihre Pendants sprechen. Fans des Films sollten deshalb über den Import des Spiels nachdenken.

DM [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C27](http://www.gamestar.de/quicklink/c27)

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Der Pate? Super, was für ein Film! Und nun ein Spiel mit Original-Lizenz. Nach 34 Jahren? Egal, dieser Plot ist einfach zeitlos, ein genialer Klassiker; nun endlich zum Mitspielen. Und zum Glück dient die Lizenz nicht nur als Köder, um das Produkt besser zu verkaufen: Dank teils exzellenter Dramaturgie bin ich mitten drin in der Story, als Teil der Familie. Die Motivation ist in solchen Momenten riesig – bis mich die gewöhnungsbedürftige Steuerung der Kämpfe und die arg seelenlose Stadt wieder auf den Boden der Tatsachen holt. Der Kollege Matschijewsky kommt damit übrigens prima zurecht. Darum: Wenn nicht gleich kaufen, dann unbedingt Probe spielen! Es könnte Ihnen sonst ein zwar kurzes, aber sehr intensives Spielerlebnis entgehen.



»Filmreife Dramaturgie vs. Mausakrobatik«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Bah, wie dieses Spiel aussieht! Das über drei Jahre alte Mafia hat das besser hinkommen. Als ich jedoch die erste Mission gespielt habe, war mir die Mager-Optik plötzlich egal. Denn Der Pate macht mir auch ohne High-End-Grafik und Shader-Schnickschnack viel Spaß. Das liegt hauptsächlich an der gelungenen Geschichte und den abwechslungsreichen Missionen. Und das gibt es im Actiongenre bekanntlich nicht so häufig. Fans der Filme sollten ohnehin zugreifen, allein wegen der vielen Anspielungen und Original-Charaktere. Alle anderen bekommen eine gelungene Mafia-Alternative, die trotz kleinerer Abstriche bei der KI viel Solospaß bietet. Die Entwickler sollten sich aber noch um die Performance-Probleme kümmern, die ruckeligen Verfolgungsjagden trüben das Gesamtbild unnötig.



»Kein Mafia, trotzdem gut«

DER PATE 3D-ACTION

PUBLISHER: EA Pacific / Electronic Arts RELEASE (D): 23.3.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch 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) Riesige Welt, freie Missionswahl, cooles Szenario. Mafia (88, GS 10/02) Hochdramatisches Mafia-Abenteuer der Extraklasse.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,4 GB Festplatte	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Charaktermodelle - blasse Texturen - Animationen	6 / 10
SOUND	+ Original-Musik + gute Sprachausgabe - Waffensounds	9 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger - teils unfaire SchieBereien	9 / 10
ATMOSPHERE	+ düstere Mafia-Atmosphäre - sterile Stadt	9 / 10
BEDIENUNG	+ gelungenes Kampfsystem - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ diverse Extramissionen - etwas kurze Kampagne	7 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmige Außengebiete - oft gleiche Innenlevels	8 / 10
KI	+ sucht intelligent Deckung - ständige Aussetzer	5 / 10
WAFFEN	+ sinnvolle Waffen + umfangreiches Charaktersystem	10 / 10
HANDLUNG	+ geschickt mit dem Film verknüpft + Original-Charaktere	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: GELUNGENES LIZENZ-ACTIONSPIEL MIT KLEINEREN MACKEN.

80 SPIELSPASS

- DVD 18: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C26

VITALSIGN

Spielen Sie UT 2004? Dann bleiben Sie lieber dabei!



In Teams agierende Spieler wie hier finden Sie auf den VitalSign-Servern eher selten.



DVD 16/18:
Test-Check

Schon der dritte Satz im (nur als PDF beigelegt) Handbuch macht wenig Mut: »Die auf Performance aus-

gelegte Grafik sorgt für höchsten Spielspaß«. Soll heißen: Für eine vernünftige 3D-Engine war kein Geld da, aber so hört es sich zumindest besser an. Wobei mangelhafte Performance noch das geringste Problem in **VitalSign** wäre. Denn die Multiplayer-Ballerei ignoriert souverän alle seit dem ersten **Unreal Tournament** eingeführten Shooter-Standards wie ausbalancierte Waffen oder große Karten. Immerhin versucht der Titel, den Spieler mit einem **Battlefield 2**-ähnlichen Rangsystem zu motivieren – und erreicht damit genau das Gegenteil.

Wie in einem Online-Rollenspiel müssen Sie vor dem ersten Start von **VitalSign** ein Konto

auf der zugehörigen Webseite einrichten. Je nach dem, ob Sie das Spiel im Laden oder im Internet erworben haben, schreibt Ihnen das Programm mehr oder weniger Lifepoints gut, quasi die Währung in **VitalSign**. Damit kaufen Sie Waffen, neue Skins und – kein Scherz – die Möglichkeit, überhaupt spielen zu dürfen. Denn mit jedem Rundenstart wird Ihnen ein Punkt abgezogen. Verlassen Sie den Kampf als Sieger, gibt's die Gebühr zurück. Andernfalls bewegt sich Ihr Konto langsam, aber sicher gegen Null. Erstes Problem: Einsteiger sammeln abseits der Kämpfe verlorene Punkte nur durch stupide Übungsmissionen, wenn sie einen Tag warten oder – ebenfalls kein Scherz – auf der Webseite echtes Geld in virtuelles eintauschen. Zweites Problem: Da Sie auch um größere Beträge wetten dürfen, zwingen Profis vielen Spielern erhebliche Einsätze ab, um schneller mehr Punkte zu ergattern. Nicht selten wurden während unseres Tests Wett-Unwillige einfach gekickt.

Müde Mini-Maps

Vier Standard-Modi und 16 Karten stehen zur Auswahl. Letztere sind aber extrem detailarm und viel zu klein geraten. Klar, dass die Teilnehmerzahl bei derart winzigen Arenen auf zwölf begrenzt ist. Gewaltige Schlachten à la **UT 2004** suchen Sie deshalb vergebens. Ebenso wie die grandiose Waffen-Balance des Vorbilds: So ist beispielsweise der Raketenwerfer viel zu stark und wird deshalb oft vom Host verboten. Wer dennoch damit ballert, fliegt auf manchen Servern – kein Scherz!

DM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C54



»Nulllinie!«



Im Beobachter-Modus warten wir auf die nächste Runde.

VITALSIGN

GENRE	Multiplayer-Shooter
PUBLISHER	Yusho / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



Zurück in die Zukunft

ONIMUSHA 3

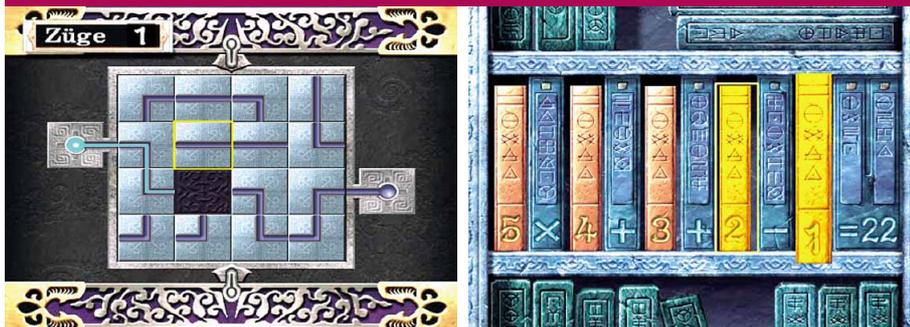
Zwei Helden, zwei Zeiten und eine gelungene Geschichte – verpackt in einem rasanten Actionspiel, das Konsolenbesitzer bereits seit 2004 fasziniert.

Rechnen für Einsteiger: Nach 1 kommt 2, und nach 2 kommt 3. Einfach, oder? Nicht so bei **Onimusha 3**. Das ist zwar das dritte der Serie, aber gleichzeitig das erste, das auf dem PC erscheint – wenn auch deutlich später als die Playstation-2-Fassung. Aber blättern Sie deshalb nicht gleich weiter. Denn das Actionspiel **Onimusha 3** bietet massig Monster wie in **Die Rückkehr des Königs**, motivierende Rollenspielelemente wie in **Demon Stone** und etwas, das beiden Konkurrenten fehlte: eine spannende Story. Zusammengedählt macht das drei gute Gründe, sich das Spiel anzuschauen – Rechnen für Einsteiger eben.

Früher war alles besser

Keine Angst, auch wenn Sie die Vorgänger nicht kennen, finden Sie schnell ins Spiel. Denn im Grunde hat **Onimusha 3** mit den anderen Teilen nur seinen Helden, den Samurai Samanosuke Akechi, und dessen Erzrivalen, den Dämonenkönig Nobunaga Oda, gemein. Letzterer ist aus

DIE RÄTSEL IN ONIMUSHA 3



Besondere Upgrades sind in Kisten versteckt, die Sie durch Schieberätsel öffnen müssen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Sie haben nur eine geringe Anzahl an Zügen.

Immer wieder treffen Sie auf knifflige Logikrätsel, in denen Sie beispielsweise Zahlenschlösser öffnen oder (wie hier) eine mathematische Gleichung lösen müssen.

dem Totenreich zurückgekehrt und überschwemmt das Japan des 16. Jahrhunderts mit seinen Monsterhorden. So weit, so gewöhnlich. Doch bevor Samanosuke auch nur einen Schwertstich ausführen kann, katapultiert ihn ein von Nobunaga heraufbeschworener Zeitstrudel ins heutige Paris. Mit dem Nebeneffekt, dass der französische Polizist Jacques Blanc (dargestellt und gesprochen von Jean Reno) unfreiwillig im Reich der aufge-

henden Sonne landet. Der Clou: Sie steuern beide Helden abwechselnd durch die Vergangenheit und Neuzeit. Dabei finden Sie nach und nach heraus, dass Jacques und Samanosuke aufeinander angewiesen sind, um wieder nach Hause zu kommen – obwohl ein halbes Millennium zwischen ihnen liegt.

Level-Zwang

Spielerisch unterscheiden sich die Helden kaum. Beide beherr-

schen ähnliche Angriffs- und Verteidigungsmanöver, Spezialattacken führen Sie mit denselben Tastenkombinationen aus. Allerdings sollten Sie für **Onimusha 3** zum Gamepad greifen, auf der Tastatur verknotten Sie sich in den Kämpfen schnell die Finger. Wer die zahlreichen, aber leicht zu erlernenden Kombos beherrscht, kann zum Beispiel mit Jacques einen Gegner per Energiepeitsche zu sich herziehen, um ihm dann mit der



Ausreichend Energie vorausgesetzt, aktivieren Sie auf Knopfdruck mächtige Kombo-Hiebe.



Oft treffen Sie auf harte Bossgegner. Eine spezielle Taktik brauchen Sie allerdings selten.



Den Samurai Samanosuke verschlägt es in das heutige Paris.



In Trainings-Missionen erkämpfen Sie sich nützliche Boni.



Wer ausgiebig Spezialmanöver übt, erledigt selbst mehrere Gegner blitzschnell auf einen Schlag. (1280x1024)

Pistole aufwändig animiert den Rest zu geben. Getötete Feinde hinterlassen Seelenenergie. Die bringt gleich doppelt Vorteile: Zum einen dürfen Sie mit deren Hilfe mächtige Spezialattacken ausführen, zum anderen bauen Sie mit den gesammelten Seelen Ihre Waffe oder Rüstung in mehreren Stufen aus. Das ist auch nötig, denn die Feinde (besonders die Bossgegner) werden schnell immer stärker und zahlreicher. Ärgerlich nur, dass es an manchen Stellen erst weiter geht, wenn Sie einen bestimmten Charakterlevel erreicht haben, weshalb Sie so lange an einem Ort Monster kloppen müssen, bis Sie aufgestiegen sind – ein unschöner Design-Schnitzer.

Das Rätsel der Zeit

Anders als bei den anderen Genrevertretern fordert **Onimusha 3** neben einem schnellen

Daumen auch viel Grips. Das Repertoire reicht von simplen Schlüssel-Suchereien bis zu kniffligen Schalter- und Knobelrätseln (siehe Kasten). Viele der Rätsel müssen Sie zwar nicht zwangsläufig absolvieren. Dann entgehen Ihnen aber wertvolle Upgrades, die beispielsweise Ihren Lebensbalken dauerhaft erweitern oder Seelenenergie spenden. Besonderes Highlight ist der versunkene Tempel, den Sie nach etwa vier Spielstunden erreichen. Wie im Adventure-Klassiker **Day of the Tentacle** müssen Sie Gegenstände per Zeitportal zwischen Samanosuke und Jacques hin und her schicken, um in der Gegenwart und Vergangenheit unterschiedliche Rätsel zu lösen. Doch keine Angst: Das Spiel geizt nicht mit Hinweisen, weshalb auch ungeduldige Spieler schnell weiterkommen.

Wirklich öffnen?

Seine Konsolenherkunft merkt man **Onimusha 3** stark an. Zwar agieren die Helden in den zahlreichen und aufwändig inszenierten Zwischensequenzen so lebensecht wie die Charaktere in **GTA San Andreas**, verwaschene Texturen und polygonarme Figuren trüben aber das Gesamtbild. Auch bei der Bedie-

nung wurden Konsolensünden übernommen: So müssen Sie vor einer verschlossenen Türe erst umständlich den Schlüssel im Inventar suchen und dreimal bestätigen, um ihn zu benutzen. Da brauchen wir schon fast nicht mehr hinzuzufügen, dass Sie nur an vorgegebenen (aber fair verteilten) Punkten speichern dürfen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C7**

ONIMUSHA 3 3D-ACTION			
PUBLISHER	Capcom / Ubisoft	RELEASE (D)	21.02.2006
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT			
Die Rückkehr des Königs (83, GS 12/03) Klasse Hau-drauf-Spiel mit Ringe-Lizenz. Demon Stone (77, GS 03/05) Schönes, aber kurzes Fantasy-Monstermetzeln.			

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 2000+ AMD	XP 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	1,4 GB Festplatte	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo		5.1

► DVD 16/18: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: **C6**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

3D-Actionspiele, in denen es darum geht, möglichst spektakulär möglichst viele Gegner umzuhauen, sind selten mit einer guten Geschichte gesegnet. Selbst Die Rückkehr des Königs bleibt trotz großer Vorlage in Sachen Story ziemlich öde. Anders Onimusha 3: Hier will ich stets wissen, wie es weiter geht – den toll animierten Zwischensequenzen, den ständigen Wechseln zwischen Mittelalter und Jetzt sowie den coolen Charakteren sei Dank. Dazu gibt's neben den Kämpfen allerhand zu knobeln und motivierende Rollenspiel-Elemente. Schade nur, dass man dem Spiel seine Konsolenherkunft trotz der unglaublichen Stilsicherheit an allen Ecken anmerkt.



»Spannend bis zum Schluss«

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ knallige Effekte - hoher Hardwarehunger - Texturen	6 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprachausgabe - generische Musik	7 / 10
BALANCE	+ stets herausfordernd - teils zu harte Bosskämpfe	9 / 10
ATMOSPHERE	+ unverbrauchtes Szenario + massenhaft Zwischensequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	- Kameraprobleme - fummeliges Interface	6 / 10
UMFANG	+ ausreichende Solo-Spielzeit - kein Multiplayer	7 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreich - manchmal detailarm	9 / 10
KI	+ beherrscht Standardmanöver - arbeitet nicht im Team	7 / 10
WAFFEN	+ aufrüstbare Waffen + viele nützliche Gegenstände	10 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte + coole Charaktere	9 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHES GEKLOPPE MIT TOLLER STORY.

79 SPIELSPASS

Haste mal nen Euro? Oder zehn?

BATTLEFIELD 2 EURO FORCE

EA bietet künftig Addons für Battlefield 2 als »Booster Packs« zum Runterladen an. Die sind günstig, aber auch ganz schön mickrig.

China verfügt über eine Armee mit rund drei Millionen Soldaten, die Vereinigten Staaten halten knapp 1,5 Millionen Mann unter Waffen und die Middle Eastern Coalition... nun, die gibt es in der Realität nicht. Aber wenn, dann hätte sie bestimmt auch viel mehr Soldaten als etwa die Bundeswehr oder das französische Militär. Kein Wunder also, dass das Addon **Euro Force** für **Battlefield 2** verhältnismäßig klein ausfällt: Für knapp zehn Euro bekommen Sie europäische Truppen, drei jungfräuliche Karten, vier neue Fahrzeuge und fünf zusätzliche Waffen.

Mini-Armee

Fünf Waffen? War nicht von sieben die Rede? Doch, jede europäische Kämpferklasse erhält eine neue Knarre, nur hat EA zwei davon schon vor **Euro Force** umsonst als freischaltbare Boni veröffentlicht: Die P90-Maschinenpistole für Panzerabwehrsoldaten und das L96A1 Scharfschützengewehr. Bleiben noch fünf zusätzliche Gewehre wie die französische Famas oder das deutsche HK-21. Die unterscheiden sich nur in Nuancen von denen der anderen Armeen, haben daher auch nur kosmetischen Wert: Ob Sie als europäischer, chinesischer oder amerikanischer Sanitäter in die Schlacht ziehen, macht spielerisch kaum einen Unterschied. Gleiches trifft auch auf die beiden neuen Panzer, Challenger 2 und Leopard 2, sowie den Euro-Fighter und den Tiger-Hubschrauber zu: Die sehen zwar anders aus, steuern sich aber fast genau wie ihre Gegenparts.

Kein Neuland

Brachte das Addon **Special Forces** noch neue Spielelemente,



Den Tiger-Hubschrauber der europäischen Armee gibt's nur auf einer der drei Karten.

DAS IST NEU

- > 3 Karten
- > 4 Fahrzeuge
- > 5 Waffen



Die Europäer wollen die chinesische Mauer erobern.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ob ich als Sani eine Famas oder eine M16 dabei habe, ist mir relativ schnurz. Und wie mein Panzer aussieht auch. Für mich braucht ein Battlefield-2-Addon frisches Material, etwa die Blendgranaten oder Kletterseile in Special Forces, sowie eine Ladung neuer Karten. Zusätzliche Ausrüstung gibt's in Euro Force nicht, und drei Maps sind viel zu wenig. So etwas ist in anderen Shootern umsonst, Electronic Arts! Und wenn ich schon zehn Euro zahle, könnte man mir wenigstens den Download-Krampf ersparen. Als Patch okay, gegen Geld: No way!



»Euro Force«

zum Beispiel zusätzliche Fahrzeugtypen wie die kleinen Quads und Ausrüstungsgegenstände wie Blendgranaten oder Kletterseile, liefert **Euro Force** netto nur drei Karten mit veränderten Spieler- und Fahrzeugmodellen. Zwei der Maps sind zu allem Überfluss für 16 Spieler schlecht balanciert: Auf »Operation Rauchwolke« hat nur die MEC einen Hubschrauber, an der Großen Mauer gehen die chinesischen Truppen mit vorteilhaften Startpunkten ins Gefecht. Außerdem müssen



REINE DOWNLOADVERSION!

Um Euro Force zu spielen, müssen Sie sich online bei EA anmelden, ein Downloadprogramm installieren und gegen Kreditkarten-Abbuchung 327 MByte Daten runterladen. Statt online zu zahlen, können Sie auch einen Installationscode im Laden kaufen. Um den Download kommen Sie aber nicht herum.

Sie auf den kleinen Kartenvarianten und damit auch im Singleplayer-Modus auf die neuen Düsenjäger verzichten. **FAB**

- > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C119
- > ORIGINALTEST IN GAMESTAR 08/2005

EURO FORCE MULTIPLAYER-SHOOTER-ADDON				
PUBLISHER	Digital Illusions / EA	RELEASE (D)	15.3.2006	
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	10 Euro	
AUSSTATTUNG	Keine	USK	Keine Kennzeichnung	
GEEIGNET FÜR				
EINSTEIGER	2	FORTGESCHRITTENER	10	
VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 09/04) Mehr Spieler, aber grafisch angestaubt. Battlefield 1942 (90, GS 11/02) Der ergraute Grundvater macht immer noch Spaß.				
TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1600+ MHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	<input type="checkbox"/> 6.1
MULTIPLAYER SEHR GUT				
FAZIT	Weiterhin der ungeschlagene König des Genres.			
MODI	Nach wie vor gibt's nur den – immerhin brillanten – Conquest-Modus.			

BEWERTUNG			
GRAFIK	+ schicke Luftfahrzeuge	- plumpe Panzer	9 / 10
SOUND	+ Funksprüche auf Englisch mit deutschem Akzent		10 / 10
BALANCE	+ ausgeglichene Waffen	- 16er-Karten misstraten	5 / 10
ATMOSPHERE	+ brennende Ölquellen	- hässliche Euro-Uniformen	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Steuerung	- nur als Download	5 / 10
UMFANG	- nur drei Karten	- keine neuen Spielelemente	2 / 10
LEVELDESIGN	+ neue Grafiksets	+ rasantes Layout	9 / 10
TEAMWORK	+ Commander-Modus	+ Kooperation wird belohnt	10 / 10
WAFFEN & EXTRAS	- keine neuen Fertigkeiten	- lediglich neue Modelle	5 / 10
MULTIPLAYER-MODI	- noch immer keine zusätzlichen Spielmodi		6 / 10

PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten – SOLO-SPASS 3 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

FAZIT: KOSTENPFLICHTIGER BATTLEFIELD-2-PATCH.

70 SPIELPUNKT



DVD 16/18: Test-Cheek



MAGAZIN-TEIL: Kontrollbesuch Battlefield 2 Seite 154



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C116



ADDON: Hauptprogramm benötigt

HELLO KITTY – FREUNDINNEN...



Plätzchen backen mit Kitty, Zutaten sind knapp.

Kuschelkätzchen Kitty ist zurück und hat acht Mini-Spiele mitgebracht. In **Hello Kitty – Freundinnen für immer!** finden Sie eine bunte Mischung aus lustigen Aufgaben wie dem Napfkuchentrampolin. Ziel ist es dabei, schnell Teig in diverse Backformen zu füllen. Das alles in knuffiger Grafik – ideal für die kleine Schwester. **PIA**

MEINE PFERDE GAMEBOX



Mr. Ed fragt so dämlich wie er aussieht.

Das ungefähre Alter eines Pferdes erkennen Sie an den Zähnen. Die mangelnde Qualität eines PC-Titels zeigt sich an schlechter Grafik und spielerischer Ödnis. In der Spielesammlung **Meine Pferde Gamebox** gibt's jede Menge davon, etwa bei zu einfachen Quiz-Fragen oder dem doofen Memory-Klon. Pferdefreunde, Hufe weg! **PIA**



HELLO KITTY – FREUNDINNEN...	
GENRE	Spielesammlung
PUBLISHER	Sanrio / THQ
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	350 MHz, 32 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

58
SPIELSPASS

MEINE PFERDE GAMEBOX	
GENRE	Spielesammlung
PUBLISHER	Topos
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 32 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

15
SPIELSPASS

DREI MUSKETIERE 20 PFERDESPIELE



Nach zwei Hieben löst sich der Soldat auf.

Einer für alle, alle für einen! Als mutiger Musketier hüpfen und rennen Sie durch die bunte 3D-Cartoon-Welt des Jump&Runs **Die Drei Musketiere**. In zehn Levels kämpfen Sie an abwechslungsreichen Orten wie Burgen, Wäldern oder düsteren Kellern gegen doofe Gegner, die Sie alle mit banaler Hau-Drauf-Taktik besiegen. **PIA**



Mine Sweeper im Esel-Look. I-Aaaa...au!

Hopp, hopp, Pferdchen lauf... am besten davon! Die Sammlung **20 Pferdespiele** hat nämlich kaum etwas mit den Vierbeinern zu tun. Viel mehr verbergen sich dahinter 20 billige Klons von Klassikern wie **Tetris**, **Mahjong** oder **Memory** – unterlegt mit hässlichen Pferdebildern und noch schlimmerer Musik. Flieh, Fury! **PIA**



DIE DREI MUSKETIERE	
GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Legendo
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 32 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

51
SPIELSPASS

20 PFERDESPIELE	
GENRE	Spielesammlung
PUBLISHER	Topos
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 32 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

7
SPIELSPASS