



**Petra Schmitz**  
petra@gamestar.de

## ALLES BLEIBT ANDERS

**KI IST LEIDER AUS!** Die kommt auch nicht mehr rein in diesem Monat – jedenfalls nicht, wenn Ubisoft nicht einen gigantischen Patch nachliefert, der den Teamkameraden und Gegnern in **Rainbow Six Lockdown** das kleine Einmaleins für Nicht-Spieler-Charaktere beibringt. Das ist eigentlich gar nicht schwer, die Formel für Kollegen

lautet: »Lauf nicht volldoof vor und lass dich nicht abknallen!« Und für Feinde: »Der Gegner kommt niemals durch die dicke Betonwand, auf die du starrst, Holzkopf!« Na gut, ich will nicht ungnädig sein, denn im Multiplayer-Modus ist **Lockdown** wirklich ganz super – wie die Vorgänger. Wenn die Mitspieler nicht gerade ein Faible für Betonwände haben.

**ICH WILL ISO!** Irgendwie fehlt mir beim Taktik-Shooter **Commandos Strike Force** was. Nein, nicht die Möglichkeit, dem Spion Frauenfummel anzuziehen. Wo Sie wieder hindenken! Mir fehlt einfach das **Commandos**-Feeling, das Tüfteln, das Rumprobieren. Und auch das Scheitern, so bekloppt es klingen mag. Am Ende möchte ich gar das harsche Urteil fällen, dass **Commandos** bitte wieder zur Iso-Perspektive zurückkehren und dort auch bleiben soll. Ego steht Spion, Green Beret und Scharfschützen einfach nicht.

### INHALT

#### TESTS

Rainbow Six Lockdown	68
Commandos Strike Force	72
The Regiment	76
Blood Rayne 2	78
25 to Life	80
Himmel und Huhn	82
Americas Secret Operations	82
Break Quest • Theseus	84
Pinguin vs. Yeti • Goldene Zeiten	84
Kongo King • Call a Pizza Dude	84
War World	85
Marc Ecko's Getting Up	86
Spielhallenhits 3	87
Pacmax 3 • Nipplegate	87

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS 04/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	<b>Battlefield 2</b>	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	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 1.1
5	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	90	8	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	90	7	10	8	10	9	10	10	6	10	10	
7	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
8	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
9	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
10	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
14	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6	
15	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
16	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10	
17	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
18	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
19	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10	
20	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7	
21	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
22	Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	12/05	82	8	9	9	9	8	8	7	7	8	9	
23	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
24	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	81	4	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
25	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05 (82)	81	6	8	10	10	8	9	6	7	8	9	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.



Per Blendgranate überraschen wir einen Terroristen.



Die Levels wirken aufgeräumt: kahle Wände, leere Tische.



Wir haben einen Kanister mit dem tödlichen Legion-Virus zerstört: Der Kampfstoff entweicht, unsere Männer sind verloren.

Rainbow Nix

# RAINBOW SIX LOCKDOWN

Der neueste Teil der Taktik-Shooter-Serie soll schneller und unkomplizierter sein. Doch scheinbar hat Entwickler Red Storm Entertainment neben dem Planungsmodus gleich noch die KI entfernt.

**E**r ist standhaft, kräftig, hart: Tom Clancys Ding kämpft gegen den Terrorismus. Das hat er schon ein paar Mal getan: Er zwang ein kolumbianisches Drogenkartell in die Knie, rettete einem späteren japanischen Premierminister das Leben und hielt sogar eine verrückte Sekte davon ab, die Menschheit auszulöschen. Trotz seines ungewöhnlichen Spitznamens ist Domingo »Ding« Chavez ein ganzer Kerl. Oder an was haben Sie gerade gedacht?

freien, danach im Black-Hawk-Hubschrauber ab nach Hause, vorher noch Milch einkaufen. Doch diesmal kommt alles anders: Während sich der Rainbow-Trupp durch Pretorias Straßen kämpft, dringen Terroristen in ein Genforschungslabor ein und stehlen ein Virus namens »Legion«. Es tötet sofort, verfliegt aber schnell wieder und gefährdet so die eigenen Truppen nicht. Rainbow nimmt die Spur der Terroristen auf und entdeckt eine internationale Verschwörung: Mehrere Terrororganisationen wollen die Welt ins Chaos stürzen.

die mit dem Virus hantieren. Manche Einsätze bauen dabei direkt aufeinander auf. Als wir in Olivet, Frankreich, den Anführer einer Terrorzelle fangen sollen, bekommt der am Ende eines langen Gefechts eine Kugel ab und muss ins Krankenhaus. In der nächsten Mission müssen wir ihn plötzlich beschützen, denn seine ehrenwerten Geschäftspartner wollen

nicht, dass der Bursche Geheimnisse ausplaudert. Also stürmen wir die Klinik, liefern uns zwischen Bettpfannen und Beatmungsgeräten Feuergefechte mit Terroristen, eskortieren Ärzte zu dem Verbrecher und retten ihm so das Leben. Motivierende Zwischensequenzen gibt es dabei allerdings nicht – die Handlung reduziert sich auf lieblose Einsatzbesprechungen.

## FACTS

- > 16 Missionen
- > 42 Waffen
- > 6 Ausrüstungsgegenstände
- > 4 Upgrades
- > 9 Multiplayer-Karten für bis zu 16 Spieler

### Business as usual

Chavez leitet ein vierköpfiges Einsatzteam der internationalen Antiterror-Einheit Rainbow. Als Rebellen den Präsidenten von Südafrika attackieren, sieht zunächst alles nach einem normalen Arbeitstag aus. Und unter »normal« versteht er: Gegner niederstrecken, Geiseln be-

### Gib Legion keine Chance

Wie schon im ersten **Rainbow Six** zieht sich die Geschichte um das tödliche Virus als roter Faden durch die 16 Missionen von **Lockdown**. Mal jagen Sie einen Waffenhändler, der den Vertrieb des Kampfstoffes organisiert, mal räuchern Sie Trainingscamps der Verbrecher aus,



Unsere Phosphorgranate hat auch Geiseln verletzt. Mission gescheitert.



Der blaue Zielkreis zeigt an, wohin wir unser Team gerade beordert haben. Dort angekommen, beziehen die Soldaten Stellung.



Per Bewegungssensor orten wir Feinde sogar durch Wände.

Wir sprengen eine Tür – die streckt unseren Gegner nieder.

## WAS IST DENN DAS FÜR EIN DING?

Domingo Chavez ist eine beliebte Figur aus Tom Clancys Universum rund um Jack Ryan. Zu der Reihe gehören Bücher und Filme wie Jagd auf Roter Oktober oder Die Stunde der Patrioten. Ding wird 1968 in Los Angeles geboren. Als er als Gangmitglied vor Gericht kommt, stellt ihn der Richter vor die Wahl: Knast oder Army. Chavez entscheidet sich für letzteres und wird ein hervorragender Soldat, später CIA-Agent und schließlich Rainbow-Mitglied. Filmfreunde werden sich auch ohne Clancy-Kenntnisse an Ding erinnern: Er ist der Scharfschütze in Das Kartell, der John Clark (gespielt von Willem Dafoe) aus nächster Nähe beschießt, ohne entdeckt zu werden.

### Planlos, Ebene 1

Vor jedem Einsatz können Sie Ihr Team ausrüsten. 42 Waffen stehen zur Verfügung: Sturmgewehre, Maschinenpistolen, MGs, Schrotflinten und sogar ein Granatwerfer. Die Knarren unterscheiden sich leicht in Feuerkraft und Präzision, den meisten verpassen Sie noch Upgrades: Lichtpunktvisiere, Zielfernrohre, extragroße Magazine oder Schalldämpfer. Letztere sind allerdings nur schmückendes Beiwerk, ebenso wie die vier unterschiedlichen Kampfanzüge, in die Sie die Soldaten stecken: Schleichmissionen gibt's nicht, und wie Sie aussehen, ist dem Feind schnurz.

In **Lockdown** bringt es kaum Vorteile, die Soldaten zu spezialisieren. Denn im Gegensatz zu den Vorgängern steuern Sie immer nur Chavez, befehligen anschließend sein Team. Sie kön-

nen daher nicht mit einem Schrotgewehr durch enge Gänge stürmen und im nächsten Moment zum Scharfschützen auf dem Dach wechseln. Die Planungsphase vor dem Einsatz entfällt ebenfalls: **Lockdown** macht Schluss mit den Marschrouten und koordinierten Angriffen, für die die **Rainbow Six**-Serie bislang bekannt war. Sie stoßen zwar wieder auf bekannte Figuren aus dem Clancy-Universum wie Dieter Weber oder Eddie Price, die zeichnen sich aber nicht mehr durch unterschiedliche Fähigkeiten aus, sondern sind nur noch Befehlsempfänger. Die Kämpfer sterben allerdings auch nicht mehr oder fallen verletzungsbedingt aus, sondern sind im nächsten Einsatz wieder da. Das macht **Lockdown** zwar schneller und eingängiger als die Vorgänger, an die taktische Tiefe eines **Raven Shield** kommt es aber längst nicht heran.

### Planlos, Ebene 2

Trotzdem will **Lockdown** mehr als ein simpler Shooter sein: Ihr Team tut, was Sie befehlen. Oder bemüht sich zumindest. Um den Trupp in Bewegung zu setzen, markieren Sie wie in **Brothers in Arms** mit Maus und Tastendruck den Zielpunkt, schon laufen die Kämpfer los. Doch anstatt in einer geschlossenen Gruppe vorzurücken und sich

gegenseitig zu decken, halten die Soldaten mehrere Meter Abstand und hampeln planlos herum. Vor verschlossenen Durchgängen befehlen Sie ihrem Trupp mit einem Menü ähnlich dem aus **SWAT 4**, wie es die Tür öffnen und den Raum stürmen soll. Lassen Sie das Schloss oder die Scharniere herausschießen? Sollen die Soldaten Granaten werfen oder gleich losstürmen? Hier spüren die Kämpfer, zumindest bis die Tür offen ist. Be-

tritt das Team allerdings einen Raum mit mehreren Eingängen, kommt es regelmäßig zu Verwirrung: Nun wollen die KI-Kameraden auch noch durch die zweite Tür hereinstürmen. Also rennen die Burschen wieder raus und zum nächsten Eingang, während Sie allein auf weiter Flur stehen bleiben.

### Den Schuss nicht gehört

Apropos Flur: Anders als in **SWAT 4** funktioniert in **Lock-**

## TECHNIK-CHECK

### TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie auf schwächeren 3D-Karten »World Specular Lighting« aus. Das verdoppelt auf den meisten Systemen die Leistung, kostet aber Atmosphäre.
- 2 Das stufenweise Herabsetzen der »Character Shadows« bringt je nach Grafikkarte bis zu 30 Prozent mehr Performance.
- 3 Deaktivieren Sie »Character Decals« und »World Decals«, um ein paar Frames aus Ihrem 3D-Beschleuniger zu kitzeln.

### CHECKLISTE

- 5,6 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

HW

## PERFORMANCE-TABELLE

### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2 / 4 / MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800 / X650	Geforce 6800
256 MBYTE	1,8 GHz XP 1600+	1024x768 <sup>9</sup> 1024x768	<input type="checkbox"/>								
	2,4 GHz XP 2200+	1024x768 <sup>9</sup> 1280x1024	<input type="checkbox"/>								
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024 1600x1200 <sup>9</sup>	<input type="checkbox"/>								
				<input type="checkbox"/>							
512 MBYTE	1,8 GHz XP 1600+	1024x768 <sup>9</sup> 1024x768	<input type="checkbox"/>								
	2,4 GHz XP 2200+	1024x768 1280x1024	<input type="checkbox"/>								
	3,0 GHz XP 2800+	1280x1024 1600x1200 <sup>9</sup>	<input type="checkbox"/>								
				<input type="checkbox"/>							

1) minimale Details 2) Mittlere Details 3) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

nicht möglich  stark ruckelnd  mäßig ruckelnd, spielbar  perfekt spielbar



Drei gegen die Wehrmacht

# COMMANDOS STRIKE FORCE

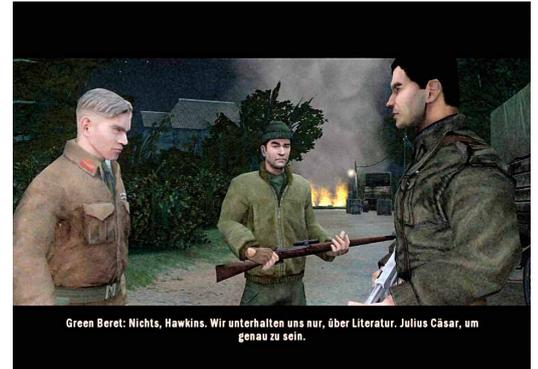
Der Name Commandos stand bisher für Echtzeit-Taktik der kniffligen Sorte. Jetzt spielen drei der bekannten Serienhelden aus dem Hause Pyro erstmalig die Hauptrollen in einem Shooter.

**L**egendäre Filmszene aus Indiana Jones und der letzte Kreuzzug: Indy steht als Wehrmachtsoffizier verkleidet mitten in Berlin, und Hitler persönlich kritzelt ihm ein Autogramm ins Forschungsbüchlein. So etwas mag im Film klappen, im Taktik-Shooter **Commandos Strike Force** hätte der Ex-Führer gleich auf den amerikanischen Archäologen geschossen – denn ranghöhere Soldaten entlarven automatisch jeden kostümierten Spitzel, egal wie gut seine Tarnung ist.

**Commandos** galt bisher als Garant für bockschwere Echtzeit-Taktik, in **Strike Force** (ebenfalls von Entwickler Pyro) sind Sie erstmalig mit den drei Helden Green Beret (also Einzelkämpfer), Spion und Scharfschütze in der Ego-Perspektive (in Frankreich, Norwegen und Russland) unterwegs. Und trotz böser Design-Schnitzer macht's Spaß.



In Gestapo-Uniform erdrosselt der Spion Soldaten von hinten.



Die Helden vertrauen sich nicht. Jeder kann ein Verräter sein.

## Drei Zankhähne

Zwar jagt Sie auch **Strike Force** innerhalb der 14 Missionen quer durch Europa. Doch im Gegensatz zu etwa **Medal of Honor: Allied Assault** oder **Call of Duty 2** wird Ihnen dabei zumindest im Ansatz eine Hintergrundgeschichte rund um die Hauptdarsteller, in diesem Fall die drei Spezialisten, erzählt. Es

geht um einen Maulwurf innerhalb der Reihen der Alliierten. Der Green Beret verdächtigt den Spion des Verrats, der Spion hat den Green Beret im Visier und der Mann, der eigentlich alles im Visier haben sollte – namentlich der Scharfschütze – kommentiert das ganze Hickhack stets mit trockenen Sprüchen. Das passiert meist in den ausgezeichnet eingefangenen

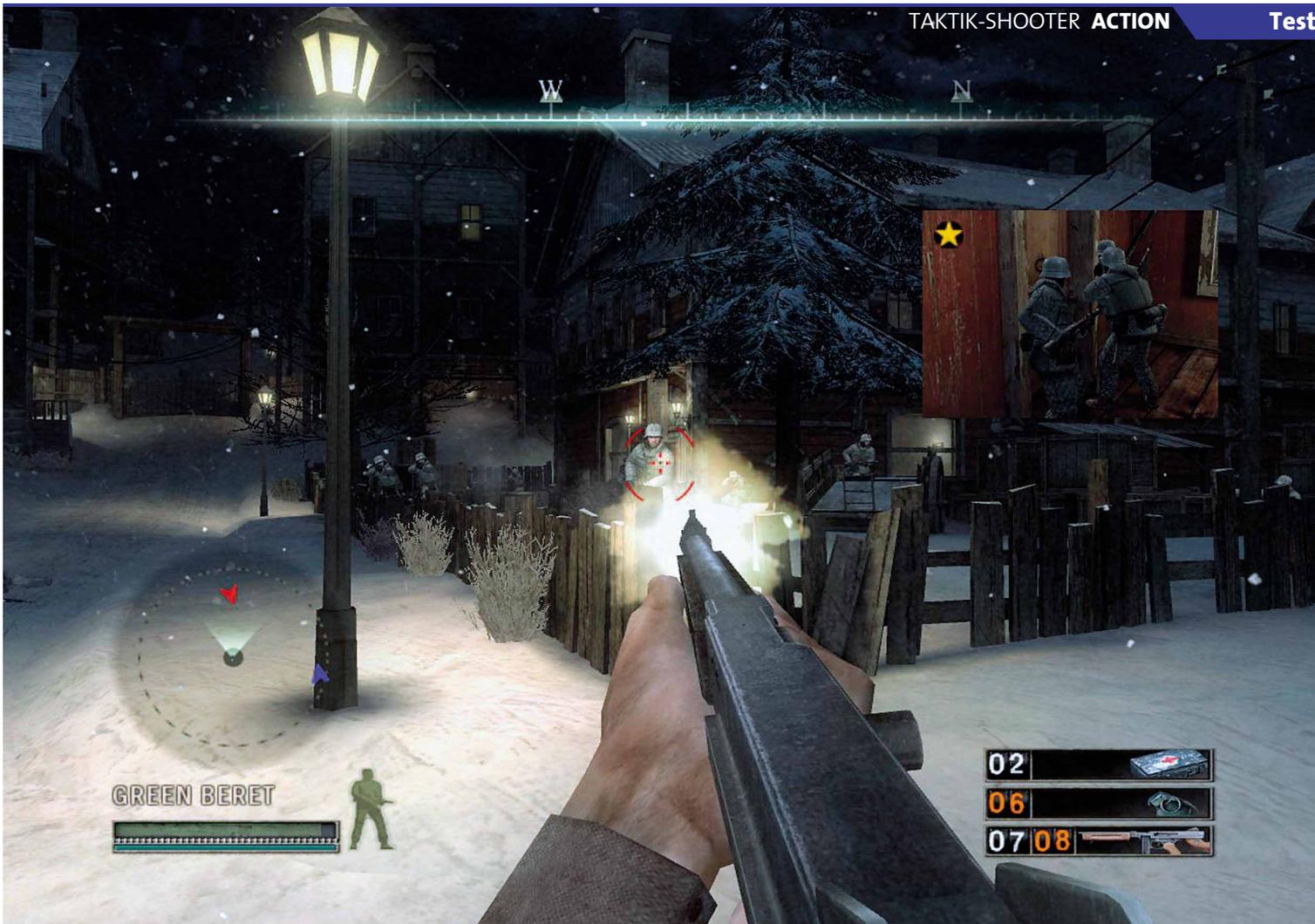
Zwischensequenzen, die Ihnen mit langen Kamerafahrten häufig einen Überblick über das zu erobernde Terrain bieten. Zudem sorgen sie für Atmosphäre und schüren die Spannung. Seien Sie sicher: Sie werden die Hauptcharaktere mögen. Originelle Texte und gute Sprecher hauchen Persönlichkeit ein.

## Schleichen, stechen, scharf schießen

Zu Beginn des Programms machen Sie kurzweilige Tutorials mit den Spezialfähigkeiten der drei Helden bekannt. Das passiert nicht auf langweiligen Parcours unabhängig vom eigentlichen Spiel, sondern ist angenehm in die Handlung eingebettet. Es gilt jedoch: Die Jungs können weniger als in den Echtzeit-Taktik-Vorgängern. Der Green Beret darf sich nicht eingraben, schmeißt aber immerhin Granaten und führt gleich zwei Gewehre mit. Der Scharfschütze ist durch und durch Scharfschütze, kann bei Bedarf aber auch lautlos Messer einsetzen. Die darf er werfen, oder platziert sie mit einem beherzten Stich zwischen den Schulterblättern der Feinde. Je nach Mission geben ihm die Entwickler vier oder sechs Dolche in die



In Norwegen legen Sie als Spion einen Teil des Wegs im Schlauchboot zurück.



Die Einblendung oben rechts zeigt, dass man dem Spion im Funkraum auf den Pelz rückt. Der Green Beret sollte dem Kameraden zu Hilfe eilen.

Hand. Schön: Haben Sie sich verworfen, lassen sich die Klängen später wieder einsammeln. Unschön: Die Dinger fliegen albern weit und liegen so manches Mal zig Meter von der Stelle entfernt, wo Sie sie vermuten. Der Spion hat die meisten seiner Taktikfähigkeiten in die Ego-Perspektive retten dürfen: Er wirft zum Beispiel Münzen um Feinde anzulocken, stranguliert mit Draht ahnungslose Patrouillen, sabotiert Sprengsätze und schlüpft in die Uniformen erledigter Gegner, um unbemerkt durchs Feindesland zu kommen. Idealerweise trägt er dabei den Fummel eines möglichst ranghohen Soldaten, denn der wird nur von seinesgleichen kritisch beäugt. Alle Untergebenen senken eingeschüchtert den Blick.

### Allein in den Puff

In den Echtzeit-Taktikspielen mussten Sie die Fähigkeiten der Helden geschickt miteinander kombinieren, um eine Mission zu gewinnen. Ganz so ist es in **Strike Force** nicht. Häufig sind Sie

nur mit dem Spion unterwegs, um etwa Generatoren zu sabotieren oder einen deutschen Offizier im örtlichen Bordell zu erledigen. Meist agieren Green Beret und Scharfschütze im Team. So ballert Ersterer etwa mitten im Zentrum der Feindeshorden mit seinen Gewehren herum, während der Scharfschütze in erhöhter Position lauert, um weit entfernte MG-Schützen auszuschalten. Mit Druck auf die Tabulator-Taste können Sie in solchen Situationen nach Belieben zwischen den zweien hin- und herschalten. Wird einer der beiden Kämpfer kritisch getroffen, wechselt das Spiel automatisch den Protagonisten, während der Verwundete durch einen von der KI gesteuerten Begleiter (NPC) geheilt wird.

Zuweilen sind die Missionen auch so aufgeteilt, dass Sie nicht zwischen den Charakteren wechseln können: Da muss zunächst der Scharfschütze ran und sich einen Weg in die nahe Scheune suchen, um später beim Großangriff eine gute

Schussposition zu haben. Währenddessen wartet der Spion im Boot, marschiert erst los, wenn der Scharfschütze das Zeichen

gibt und ruft dann über die örtliche Funkstation Verstärkung.

Im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade können

### TECHNIK-CHECK

#### TUNING-TIPPS

- 1 Mit niedrigeren Auflösungen als 1024x768 verkommt das Spiel zu einem hässlichen Pixelbrei.
- 2 Ein guter Kompromiss zwischen Leistung und Optik ist die mittlere Qualitätsstufe.
- 3 Stellen Sie die Optionen auf »Hoch«, aktivieren Sie damit

die Frame-fressende Kantenglättung. Im »Erweitert«-Menü können Sie diese abschalten und detailliertere Einstellungen vornehmen.

#### CHECKLISTE

- 3,2 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### PERFORMANCE-TABELLE

#### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800 / X650	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	2,4 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200°	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) mittlere Details 2) 2xAA, 4xAF

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

**ZWEI MANN, EINE MISSION**



Während der Green Beret nahe der Brücke die Feinde mit Salven aus dem MG begrüßt, sichert der Scharfschütze über Distanz die Situation. Zwischen den beiden Helden schalten Sie je nach Bedarf einfach mit der Tabulator-Taste hin und her.

**FABIAN SIEGISMUND**

fabian@gamestar.de

Das scheint der Monat der taktiklosen Taktik-Shooter zu sein. Die Gegner in Strikeforce sind zwar nicht so verwirrt wie in Rainbow Six Lockdown, aber so träge, dass sie der Sniper auch im Alleingang niederstrecken könnte. Mir wäre es lieber gewesen, wenn Pyro die ohnehin unspektakulären Fähigkeiten der drei in einen Helden vereint hätte. Dann müsste ich die jeweils untätigen Commandos nicht immer hinterher laufen lassen. Aber selbst so würde mir Strikeforce keine rechte Freude machen: Dafür ist die Grafik zu schwach, das Leveldesign zu einfallslos.



»Drei sind zwei zu viel«

Sie übrigens getrost auf Taktik pfeifen. Da schafft selbst der Spion mit seiner kümmerlichen Pistole ganze Gegnerhorden weg: Tür auf, rein, piffpaff, alle tot, raus. Deckung suchen die Gegner sowieso nur in den seltensten Fällen, künstliche Intelligenz ist Mangelware. Auf »Normal« oder gar »Schwierig« benötigen Sie das richtige Timing, um einen Raum alleine zu erobern. Die Feinde schießen schneller, die Helden verkraften weniger. Dann lohnen der Blick durchs Schlüsselloch, die Gestapo-Uniform – und Geduld.

**Das ist verboten!**

Zum Haareraufen ist zuweilen das einschränkende Leveldesign. Ein Beispiel: Der Spion soll an einer Brücke einen Sprengsatz entschärfen, damit später ein Transporter unbehelligt den Fluss überqueren kann. Die einfachste und logischste Methode wäre, sich ein Boot zu schnappen und zum Sprengsatz zu fahren. Doch das Spiel will partout, dass Sie sich auf der falschen Uferseite mühsam durch die Gegner mogeln, über die Brücke gehen und dann das Dynamit manipulieren. Nehmen Sie das Boot, wirft man Ihnen Fahnenflucht vor, und die Mission ist gescheitert.

In einem kleinen Städtchen in der Normandie werden Sie sich sicher so manches Mal verlaufen. Ihre Primär- und Sekundärziele sind zwar auf dem Radar durch Pfeile vermerkt, welcher Pfeil zu welchem Missionsauftrag gehört, bleibt unklar. Um sich nicht total zu verfran-

sen, müssen Sie regelmäßig einen Blick auf die Karte werfen.

**Nette Hütte!**

**Commandos Strike Force** basiert auf der Renderware-Engine. Die hat auch schon bessere Tage gesehen und kann kaum mit üppigen Effekten dienen. Aber Schönein geht auch anders: Kleine Städtchen sind ebenso liebevoll in Szene gesetzt wie der kalte Norden, in dem sich die Männer von Holzhütte zu Holzhütte tricksen. Ärgerlich: Bei den NPCs hat sich Entwickler Pyro keine Mühe gegeben, viele tragen das gleiche Gesicht. Besonders schlimm ist es zu Beginn, vor dem Fallschirm-Ab sprung des Green Beret. Die Soldaten im Flugzeug sind allesamt Klon-Krieger. Der Sound schafft keine Surround-Qualität, die Musik nervt schon nach drei Missionen, und die Sprachsamples wiederholen sich häufig. Da sind wir von Pyro Besseres gewohnt.

Die Spanier, bisher nur in Sachen Echtzeit-Taktik- und -Strategie tätig, haben versucht, die Faszination und Tiefe der **Com-**

**PETRA SCHMITZ**

petra@gamestar.de

Strike Force hat eine Identitätskrise: Das Spiel will die Tiefe der Echtzeit-Taktikspiele mit der Leichtigkeit eines Shooters kreuzen und scheitert dabei. Eigentlich könnte ich mich sogar als Spion durch jeden Level einfach durchballern. Ich müsste nur im »Simple«-Modus die richtigen Waffen dafür haben. Klar, auf »schwierig« wäre das wirklich schwierig, aber ein Spiel mit echtem taktischem Anspruch wird auch dann nicht aus Commandos Strike Force. Die Spezialfähigkeiten der Jungs werden mir zu wenig gefordert, um dem Spiel das Commandos-Qualitätssiegel aufdrücken zu können. Spaß macht es trotzdem: Die Missionen haben einen Zusammenhang, und die Charaktere sind sympathisch. Und das schaffen nur die wenigsten Weltkriegs-Shooter.



»Spaß? Ja. Commandos? Nein.«

**mandos**-Reihe in die Ego-Perspektive zu retten. So recht gelungen ist das nicht, auch wenn das Spiel alles andere als schlecht ist. Aber es braucht mehr als drei Helden, die zufällig so heißen wie ihre 2D-Pendants, um den Genre-Sprung perfekt zu landen.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B134

**COMMANDOS STRIKE FORCE TAKTIK-SHOOTER**

PUBLISHER	Pyro / Eidos	RELEASE (D)	17.3.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT SWAT 4 (80, GS 05/05) Modernes Szenario. Deutlich mehr Taktik und Anspruch. Rainbow Six Lockdown (73, GS 04/06) Taktik-Shooter, katastrophale KI.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND**

FAZIT Nette Dreingabe, aber nur was für LAN-Freunde, die schon alles andere kennen.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Sabotage

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B111



Gelbe Schrift: Dieser Soldat wird misstrauisch, wenn Sie zu nahe kommen.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Leveldetails + Kamerafahrten - Engine - NPC-Gesichter	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - generische Musik - nervige Sprachsamples	5 / 10
BALANCE	+ einfach auf »Einfach« - teilweise zu leicht	5 / 10
ATMOSPHERE	+ dichte Stimmung + »Drei Musketiere«-Gefühl	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen... + ...mit zig Mini-Missionen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ teils einfach zu durchschauen - manchmal labyrinthartig	6 / 10
KI	+ aktive und gute Mitstreiter - eher dumme Gegner	6 / 10
WAFFEN	+ typische Weltkriegsausstattung + Münzen, Drahtseil	8 / 10
HANDLUNG	+ Missionen logisch verknüpft + Maulwurf-Suche	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden

FAZIT: COMMANDOS IN ECHTZEIT-TAKTIK IST BESSER.



Anti-Terror-Fastfood

# THE REGIMENT

Konamis Taktik-Shooter zieht in den Einsatz gegen SWAT 4. Doch dieser Gegner ist eine Nummer zu hart.

**I**mmmer diese Hetze! Die iranische Botschaft in London stürmen, etwa zwei Dutzend Terroristen neutralisieren, sämtliche Geiseln befreien, keine Männer verlieren – und das innerhalb weniger Minuten. Da steigt der Adrenalinpiegel gleich mal um das Zehnfache. Und wer aufgeregter ist, macht Fehler. Zum Glück dürfen Sie anders als die Jungs der

echten britischen Spezialeinheit SAS im Taktik-Shooter **The Regiment** vergeigte Missionen erneut starten. Dann stehen Sie allerdings immer wieder vor noch ganz anderen Problemen.

## Und täglich grüßt der Einsatzleiter

In **The Regiment** stehen vier Kampagnen mit je drei Missionen zur Wahl. Aber egal, ob Sie die Londoner U-Bahn, ein Bauernhaus, das englische Parlamentsgebäude oder eben die iranische Botschaft stürmen, die Aufgabenstellung ist immer dieselbe: Terroristen beseitigen, Geiseln retten. Spezielle Aufträge wie in **SWAT 4**, bei denen Sie zum Beispiel Waffen sicherstellen oder eine Bombe entschärfen müssen, suchen Sie vergebens. In den drei Einsätzen einer Kampagne spielen Sie je ein Team am selben Tatort. So infiltrieren Sie mit Team Eins beispielsweise zuerst den Keller der iranischen Botschaft, um in der nächsten

Mission mit Team Zwei auf dem Dach des Gebäudes aufzuräumen. Die Levels laufen aber dennoch unabhängig voneinander ab. Weder treffen Sie die anderen Teams im Gebäude, noch informieren Sie die Kollegen per Funk über ihre Lage.

## Wenig Optionen

Zwar gibt es wie in **SWAT 4** vor jeder Mission kurze Textbriefings, in denen Sie die aktuelle Situation erfahren und Gebäudepläne einsehen können, anders als beim Konkurrenten dürfen Sie Ihr Team aber nicht selbst ausrüsten. Zudem verzichten die Entwickler auf für Spezialeinheiten typische Werkzeuge wie Schlauchkameras oder nicht-tödliche Waffen wie Gummigeschosse oder Elektro-

schocker. Stattdessen drückt Ihnen das Programm immer ein Standard-MG, eine Schrotflinte, eine Pistole, ein Messer sowie Blend-, Splitter- und Rauchgranaten in die Hände. Da sich aber die meisten Geiseln hinter ihren hilflosen Opfern verstecken, können Sie die Schrotflinte und die explosiven Granaten getrost vergessen.

## KI-Henker

In jeder Mission werden Sie von drei KI-gesteuerten Kollegen begleitet, denen Sie wie in **SWAT 4** Befehle über ein kontextsensitives Menü erteilen können. Durch die katastrophale Wegfindung stehen sich die Kameraden aber öfter im Weg als eine Türe zu öffnen und eine Blendgranate in den Raum zu werfen. Zudem stören immer wieder derbe KI-Schnitzer: Beispielsweise feuerte im Test ein Teamkollege seinen gesamten

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Bei **The Regiment** fehlt mindestens ein Team-Befehl: »Stellung halten!«. Dann könnte ich endlich meine drei komplett doofen Kollegen am Eingang stehen lassen und diesen Schnellschuss-Wettbewerb solo durchziehen. Aber so stehen mir die Typen ständig im Weg oder weigern sich schlicht, einen Raum zu stürmen. Spaß würde die Hetzerei wohl auch im Alleingang nicht machen, aber ich müsste nicht so derb viel fluchen.



»Schnellschuss  
in die Hüfte«



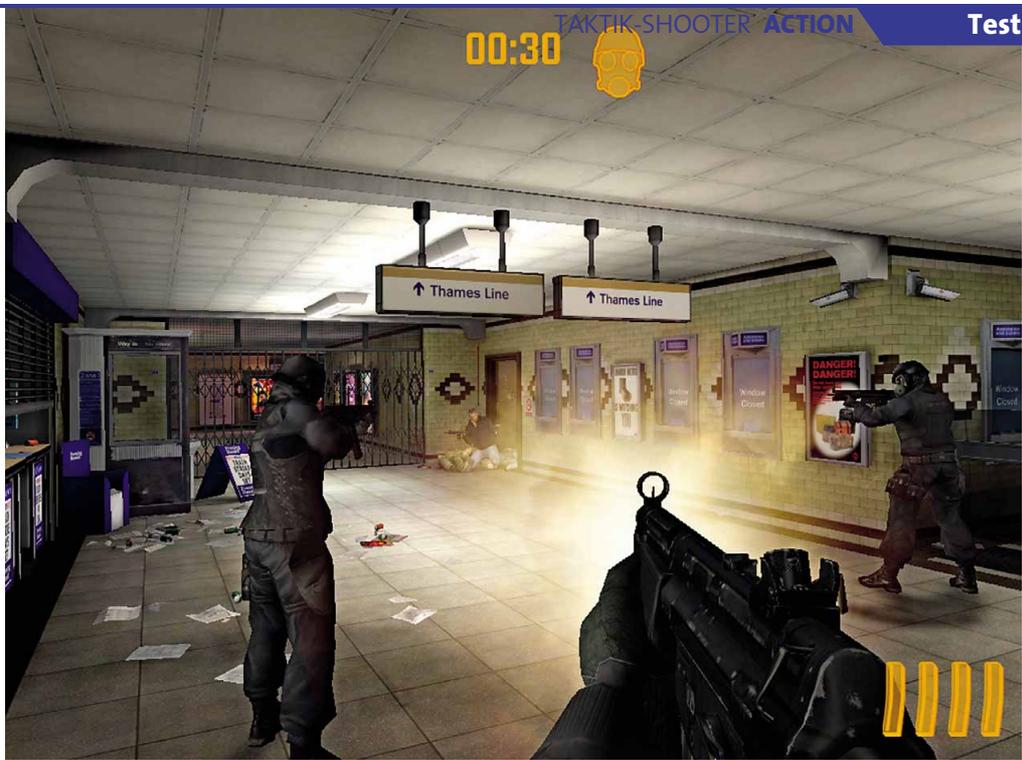
KI-Kollegen laufen Ihnen stets in die Schusslinie.



Eine heikle Mission vor dem englischen Parlament.



Einer der wenigen Befehle: Tür sprengen, Granate werfen.



In der Londoner U-Bahn häufen sich die Terroristen. Allerdings nur, weil sie sich nach und nach von uns abknallen lassen.

Munitionsvorrat auf einen bereits gefangenen Terroristen ab und ließ sich auch durch Befehle nicht davon abbringen. Immerhin schießen die Soldaten extrem treffsicher und decken sich und Ihnen stets den Rücken. Auch die Gegner sind nicht gerade mit Intelligenz gesegnet: Terroristen suchen selbst unter Beschuss keine Deckung, laufen wie Lemminge nacheinander durch eine Tür um sich abschießen zu lassen oder treffen selbst mit einer Schrotflinte aus zwei Metern Entfernung nicht ins Schwarze.

### Wo stand der noch gleich?

Laut Konami wurde **The Regiment** in enger Zusammenarbeit mit dem ehemaligen SAS-Ausbilder Rhett Butler (nicht der aus dem Filmklassiker **Vom Winde verweht**) entwickelt. Ziel war es, das blitzschnelle Vorgehen der Spezialeinheit realis-

tisch in Szene zu setzen, weshalb Sie für jede Mission nur wenige Minuten Zeit haben. Zwar setzte Entwickler Kuju auf unsere Kritik hin die Zeitlimits gegenüber der letzten Preview-Version deutlich nach oben, Eile ist dennoch geboten. Denn wer die Mission zwar schafft, aber zu langsam war, darf den nächsten Einsatz nicht starten. Resultat: Statt taktischen Manövern lernen Sie die Gegnerpositionen auswendig, um möglichst schnell alle Terroristen auszuschalten – mit Realismus hat das wenig zu tun. Zwar sollen die Feinde mit jedem Neustart anders auf den Karten verteilt sein, im Test stand aber höchstens einer von fünf Bösewichtern ein paar Meter abseits seiner ursprünglichen Position.

### Agil wie Pinocchio

Da in **The Regiment** die angestaubte Unreal Engine 2 verwendet, hinkt das Spiel weit hinter

der aktuellen Konkurrenz her. Die Entwickler haben dennoch recht detaillierte und realistische Levels gebaut, auch wenn die Texturen hie und da etwas schärfer sein könnten. Die Animationen jedoch laufen Gefahr, für den Lächerlichkeits-Preis des Monats nominiert zu werden.

So stocksteife Bewegungen gibt es selten zu sehen. Auch soundtechnisch hebt sich das Spiel nicht vom Mittelfeld ab. Zwar knattern die Waffen äußerst lebensecht, die Sprachausgabe wirkt aber bisweilen unfreiwillig komisch.

DM

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B5

**THE REGIMENT TAKTIK-SHOOTER**

PUBLISHER: Kuju / Konami      RELEASE (D): 16.2.2006  
 SPRACHE: Deutsch      CA: PREIS: 40 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch      USK: keine Jugendfreig.

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: Counterstrike Source (85, GS 12/04) Terroristen gegen Polizisten im Netz.  
 SWAT 4 (80, GS 05/05) Deutlich bessere Polizeisimulation, mehr Taktik, clevere KI.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo      2 vorne, 2 hinten      5.1       6.1

**MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND**

FAZIT: Zu viert im Koop-Modus kommt Spaß auf. Die Teamkämpfe sind ein schlechtes Counterstrike.  
 MODI: Koop-Modus, Sabre-Squad

### DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

The Regiment wäre gern wie SWAT 4, versagt aber in allen dafür wichtigen Disziplinen. Wozu habe ich ein Team, wenn meine Kollegen die meiste Zeit das tun, wozu sie gerade Lust haben? Warum kann ich nicht selbst entscheiden, welche Ausrüstung ich mitnehme? Und ganz ehrlich: Die Idee, Realismus mit harten Zeitlimits erzeugen zu wollen, ist ein schlechter Witz. Und selbst wenn Sie komplett auf Taktik verzichten, kommt keine Baller-Stimmung auf. So gar dafür sind die Gegner zu dumm.

»Schuss nach hinten«



BEWERTUNG	DETAILS	NOTIZEN	WERTUNG	
GRAFIK	+ detaillierte Levels	- lächerliche Animationen	- altbacken	6 / 10
SOUND	+ passende Waffen-Sounds	- teils merkwürdige Sprachausgabe		6 / 10
BALANCE	+ zwei Schwierigkeitsgrade	- harte Zeitlimits		7 / 10
ATMOSPHERE	+ Intro-Sequenzen	- Hektik statt Taktik		6 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig	- Speichern nur zwischen den Missionen		8 / 10
UMFANG	+ Koop-Modus	- nur zwölf kurze Missionen		5 / 10
LEVELDESIGN	+ logisch aufgebaut	- viel zu kleine Areale		7 / 10
KI	- strunzdumme Gegner	- Kollegen machen, was sie wollen		3 / 10
WAFFEN	+ Standardwaffen und -granaten	- keine Spezialausrüstung		5 / 10
HANDLUNG	+ pseudo-reale Missionen	- kaum Hintergrundinfos		6 / 10

### PREISLEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten    SOLO-SPASS 8 Stunden    MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden

FAZIT: MASSIGER SWAT 4-KLON MIT MIESER KI.





Wer nuckelt da am Nacken?

# BLOODRAYNE 2

Sechs Monate nach der US-Fassung kommt die Vampir-Metzerei auch zu uns – geschnitten, aber schnittig.

**E**rst kloppt sie Feindgeschwader platt, dann saugt sie sich an Adern satt: Gut, könnte eine gewaltige Zaunzecke sein, ist aber eine gewalttätige Zahnzicke. Der Volksmund würde »Vampir« sagen, müsste dann aber ohne Zähne weiterreden, denn die reizbare

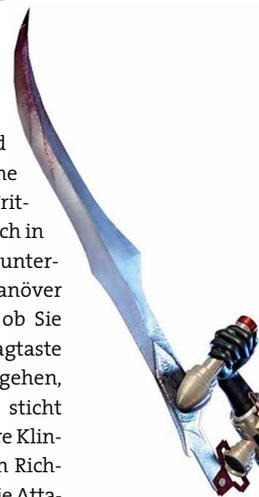
Rayne reagiert auf Abstammungsfragen fuchsig: »Dhampir« bitte, ein Mischling aus Mensch und Blutsauger. Mitte 2003 ging die Renegatin im ersten **Bloodrayne** gegen die eigene Sippschaft vor. **Bloodrayne 2** setzte den Familienfeldzug in den USA schon vor sechs Monaten fort – ein hemmungsloses Gemetzel, das wohlweislich

kein Publisher nach Europa zu tragen wagte. Nun probieren es Majesco und THQ doch, in einer entschärften Version. Was nicht viel heißen will: Das kampflastige 3D-Actionspiel ist auch so noch äußerst brutal.

### Schlitzten und Schlucken

Knapper Lederdress, zwei meterlange Klingen an den Ar-

men: alles klar, wir steuern eine taffe Kampfmaus. Dass die wenig zimperlich ist, stellt sich spätestens dann heraus, wenn ihr der erste Feind ins Messer rennt. Rayne kämpft mit Schnitten, Tritten und Sprüngen, die sich in Kombination auf 43 unterschiedliche Angriffsmanöver addieren. Je nachdem, ob Sie beim Druck auf die Schlagtaste still stehen, vorwärts gehen, blocken oder springen, sticht oder schwingt Rayne ihre Klingen auf andere Weise in Richtung Gegner. Allein für die Attacken belegt **Bloodrayne 2** sechs



### FACTS

- > 30 Abschnitte
- > 43 Angriffe
- > 14 Todesstöße
- > 9 Dhampir-Kräfte
- > 6 Schusswaffen



Vor bedrohlich düsteren Kulissen zersäbelt Rayne einen Standardfeind und eine wieselflinke Zwischengegnerin (rechts).

**! GESCHNITTENE FASSUNG**

Der deutschen Version von **Bloodrayne 2** fehlen im Vergleich zum US-Original sämtliche Bluteffekte. Körper sind nicht zerteilbar, Rayne kann Glieder und Köpfe nicht abtrennen. Hakenkreuze wurden durch andere Symbole ersetzt. Das Ragdoll-Verhalten der Gegner blieb aber erhalten. Alle Charaktere sprechen Englisch mit deutschen Untertiteln.

**KEINE JUGENDFREIGABE**

Trotz der Entschärfung bekam die deutsche Fassung von **Bloodrayne 2** keine Jugendfreigabe, darf also nur an Erwachsene ab 18 Jahren verkauft werden. Im Spiel ersticht die Heldin Gegner mit grausamen Todesstößen, Menschen werden aufgespießt, zerquetscht und verbrannt. Zudem enthält **Bloodrayne 2** drastische Bilder von gequälten Körpern und faschistische Anspielungen.



Im Uhrenturm balgt sich Rayne mit einer ihrer untoten Schwestern.



Tasten oder Joypad-Buttons – entsprechend kompliziert werden in der Hektik gezielte Aktionen. Noch dazu, wo an Schlüsselstellen vier bis fünf Gegner um die Dhampir-Dame tänzeln. Beide Steuerungsvarianten haben ihre Tücken: Mit Maus und Tastatur sind Fingerrenkungen Pflicht, beim Joypad hadern Sie dafür mit der freien Kamera. Raynes beeindruckendes Repertoire voll auszuschöpfen ist selten nötig, sie kommt auch mit den Standardattacken durch. Wenn ihre Lebensenergie sinkt, muss sie Klingenfutter-Gegner am Schlafittchen packen, um ihnen Blut auszusaugen. Aus diesem Würgegriff heraus darf das Messermädel jeden Feind zudem mit einem von zwölf »Fatalitäts«-Manövern sofort ins Jenseits befördern. Wo im US-Original Köpfe flogen und reichlich Blut sprühte, bleibt in der hiesigen Version alles heil und trocken.

### Rayne und raus

Die Klingentänze sind nur ein Teil des Spielablaufs von **Bloodrayne 2**. Daneben stehen – ähnlich wie in den **Prince of Persia**-Spielen – akrobatische Klettereinlagen an, bei denen Rayne an Stangen schwingt und Rohre erklettert. Zwei bis dreimal pro Level stößt die Nachtkämpferin auf Rätselstellen, bei denen gefallene Gegner ständig ersetzt werden. Denn die Jungs dienen als lebendige Munition: Mit ihrer Kettenharpune muss Rayne Menschen in Müllschlucker, Turbinenflügel oder Pumpenkolben stoßen, damit Körper die Maschinen verstopfen. Das Spiel weidet sich in Nahafnahmen an den geschmacklosen Szenen. Neben den Klingen und dem Haken besitzt Rayne zwei mit Blut munitionierte Pistolen. Im Spielverlauf lernt die Lady sechs Schussvarianten, die sich durch Gebrauch nochmals verbessern. Auch Rayne selbst wird stärker: Je brutaler sie Gegner ausweidet, desto schneller erhöht sich ihre Lebens- und

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Das US-Original von Bloodrayne 2 ist ein schamlos auf Brutalität getrimmtes Schlachtfest Marke »Edeltusse schlitzt Männer auf«. Die deutsche Version zeigt, was übrig bleibt, wenn man die Splatter-Fassade abreibt: ein durchaus solides Actionspiel. Die kurzweilige Kombination aus Akrobatik, Kloperei und Mini-Rätseln samt schnippisch-cooler Helldin hält durch schnell wechselnde Herausforderungen bei Laune. Nerven aus Stahl sind aber Pflicht, denn Kämpfe gegen mehrere Gegner werden durch die überkomplexe Steuerung zur Ausdauerübung. Die Speicherpunkte hat ein Sadist gesetzt: Warum muss ich den halben Level wiederholen, wenn ich kurz vor Schluss scheitere?!

»Brutal. Und brutal schwer.«



Mit ihren vielseitigen Drachepistolen holt Rayne ferne Gegner von den Füßen.

Kräfteenergie. Letztere speist Raynes neun Spezialtalente, unter anderem einen Zeitlupenmodus und stärkere Angriffe.

### Die Dame ist schwer

Grafisch schwankt **Bloodrayne 2** zwischen »sehr hübsch« und »arg blockig«, weil die eckig-schlichten Levels nur dann sehenswert werden, wenn sie mit einer üppigen (und komplett zerstörbaren) Einrichtung protzen. Dafür sind die drei beeindruckenden Rendervideos, die Sie im Spiel zu sehen bekommen, eine echte Belohnung für die Spielmühen. Und Mühen werden Sie haben: Weil die

automatischen Speicherpunkte knausrig verteilt und die Kämpfe teils frustrierend schwer zu meistern sind, sehen Sie viele Abschnitte sehr, sehr oft. **CS**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:B100](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:B100)



Malträtierte Menschen gibt's auch in dieser Version.

BLOODRAYNE 2		3D-ACTION	
PUBLISHER	Majesco / Terminal Reality	RELEASE (D)	10.2.2006
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 18 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

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

VERGLEICHBAR MIT	
Prince of Persia 3 (84, GS 02/06)	Kampf- und Spring-Referenz, Orient-Action.
Advent Rising (74, GS 11/05)	Stimmiger und abwechslungsreicher Sci-Fi-Einsatz.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3200+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	Gamepad

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

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ hoher Detailgrad + zerstörbare Einrichtung - eckig	7 / 10
SOUND	+ knackige Effekte + stimmige Musik - englische Sprecher	8 / 10
BALANCE	- frustrierend schwierig - schlecht verteilte Speicherpunkte	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fantastische Videos + Duster-Flair - extrem brutal	8 / 10
BEDIENUNG	+ viele Angriffe - nervöse Steuerung - kompliziert	5 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Levels + Rayne lernt ständig dazu	9 / 10
LEVELDESIGN	+ Klettereinlagen + Abwechslung - streng linear	7 / 10
KI	+ Gegner nehmen Waffen auf + kommen oft im Pulk	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffen, Fähigkeiten verbessern sich + Dhampir-Talente	10 / 10
HANDLUNG	+ Raynes und Severins Dialoge + Spannungskurve	7 / 10

### PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 45 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: KNIFFLIGE VAMPIR-KLOPPEREI, ÄUßERST BRUTAL.



## Lahmer Ghettoblaster

## 25 TO LIFE

Auf drei Gewaltverbrechen steht in den USA lebenslänglich – 25 to Life ist ein Knast-Kandidat.

In der Marketing-Abteilung einer Spielefirma: »Hey, diese Gangsta-Spiele sind jetzt total in. Und diese Action-Ballereien auch. Wie wäre es mit einer Mischung aus Max Payne und GTA San Andreas? Mit cooler Gangsta-Musik von 2Pac, Xzibit, DMX und Co.?« – »Was für eine ghettogeniale Idee – dafür werden Sie sofort befördert!« Von der an sich guten Idee blieb letztlich nur die Musik – zumindest für die Freunde von Gangsta Rap. Die spielerisch hochkarätigen Vorbilder finden Sie in **25 to Life** jedenfalls nicht wieder. Sie balern sich ohne Sinn und Verstand als Bandenmitglied Freeze, Polizist Lester Williams, Gangboss Shaun Calderon und



So hässliche Zwischensequenzen gab's zuletzt 1990.

erneut als Freeze durch vier belanglose Kapitel, die zusammen keine sechs Stunden dauern.

## Schluss mit lustig

Die Story, die älter und ausgelutschter nicht sein könnte: Freeze will aus der Gang aussteigen, bringt Dutzende von Polizisten um und kommt von einer korrupten Polizistin betrogen in den Knast. Williams



Calderon kann Zivilisten als Geisel nehmen – die Cops schießen trotzdem.

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Nach 25 to Life kann ich alle Gegner von PC- und Videospiele verstehen. So etwas sinnlos verrohendes gehört nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen – aber an genau die richten sich Ghetto-Marketing und -Soundtrack. Dummerweise blieb vor lauter Lizenzzahlungen an die Plattenlabels wohl kein Geld mehr für das eigentliche Spiel übrig. Erwachsene greifen besser zur GTA-Serie. Zum Glück ist Eidos so schlau, diesen Murks nicht in Europa zu veröffentlichen.



»Ganz üble Gangsta-Nummer«



Mit einem mäßig schlaun KI-Kollegen räuchern Sie einen Gang-Schlupfwinkel aus.

sucht Calderon, bringt Dutzende von Gaunern um und wird von einer gekauften Kollegin erschossen. Calderon flieht nach Mexiko, bringt Dutzende von Polizisten und Gaunern um und wird Chef einer lokalen Drogenmafia. Freeze bricht aus dem Knast aus, bringt Dutzende von Polizisten und Gaunern um und nimmt Calderon und seine Jungs hoch. Das liest sich

wesentlich spannender, als es sich spielt. Die Grafik ist mau, die Zwischensequenzen lachhaft, immerhin klingen die Schussgeräusche passabel. Für besonders »schöne« Kopfschüsse und Geiselnahmen gibt's Bonus-Kleidungsstücke für den kruden Onlinemodus: Hier spielen Sie mit bis zu 15 Mitspielern Gangsta und Gendarm. **RA**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **B106**



➤ AB-18-DVD-Test-Check

### 25 TO LIFE ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Avalanche / Eidos	RELEASE (US)	2.2.2006
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch	USK	nicht geprüft

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: GTA San Andreas (90, 08/05) Immer noch das Gangsta-Nonplusultra. Max Payne 2 (85, 12/03) Mit Story und coolen Helden! Und mit Bullet-Time!

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 2000+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER AUSREICHEND**

FAZIT: Cops vs. Gangsta für 2-16 Spieler, macht aber keinen Spaß.  
 MODI: Raid & Robbery (CTF), Tag (Graffiti-Wettsprühen), War (Deathmatch)

**BEWERTUNG**

GRAFIK	grottig-grobe Spielfiguren  miese Zwischensequenzen	<b>3 / 10</b>
SOUND	für Fans: Gangsta-Soundtrack  Schussgeräusche	<b>4 / 10</b>
BALANCE	viel zu leicht  Taktik wird nicht belohnt	<b>3 / 10</b>
ATMOSPHERE	hirntotes Ballern  zweifelhaft-blasse Helden	<b>4 / 10</b>
BEDIENUNG	Tastatur-Maus-Standard	<b>5 / 10</b>
UMFANG	erschreckend kurz	<b>3 / 10</b>
LEVELDESIGN	linearer geht's nimmer	<b>3 / 10</b>
KI	dümmste Gegner ...  ... die oft aus dem Nichts erscheinen	<b>2 / 10</b>
WAFFEN & EXTRAS	viele Waffen  Freispiel-Klamotten für Online-Modus	<b>5 / 10</b>
HANDLUNG	übel-wirre, Gewalt verherrlichende Story	<b>0 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 4 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: KEIN STÜCK COOLE, SCHAUERLICH SCHLECHTE BALLEREI.

# HIMMEL UND HUHN

Ist das Spiel zum Film das Gelbe vom Ei?



Wo geht's denn weiter? Die Levels sind hin und wieder etwas unübersichtlich.

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) **B17**

**U**nd es kommt doch nicht auf die Größe an! Zumindest nicht bei Hühnchen Junior, dem Helden des neuen Disney-Animationsfilms **Himmel und Huhn**. Denn das Küken hat nichts Geringeres vor, als die Welt vor Aliens zu retten. Damit Sie bei Juniors Vorhaben nicht nur zum Zuschauen verdammt sind, liefert Buena Vista mit **Himmel und Huhn** das passende Jump&Run zum Film. Für Kinder ein Spaß, alle anderen werden schnell gelangweilt sein.

In den detailverliebten, wenn auch mit matschigen Texturen überzogenen Levels warten abwechslungsreiche Aufgaben auf Junior. So muss er zum Beispiel

ein Ufo durch einen Garten verfolgen oder mehrere Teile seiner Baseball-Ausrüstung finden, die niederträchtige Klassenkameraden versteckt haben. Dazu hüpfen Sie über allerhand Hindernisse, hangeln sich an Stangen entlang und rutschen über Abwasserrohre. Wegen der störrischen Kamera springen Sie jedoch oft ins Leere. Juniors Jojo dürfen Sie nach und nach aufrüsten und so etwa weiter entfernte Feinde erledigen. Immer wieder müssen Sie lustige Minispielchen absolvieren. Beispielsweise fahren Sie auf einem Skateboard kreuz und quer durch die Schule oder treten in der Sporthalle zum Völkerball-Match an. Allerdings schwankt der Schwierigkeitsgrad der Extramissionen. Die Flucht vor Erzrivalin Gerti etwa mussten wir wegen fieser Hindernisse gleich fünf Mal probieren. **DM**

[WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK): **B24**

**DANIEL MATSCHIJEWSKY** [danielm@gamestar.de](mailto:danielm@gamestar.de)

Wie der Film richtet sich das Spiel vor allem an Kinder. Aber auch Junggebliebenen, die auf abwechslungsreiche Jump&Runs stehen, kann ich Himmel und Huhn nur empfehlen. Wenn Sie jedoch zu denen gehören, die Prince of Persia mit verbundenen Augen durchspielen, lassen Sie die Finger von dem Federvieh. Der Anspruch ist nämlich genauso klein wie der Held des Spiels.

»Kleine Helden vor!«



## HIMMEL UND HUHN

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Avalanche / Buena Vista
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



# AMERICA'S SECRET OPS

Wäre das Geheimnis doch eines geblieben.



Terroristen sehen doch alle gleich aus. Zumindest in diesem Spiel.

**P**latz 1 für den lächerlichsten Werbespruch geht diesen Monat an den Ego-Shooter **America's Secret Operations**: »Lernen Sie die Welt kennen. Treffen Sie interessante Leute. Und schalten Sie sie aus«, steht in dicken Lettern auf der Packung. Naja, wenn die Welt aus grauen Bohrrinseln und noch graueren Ölraffinerien bestehen würde, könnte es hinkommen. In welchem Universum allerdings strunzdumme Terroristen als interessant bezeichnet werden, bleibt für immer ein Geheimnis der Entwickler. Doch der misslungene Slogan ist noch gar nichts im Vergleich zum eigentlichen Spiel.

Vor jeder der 10 kurzen Missionen informiert Sie ein ruckelig animierter General über die Situation. Lesen brauchen Sie die Briefings allerdings nicht, in der Regel reicht es, einfach alle Gangster zu erledigen und zum Levelende zu laufen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Denn hinter jeder dritten Ecke stehen Sie vor einer verschlossenen Türe, die Sie nur durch viel zu kleine (und deshalb kaum auffindbare) Zugangskarten oder Schlüssel öffnen. Die

**DANIEL MATSCHIJEWSKY** [danielm@gamestar.de](mailto:danielm@gamestar.de)

Schon nach den ersten Minuten musste ich mich zwingen, weiter zu spielen. Und das obwohl solche Schrottspiele eigentlich schon wieder »lustig« sind, weil man so herrlich darüber lästern kann. Doch bei Dtps Shooter macht nicht mal das Spaß, denn der Titel nervt an allen Ecken mit Stumpfsinn. Die Missionen, das Leveldesign, die Schlüsselsucherei und selbst die Terroristen sind immer dieselben. Von der Uralt-Grafik ganz zu schweigen. Schweigen auch Sie... und zwar dieses Spiel tot.

»Anti-Terror? Anti-Spaß!«



willkürlich über die Karten verteilten Terroristen bleiben bei Beschuss wie angewurzelt stehen und weichen nur selten aus. Grafisch dominieren Texturen von gestern und Animationen von vorgestern – unglaublich, wie schlecht die aktuelle Unreal Engine aussehen kann! **DM**

[WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK): **B137**

## AMERICA'S SECRET OPS

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Groove Media / Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



# PINGUIN VS. YETI



Wir müssen vor dem Vogel ins Ziel fahren.

**B**rauchen Pinguine Snowboards? Nö. Aber um Yetis im Jump&Run **Pinguin vs. Yeti** umzuhausen, taugt das Brett allemal. Die Auf-den-Kopf-Hüpf-Attacken sowie herumliegende Fische bringen Punkte, während Sie in 30 fast identischen 2D-Levels von links nach rechts fahren. Der Spaß bleibt aber unter dem Gefrierpunkt. **DM**

PINGUIN VS. YETI	
GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Jochen Kärcher Software / Bhv
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	450 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

**21**  
SPIELSPAß

# CALL A PIZZA DUDE



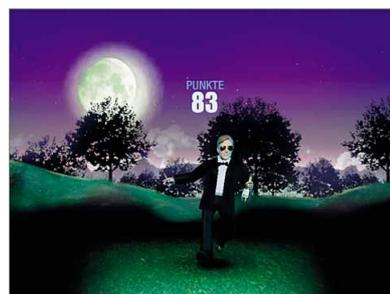
Hat hier drin jemand Pizza bestellt? Hallo?

**W**ow – ein Werbespiel auch noch für 15 Euro zu verhökern, dazu gehört viel Dreistigkeit. Pickeljunge fährt Pizzas zum Zielort, scheitert an der Frickeleisteuerung und an fiesem Zeitlimits – **Call a Pizza Dude** ist so nah am Vorbild **GTA** wie mein aus Schlachtabfällen gematschter Nachbau von San Andreas. Tipp: Für 15 Eier kriegt man drei Pizzas. **CS**

CALL A PIZZA DUDE	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Team 6 / Frogster
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

**8**  
SPIELSPAß

# GOLDENE ZEITEN



Volle Pulle: Nur nicht die Spielbalance verlieren.

**H**urra! Endlich haben wir das dämlichste Spiel aller Zeiten entdeckt: Die Besoffenen-Simulation **Goldene Zeiten**. Sie gleichen per Maus den schwankenden Gang eines Trinkers aus. Dafür gibt's Punkte. Ein miserabel steuerbares Autorennen sowie das öde »Treckerfahrer mit Golfball-Abschießen« liegen auch noch bei. **MIC**

GOLDENE ZEITEN	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Phenomenia / Phenomenia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

**8**  
SPIELSPAß

# BREAK QUEST



Nette Idee: Breakout gegen die Space Invaders.

**S**ieh an, ein guter Breakout-Klon: **Break Quest** würzt das Klötzchen-Sprengen mit realistischer Physik, sinnvollen Extras und originellen Levels. Die 10 Euro Kaufpreis lohnen sich dennoch nur für Breakout-Fans. Schließlich gibt's im Netz massig kostenlose Ableger, zum Beispiel unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) **QUICKLINK: B8**. **GR**

BREAK QUEST	
GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Nurium / Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	700 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

**60**  
SPIELSPAß

# THESEUS



In den Kuhkadavern ist Munition versteckt.

**M**anche Spiele haben den falschen Namen. **Theseus** etwa sollte besser »Laufe rückwärts und ballere auf Monster, die auf dich zustürmen« heißen. Denn genau das machen Sie zehn Levels lang. Dank riesiger Feindhorden macht das ein Stündchen lang Spaß. Doch dann wiederholt sich alles und **Theseus** landet im Datengrab. **MIC**

THESEUS	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Sigma / CDV
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

**48**  
SPIELSPAß

# KONGO KING



Wir sind so gelangweilt, wie der Gorilla schaut.

**S**ollte der Affe nicht King Kong heißen? Wobei, im Jump&Run **Kongo King** gehört noch mehr korrigiert. Etwa die 2D-Grafik von 1990, die katastrophale Steuerung oder die dummen Gegner. Gut, dass nach 30 Minuten Schluss ist und wir uns in die Online-Rangliste eintragen können. Bleibt nur die Frage: Wozu eigentlich? **DM**

KONGO KING	
GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Task Four / Media Verlag
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,4 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

**11**  
SPIELSPAß



DVD: Test-Check



DVD: Test-Check

War was? Nö!

# WAR WORLD

Mechs schießen auf Mechs schießen auf Mechs...

**W**as nur machen, wenn irgendwie alles schon mal da war, pardon, da war? Wenn schon alles Erdenkliche im Bereich »World War« durchgekaut wurde und Redakteure sowie Spieler ein wenig kriegsmüde zu werden drohen? Dann bedient man sich eines billigen Tricks und dreht einfach die Wörtchen um. Zack, hat man mit **War World** einen martialischen Namen! Und totale Narrenfreiheit, was den Inhalt des Spiels angeht. Denn in eine kriegerische Welt passt ja nun fast alles – bis auf Blumenmädchen in Rüschenkleidern vielleicht. Die fehlen somit auch in **War World**. Dafür gibt es Mechs,

Mechs, Mechs; große, weniger große und eher so kleine. Die schießen dann aufeinander – in Deathmatch und Team-Deathmatch. Das macht sowohl im richtigen Multiplayer-Modus als auch gegen Bots keinen Spaß. Bei Partien gegen KI-Gegner werden Sie schnell feststellen, dass die Burschen mehr mogeln, als es ein echter Vollblut-Cheater jemals könnte: Zum Beispiel werden Sie von feindlichen Mechs quer über die ganze Karte mit Raketen beharkt – oft von Positionen aus, von denen man Sie gar nicht sehen kann. Da können Sie noch so viele Ausweichmanöver hinlegen – getroffen werden Sie so



Im Menü basteln Sie sich Ihren langsamen Austausch-Koloss.



Ob Freund, ob Feind ist kaum zu erkennen – die Mechs sehen alle gleich aus.

gut wie immer. Apropos Mechs: Die Dinger spielen sich bis auf das Lauftempo allesamt gleich. Vor einer Partie können Sie zwar Waffensysteme, Schilde und Düsenantriebe wählen, das wirkt sich jedoch so gut wie gar nicht aus. Es ist völlig egal, über welche Panzerung Ihr Koloss verfügt – nach ein paar Treffern geht das Ding in die Luft. Und garantiert drei Mal so schnell wie der Stahlberg gegenüber, der von der KI gesteuert wird.

Die Levels sind grausam einfalllos und komplett verbaut. Extrem blöd: Es passiert laufend, dass Ihnen die Munition ausgeht. Haben Sie sich vor Spielstart für MGs entschieden, müssen Sie im schlimmsten Fall ohne Chance auf Gegenwehr bis zum anderen Ende der Karte laufen, um dort die passenden Geschosse zu finden. Aber da kommen Sie sowieso niemals lebend an.

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B63](http://www.gamestar.de/quicklink/B63)

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Herrje, da spiel ich lieber alles im Dunstkreis Zweiter Weltkrieg, Krieg im Allgemeinen und im Speziellen und obendrauf wahrscheinlich auch noch Die Sims und die Sims 2 mit allen Addons (Sie haben keine Ahnung, wie grausam das für mich wäre!) als eine halbe Stunde länger mit War World. So blöd der Name ist, so hirnlos ist das Spiel. Mechs gibt es andernorts besser, Deathmatch und dergleichen sowieso. Vergessen Sie also ganz schnell, dass es diesen Wortdreher War World überhaupt gibt. Bleiben Sie bei World War, auch wenn Ihnen Omaha Beach, die Normandie und Konsorten schon zu den Ohren rauskommen sollten!

»Dann lieber World War!«

## WAR WORLD

GENRE	3D-Actionspiel
PUBLISHER	Third Wave Games / Frogster
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,2 GHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

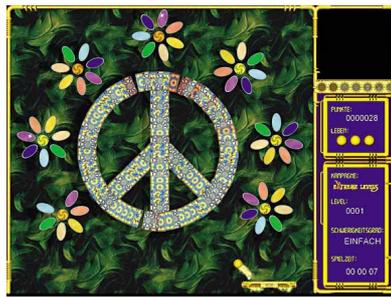
36

## SPIELHALLENHITS 3 PACMAX 3



Pacman frisst sich durch das knallbunte Hawaii.

**Z**urück an die Knüppel! Äh, an die Joysticks natürlich. In **Spielhallenhits 3** stecken Klassiker-Klons wie **Pacman**, **Arkanoid** oder **Bomberman**. Jedes Spiel ist deutlich bunter als das Original, teils in 3D und mit passender Musik unterlegt. Neben 15 Vollversionen finden Sie über 35 Shareware-Titel wie **Bubble Bobble World**. **PIA**



Breakout-Klon mit Botschaft, aber ohne Spaß.

**W**enn Ihnen die Erinnerung an Klassiker wie **Pacman** oder **Breakout** lieb ist, dann Finger weg von **Pacmax 3**. Hier gibt es 60 Versionen, ausschließlich von **Pacman**- und **Breakout**-Klonen. Grafik und Steuerung lassen viel zu wünschen übrig. Mehr Abwechslung bieten die **Spielhallenhits 3** vom selben Hersteller. **PCL**

## NIPPLEGATE



»Sowas, mir ist plötzlich so kalt obenrum...!«

**H**olla! Meinen Modenschau-Modells rutscht das Top vom blanken Busen, im Publikum fallen reihenweise Damen in Ohnmacht. Jetzt schnell Klebeband draufpappen und Rietsalz reichen! Durch gezielte Klicks auf BHs, Bänder etc. sammeln Sie in **Nipplegate** Punkte. Ähnlich toll wie **Moorhuhnjagd** – und genauso erotisch. **CS**



### SPIELHALLENHITS 3

GENRE Spielesammlung  
PUBLISHER Purple Hills  
CA. PREIS 8 Euro  
ANSPRUCH Anfänger  
MINIMUM 600 MHz, 32 MB  
PREIS/LEISTUNG GUT



### PACMAX 3

GENRE Spielesammlung  
PUBLISHER Purple Hills  
CA. PREIS 8 Euro  
ANSPRUCH Anfänger  
MINIMUM 500 MHz, 32 MB  
PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND



### NIPPLEGATE

GENRE Geschicklichkeitsspiel  
PUBLISHER Astragon / Black Pillow  
CA. PREIS 10 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger  
MINIMUM 800 MHz, 256 MB  
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

