



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

DIE MACHT DER GEDANKEN

SPASS IM HIRN. Is ja so, liebe Leser: Ich liebe **Psychonauts**. Der Markus liebt es auch. Und der Gunnar. Und der Michael – wir alle lieben **Psychonauts**. Aber nur, weil man sich das Zwerchfell bei den Dialogen kaputt lachen kann. Doch der Tim-Schafer-Humor allein reicht nicht für eine Wertung über 80. Dafür ist es ein zu konventionelles Jump&Run mit einigen Designschnitzern. Wenn Sie das aber nicht weiter stört (es gibt ja auch kaum nennenswerte Genre-Konkurrenz auf dem PC), sollten Sie zuschlagen. Denn (Gepriesen sei THQ!) die deutsche Version ist nicht minder lustig als die US-Variante.

SCHMERZ AM HIRN. Aus der Ukraine kommen nach einer alten und gerade von mir erfundenen Indianersage zwei Sorten von Spielen: keine (**Stalker**) und solche, um die man einen großen Bogen machen sollte (**Vivisector**). Letzteres ist wie ein Stromstoß ins Hirn. Wenn Sie den Film **Einer flog über das Kuckucksnest** kennen, ahnen Sie, was ich meine: Am Ende bleibt man zurück – mit Sabberfaden im Mundwinkel, grenzdebilem Lächeln und leerem Blick. Ich weiß, wovon ich rede. Ich muss mir das nach dem Test jeden Morgen im Spiegel anschauen. Also Finger weg! Von **Vivisector**!

ABWERTUNGEN

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

INHALT

TESTS

Vivisector	88
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	90
Psychonauts	92
Pac Man World 3	93
Death Strike	93
World War Zero	94
Taito Legends	95
T-72 Balkans on Fire	96
Rebel Raiders: Operation Nighthawk	97

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 03/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	10	10	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	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	10	9	10	8	9	9	02/05: Addon
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	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	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	10	
7	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	8	
8	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10	10	
9	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	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	9	
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	10	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	8	
14	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	10	9	9	9	9	6	8	6	6	
15	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	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	10	
17	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	7	
18	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	9	
19	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10	10	
20	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7	7	
21	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	8	
22	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	82	5	8	8	9	10	10	8	7	9	8	8	
23	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9	9	
24	Total Overdose	3D-Action	Eidos	Deadly Games	10/05	82	7	10	10	10	7	8	7	5	10	8	8	
25	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05 (82)	81	6	8	10	10	8	9	6	7	8	9	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.

Operation am offenen Spieler-Hirn

VIVISECTOR

Tierschutz ist wichtig! Ein Spiel rund um Nasenhörner auf Rädern und Granaten schleudernde Gorillas bringt diesen Grundsatz ins Wanken.

Nach Jahrzehnten des Wimmerns, des Winselns, des Bittens und Flehens hat uns ein Entwickler-Team endlich erhört und schenkt uns den GST, den Gut Sichtbaren Trigger. Kein nerviges Gesuche mehr nach der Stelle im Level, über die man laufen muss, damit endlich die Monsterhorden kommen. Grüne, himmelhohe Lichtsäulen weisen Ihnen im Ego-Shooter **Vivisector** den Weg zum nächsten Kampfschauplatz. Damit es nicht gar zu ein-

tönig wird, hat Action Forms aus Kiev zwischen den zahlreichen GSTs auch einige UTs (Unsichtbare Trigger) platziert – und mächtig viel Landschaft. Darin ist zwar so gut wie nix los, aber keine Sorge, Sie werden nicht vom rechten Pfad abkommen. Es gibt ja die GSTs.

Logik-Absturz

Wenn Sie im ersten Absatz tiefende Ironie vermuten, liegen Sie absolut richtig. **Vivisector** ist ein in Sachen Spieldesign und Optik größtenteils missglücktes Programm. Es beginnt schon bei der banalen Story: Sie sind ein Soldat, der mit seiner Truppe ein Eiland irgendwo in den Weiten des Ozeans aufsucht, um dort nach weiteren bereits verschollenen Soldaten zu fahn-

den. Kurz nach der Ankunft wird ihr Team jedoch von technisch aufgerüsteten Hyänen und Löwen zu Haschee verarbeitet – und Sie müssen sich fortan alleine durchschlagen und das Geheimnis der Kreaturen und den Verbleib der vermissten Einheit aufklären. Dass hinter dem ganzen Jux ein größt-wahnsinniger Wissenschaftler steckt, versteht sich von selbst.

Der Forscher ist auch für die gut sichtbaren Trigger verantwortlich, hat er doch die Insel zu einer Art Hindernis-Parcours umfunktioniert. An manchen dieser Lichtsäulen warten Prüfungen: Sie berühren die Säule, ein Käfig schließt Sie ein und Monster werden Ihnen ins Kreuz teleportiert. Haben Sie alle Bestien erledigt, verschwindet der Käfig wieder und Sie dürfen zur nächsten Lichtsäule weiterziehen. Irgendwie ist das ja noch nachvollziehbar. Albern wird es aber, wenn Sie eine dieser grünen Lichtsäulen berühren und in der dadurch ausgelösten Zwischensequenz ein Flugzeug vom Himmel kracht. Eine Wahl haben Sie nicht: Sie müssen den Jet vom Himmel holen, sonst geht das Spiel nicht weiter. Weiter geht es auch nicht, wenn Sie wenig später

SCHLIMME SCHNITZER

- Pistole als Superknarre (200 Schuss)
- Flugzeugabsturz wird per Schalter am Boden ausgelöst
- Schleudersitz lässt Held zurück
- Applaus aus dem Off bei gelungenen Aktionen



Stellen Sie sich auf dem Schleudersitz genau in die Mitte.



In drei Schritten lassen sich die Fähigkeiten aufrüsten.



Mit Raketenwerfer bestückte **Bären** schlucken massig Raketen, sterben aber nach ein paar Salven aus dem Maschinengewehr.



So sehen die Prüfungen an den Leuchtsäulen aus: Mal müssen Sie in einem Ring aus Feuer Leoparden abknallen, dann in einem Käfig Löwen – beides ist gleich langweilig.

im abgestürzten Flugzeug nicht genau auf dem Pilotensitz stehen, der Sie per Schleuderkfunktion in den nächsten Level katapultieren soll. Blöd: Bei den ersten paar Versuchen flog der Sitz ohne uns los – gut, wenn man vorher gespeichert hat.

Applaus, Applaus!

Wie es der Zufall will, ist der Held von **Vivisector** schon mal auf dem Inselchen gewesen. Als Baby verschlug es ihn nach einem Schiffsunglück an die Gesteade von Monsterland, man fand ihn dort und verpasste ihm heimlich eine Injektion. Die hat nun zur Folge, dass der Mann nach und nach seine Fähigkeiten verbessern kann. Irre, aber wahr: Töten Sie möglichst viele Hyänen oder Löwen in kürzester Zeit, bekommen Sie Fertigungspunkte. Die gibt es auch, wenn Sie per Scharfschützengewehr den Hebel eines Krans umlegen (mit Applaus unterlegt!) oder hinter einem Baum Munition finden. Die Punkte dürfen Sie gegen höhere Geschwindigkeit, mehr Gesundheit oder besseres Zielvermögen eintauschen. Letzteres ist jedoch überflüssig, da Sie sogar auf entfernten Bergen

stehende Gorillas mit einem Schuss aus dem Scharfschützengewehr erlegen können. Höhere Geschwindigkeit braucht der Held auch nicht, flitzt er doch ohnehin schon wie ein Sprinter auf Doping – und ist springend gar noch schneller. Einzig mehr Gesundheit ist wichtig, wenn Ihnen die Entwickler massiv Bestien auf den Hals schicken.

Nashorn auf Rädern

Ihre Gegner sind zumeist technisch aufgemotzte Tiere. Hyänen, Löwen, Tiger, Gorillas oder Nashörner attackieren mit Krallen, Zähnen, Feuer oder Bomben. Später im Spiel kommen aufrecht gehende Varianten mit Gewehren hinzu. Die Viecher sind allesamt nicht die hellsten. Wenn Sie beispielsweise einen Bosskampf gegen ein auf Rädern rollendes Nashorn absolvieren müssen, reicht es, sich hinter einen Baum zu stellen. Das Vieh kommt dann nicht an Sie ran und Sie können es aus der Deckung erledigen.

Gelegentlich treffen Sie auch auf feindliche Menschen, ebenso Helfer des Wissenschaftlers. Die sind absurderweise noch einfacher zu knacken als ihre tierischen Mitstreiter. Mit der Pistole besiegen Sie die Burschen selbst auf größte Distanzen mit wenigen Treffern.

Eine Insel mit gar nix...

Grafisch hinkt **Vivisector** den meisten anderen Programmen hinterher. Das Spiel will Ihnen ähnlich wie **Far Cry** eine tropische Insel vorgaukeln, scheitert dabei aber kläglich. Die paar Sträucher und Bäume wirken



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich sag es mal so: **Vivisector** fällt in die Kategorie »Es genügt nicht, keine Ideen zu haben, man muss auch unfähig sein, sie umzusetzen«. Das Programm schreit an jeder Ecke »halbgar« oder »Mumpitz«. Wer Insel-Kampf will, kauft sich **Far Cry**. Andererseits ist **Vivisector** natürlich brillant, wenn man sich mal wieder richtig amüsieren will. Das Programm ist blöderweise aber nur unfreiwillig komisch. Schon beim per Schalter verursachten Flugzeugabsturz droht ein Zwerchfelldurchbruch. Wenn Ihnen das 40 Euro wert ist, schlagen Sie jetzt zu. Ich rate aber: Warten Sie lieber auf die Budget-Variante. Oder besser auf den **Far-Cry**-Nachfolger.

»Zum Schießen!«



VIVISECTOR EGO-SHOOTER

PUBLISHER Action Forms / Frogster RELEASE (D) 5.1.2006
 SPRACHE Englisch (dt. Untertitel) CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 34 Seiten Handbuch USK keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROF.

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Beste Insel-Action, clevere KI, tolle Grafik, hoher Anspruch. Quake 4 (81, GS 01/06) Linearer Shooter, super Waffen, Action ohne Pause.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6600/GT			
Radeon X800/X850			
GeForce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERT
GRAFIK	+ Weitsicht - hässliche Insel	5 / 10
SOUND	- blecherner Ton - kaum Musik	4 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - manchmal zu viele Gegner	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ große Komik... - ...komplett unfreiwillig	2 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Actionsteuerung - Sackgassen (Schleudersitz)	8 / 10
UMFANG	+ viel Insel, viele Levels... - ...die sehr leer sind	6 / 10
LEVELDESIGN	- Design-Schnitzer - unlogischer Aufbau	4 / 10
KI	- Gegner tierisch dumm	3 / 10
WAFFEN	+ nettes Arsenal aus 15 Knarren... - ...die man kaum braucht	8 / 10
HANDLUNG	- völlig bekloppte, obendrein abgedroschene Story	3 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: MIESER SHOOTER MIT (UNFREIWILLIGER) KOMIK.



Auch in den eigentlich ganz gelungenen Innenlevels stören die Trigger-Säulen die Atmosphäre.

Keine Macht den Drogen

SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDICATE

Spannende Einsätze, realistische Levels, grandiose Atmosphäre – das erste Addon führt die großen Stärken des Taktik-Shooters gelungen fort.

Das mit der neuen Drogierkette hat das russische Verbrechersyndikat Stetchkov wohl etwas falsch verstanden. Denn statt Spülmittel und



So umzingelt gibt der Entführer schnell klein bei.

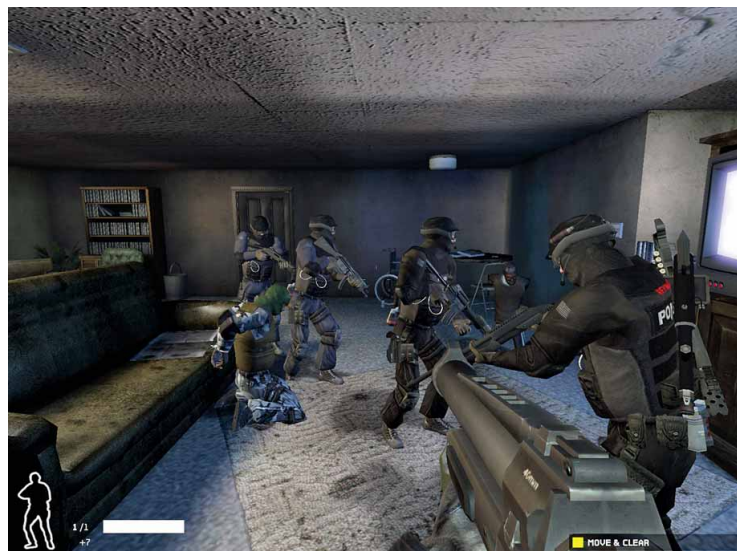


Per Faustschlag zwingen Sie Verdächtige auf die Knie.

Rasierwasser verkaufen die bösen Jungs Crack und Heroin an zahlungskräftige Amerikaner. Wer nicht nach den Regeln spielt, wird kurzerhand entführt. Um dem Treiben ein Ende zu setzen, schickt Sie das erste **SWAT 4-Addon The Stetchkov Syndicate** in sieben neue, gewohnt spannende Missionen. Neu dabei: Eine etwas dünne Hintergrundgeschichte, die die Missionen zusammenhält.

Ich nehm' die alte!

Wie schon im Hauptprogramm steht vor jedem Einsatz die Planungs- und Ausrüstungsphase. Das Waffenarsenal wurde von Entwickler Irrational Games gewaltig aufgestockt. So können Sie je nach Mission etwa einen mit Reizgas bestückten Granatwerfer, nützliche Knicklichter oder ein Nachtsichtgerät mitnehmen. Viele der frischen Waffen benötigen Sie allerdings nicht: Die alte Elektroschock-Pistole zum Beispiel betäubt den Gegner genauso effektiv wie die neue. Dafür dürfen Sie



Den Granatwerfer müssen Sie kaum einsetzen. Oft geben die Gangster auf, wenn sie ihn sehen.

nun wahlweise auf Schutzwesten verzichten. Dann sind Sie zwar schneller unterwegs, beißen aber auch früher ins virtuelle Gras. Wo es in **SWAT 4** noch ein Problem war, zwei Mannschaften gleichzeitig zu koordinieren, arbeitet das kontextsensitive Befehlsmenü im Addon deutlich einfacher. So können Sie Aktionen des einen Teams nun so lange zurückhalten, bis das andere in Stellung

gegangen ist. Wie im Hauptprogramm lassen sich Ihre Kollegen aufgrund diverser KI-Aussetzer hin und wieder abschießen – frustrierend, zumal Sie auch im Addon während der Aufträge nicht speichern dürfen. In Koop-Einsätzen gehen bis zu zehn Spieler in zwei Fünfer-Teams auf Verbrecherjagd, neuerdings auch mit Funkgeräten – Teamspeak sei Dank. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:A115

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE SHOOTER-ADDON			
PUBLISHER	Irrational Games / Vivendi	RELEASE (D)	24.2.2006
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 24 Seiten	USK	ab 16 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT Counterstrike Source (85, GS 12/04) Terroristen gegen Polizisten als MP-Variante.
SWAT 4 (80, GS 05/05) Das Hauptprogramm bietet ebenso spannende Missionen.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Extrem spannende Koop-Einsätze, nun auch für bis zu zehn Teilnehmer.
MODI: Koop, VIP, Bombenentschärfung, Smash & Grab

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK A114

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Im Test des Hauptprogramms kritisierte Kollege Siegmund die fehlende Story. Die zählt im Addon zwar nicht gerade zu den Highlights, hält aber die Missionen deutlich besser zusammen. Die neuen Waffen hätten sich die Entwickler allerdings sparen können, denn keine bringt Innovationen ins Spiel. Macht aber nix. Erstens kam ich mit den alten Schießprügeln ohnehin besser zurecht, und zweitens kann ich mich so auf die eigentliche Stärke des SWAT 4-Addons konzentrieren: die neuen, extrem spannenden Einsätze und den coolen Koop-Modus.

»Cooles Cop-Comeback«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, lebendige Levels - Animationen	7 / 10
SOUND	+ Waffensounds + dynamische Musik + Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - schneller Tod	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ extrem spannende Einsätze	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Befehlsmenü + Team-Koordination verbessert	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert + sieben lange Einsätze	9 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr realistisch - oft zu dunkel	9 / 10
KI	+ Kollegen denken gut mit - gelegentliche Aussetzer	6 / 10
WAFFEN	+ großes Arsenal - neue Waffen nur teilweise nützlich	9 / 10
HANDLUNG	- Missionen kaum verknüpft - keine Zwischensequenzen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SO SPANNEND UND FORDERND WIE DAS HAUPTPROGRAMM.



Nur in deinem Kopf

PSYCHONAUTS DT.

Endlich da: die perfekt synchronisierte deutsche Version von Tim Schafer's irrer und doch konventioneller Psycho-Hüpferei.

Gedankenmüll sammeln, Partys betanzen, Gehirn infiltrieren – Psycho-Pfadfinder Raz hält sich streng an das Motto »jeden Tag eine gute Tat«. Im Hüpfspiel **Psychonauts** besuchen Sie mit Raz das Sommerlager am Flüsterfelsen, wo künftige Psychonauten ausgebildet

werden. Kaum angekommen wird er in eine monströse Geschichte um Hirndiebstahl und Alpträume verwickelt und muss sich den Geistern seines Unterbewusstseins stellen. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Bereits in der Ausgabe 08/2005 testeten wir die US-Version von **Psychonauts**. Damals begeisterte uns Tim Schafer's (**Day of the Tentacle**, **Grim Fandango**) Hopseerei mit obskuren Charakteren und viel Psycho-Atmosphäre. Gerade Letztere war zu einem Großteil den Sprechern zu verdanken. Ein Glück: Publisher THQ bringt das Spiel grandios übersetzt nach Deutschland.

Bart Simpson spricht

Anders als viele Genre-Kollegen ist Raz äußerst mitteilbar: Er kommentiert das Geschehen und palavert mit Psi-Lehrern und Mitschülern. Dabei könnte Ihnen seine Stimme bekannt vorkommen: Raz wird hervorragend von Sandra Schwittau gesprochen, die auch Bart Simpson synchronisiert. Doch auch die

anderen Charaktere passen erstklassig: Der Psychologe Sascha Nain spricht mit einem passenden Wiener Dialekt, Partymaus Milla mit einem bezaubernden südländischen Akzent. Und die Untergrundbahn des Geheimagenten Cruller klingt genauso sexy wie im Original.

Plattform-Klau

So abgedreht und hip **Psychonauts** auch wirkt, spielerisch hüpfert der Titel nicht auf den Innovations-Olymp. Fast jedes Element hat man bereits woanders gesehen, vor allem Kenner von Konsolenserien wie **Jak & Daxter** oder **Ratchet & Clank** stolpern von einem Déjà-vu-Erlebnis ins nächste. Dafür geben sich die Entwickler bei der Bedienung alle Mühe: Blitzschnell wechselt



Im Gehirn von Sascha Nain stehen Hüpfereien an.



Im Lungenfisch-Kampf nervt die Kamera.

Raz dank U-Bahn die Schauplätze – damit werden die für Upgrades nötigen Besuche im Geheimlabor zur Freude. Auch die Kamera – oft ein Schwachpunkt bei 3D-Hopseereien – haben Sie dank guter Maussteuerung stets im Griff. Lediglich beim ansonsten grandios inszenierten Kampf gegen den Lungenfisch ist uns Raz wegen ungünstiger Perspektive öfter als nötig gestorben. Macht aber nix, war ja nur ein Traum.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:AS2

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Ein kleiner Schritt für das Genre, ein großer für den Humor! Die vielen Gags, Wortspiele und Dialoge zünden auch in der deutschen Version. Und wer es lieber Englisch mag: Auf der DVD liegt auch die Originalfassung, Sie wählen einfach bei der Installation die Sprache. Ich frage mich allerdings: Wieso musste Tim Schafer mit all seinen tollen Ideen ausgerechnet ein Hüpfspiel programmieren? Wieso ist er nicht bei seinem Adventure-Leisten geblieben? Hätte er sonst kein Geld für die Entwicklung bekommen? Gerade in den recht linearen Hirn-Levels wird nämlich deutlich, dass hinter der schrägen Fassade eine konventionelle Hopseerei steckt. Das ist – bei aller Liebe zum auf dem PC schwach vertretenen Genre – schade um die verschenkten Einfälle.

»Hüpfen und Lachen«



Die Gespräche mit Agent Cruller profitieren besonders von der guten Synchronisation.

PSYCHONAUTS 3D-ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Double Fine / THQ	RELEASE (D)	15.12.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT	Beyond Good & Evil (83, GS 12/04) Bunt, spaßig, trotzdem kein Kinderspiel.
	Prince of Persia 3 (84, 02/06) Bester Teil der Orient-Hüpferei.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
☐ Geforce 214 MX	☐ GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel
☐ Radeon 9000	☐ Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	☐ Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
☐ Rad. 9500/9600	☐ Radeon X800/X850	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
☐ Radeon X600	☐ Geforce 6800		
LAUTSPRECHER		☐ Stereo	☐ 5.1
		☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schräge, stimmige Optik - polygonarm - körnige Filme	7 / 10
SOUND	+ perfekte deutsche Sprachausgabe + klasse Musik	9 / 10
BALANCE	+ langsame Lernkurve - teils knifflige Hüpfereien	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Psycho-Pfadfinder! - nervige Ladepausen	9 / 10
BEDIENUNG	+ Maus und Tastatur gut + mit Gamepad besser	9 / 10
UMFANG	+ Sammlerparadies + unzählige Aufgaben	9 / 10
LEVELDESIGN	+ komplexe Oberwelten - lineare Hirn-Levels	7 / 10
KI	- ausschließlich dumme Gegner	3 / 10
WAFFEN	+ PSI-Fähigkeiten + Upgrades + abgefahrene Items	7 / 10
HANDLUNG	+ durchgeknallte Charaktere... - ...in bekloppter Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: ABGEDREHTES HÜPF-SPEKTAKEL, PERFEKT ÜBERSETZT.



PAC-MAN WORLD 3

Pillen mit kleinen Nebenwirkungen.



Ab und zu kämpft Pac-Man wie in alten Zeiten gegen fiese Geister – jetzt in 3D.

Wer ist gelb, rund und seit 25 Jahren tablettenabhängig? Pac-Man, der in **Pac-Man World 3** zusammen mit dem gutmütigen Geist Orson einmal mehr die Pläne des irren Wissenschaftlers Erwin stoppen muss. Der bugsiiert mit einer Geister-Absaug-Maschine Monster aus dem Schattenreich in die »normale« Welt, wo sie Unheil anrichten. In 15 Leveln steuern Sie nicht nur den Pillenfresser, sondern auch Orsons Roboter Toc-Man sowie die Geister Clyde und Pinky.

Pac-Man hüpfte über breite Abgründe, schwingt sich an Stangen empor, klettert an Vorsprüngen entlang, rast flink

steile Wege entlang und gibt mit einem Faustschlag oder einem Sprung seinen Gegnern Saures. Gegen hartnäckigere Geister und Tiere helfen fünf mit Power-Ups versehene Spezialpillen, die etwa Stromschläge verteilen oder einen Snack aus den Feinden machen.

Nach kurzer Eingewöhnung läuft die Steuerung per Tastatur ganz passabel. Manche Sprungpassagen sind jedoch wegen der Kameraführung etwas schwerer, als sie sein müssten. Da lacht der Gamepad-Benutzer, er hat es etwas einfacher. Über spärlich verteilte Speicherpunkte lacht dagegen niemand mehr. Netter Bonus auf der CD: das Originalspiel von 1980, ein Interview mit Erfinder Toru Iwatani. Wir haben die US-Version getestet, wer **Pac-Man World 3** in Deutschland veröffentlicht, steht nicht fest. **RA**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A95

PAC-MAN WORLD 3

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Blitz Games / Namco
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MByte
PREIS/LEISTUNG	GUT

67

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Pac-Man World 3? Ich weiß, was Sie jetzt denken: Abzocke mit einer alten Marke. Ging mir auch so, gebe ich ohne Umschweife zu. Doch die 3D-Abenteuer der Grinsepille sind nicht nur jugendfrei, sondern erfreuen auch Veteranen und Fans von Jump & Runs. Die sind auf dem PC ja nicht so dicht gesät. Wenn möglich mit Gamepad spielen!

»Abgefahrenes Fressvergnügen«



DEATH STRIKE

Fliegerfrust und Totschlag.



Trotz Zoomfunktion sind Treffer in der menschenleeren Wüste reine Glückssache.

Achtung, Atomgefahr«, prangt in leuchtendem Schwarz-gelb auf der Packung von **Death Strike**. Komisch, dabei bringt die Action-Flugsimulation vom Entwickler mit dem bezeichnenden Namen »Mission Failed« garantiert nichts und niemanden zum Strahlen. Eher sucht man in der Ödnis der unbelebten Fluggebiete nach Gegnern. Und vor allem einem guten Grund, freiwillig mehr als eine der zehn frustigen Missionen zu spielen. Die sind eine Mischung aus langweiligem Wegpunkte abfliegen und unfairer Geballer auf die wenigen Feinde. Denn die spärlich verteilten Panzer und Soldaten schießen massig Raketen auf Ihren Jet, denen Sie wenig mehr als per Leertaste abgeworfene Tauschkörper entgegensetzen können. Ehe Sie auch nur »Düpek« buchstabiert haben, ist Ihr Flugzeug Polygonschrott.

Falls Sie die Angriffe dennoch überleben, droht das Aus durch einen leeren Tank. Und wer trotzdem noch in der Luft bleibt, kämpft gegen die merkwürdige Zoomfunktion. Dummerweise bleibt die Vergrößerung nicht auf das Ziel zentriert, wodurch

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Irgendetwas Gutes muss es doch auch an **Death Strike** geben. Nur fällt mir partout nichts ein. Grafik? Hässlich! Steuerung? Unlogisch! Realismus? Nicht vorhanden! Schwierigkeitsgrad? Verkorkst! **Death Strike** taugt höchstens als fast schon perfektes Lehrbeispiel, für jede Menge eklatante Designfehler. Ist Ihnen dieses Wissen tatsächlich 15 Euro wert?

»Mission Failed«



Sie bewegliche Objekte ganz schnell aus den Augen verlieren und einen Gutteil der knappen MG-Munition verballern. Raketen sind stets Mangelware an Bord. Eine Joysticksteuerung fehlt genauso wie die Unterstützung für Pads. Und die unlogische Tastaturbelegung können Sie (welch Wunder) natürlich auch nicht ändern. **MIC**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A45

DEATH STRIKE

GENRE	Action-Flugsimulation
PUBLISHER	Mission Failed / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

33



DVD: Test-Check

Krieg der Dummen

WORLD WAR ZERO

Ein Ego-Shooter ohne Story. Mit Gegnern ohne Hirn. Und Macken, die eigentlich vors Kriegsgericht gehören. War das schon alles? Von wegen!

Was wäre, wenn der Erste Weltkrieg nie aufgehört hätte? Diese Frage beantwortet **World War Zero**. In dem



Hin und wieder sind Sie mit Kollegen unterwegs. Befehle erteilen dürfen Sie allerdings nicht.



Mindestens einmal pro Mission strecken Sie an stationären MGs ganze Soldatenhorden nieder.



Die dummen Gegner ballern stets wild in Ihre Richtung und suchen keine Deckung.

Ego-Shooter ballern Sie sich in den 60er Jahren durch das zerstörte Europa, um den wahn sinnigen Baron Ugenberg aufzuhalten, der ein russisch-mongolisches Reich errichten will. Bei der Story wünscht man sich tatsächlich schon fast, dass der Erste Weltkrieg nie aufgehört hätte. Dann gäbe es nämlich dieses miese Machwerk nicht.

Standhafte Soldaten

Ohne Intro, Briefing oder Tutorial versetzt Sie das Spiel schlagartig in einen von Baron Ugenberg bombardierten Schützengraben. Nachdem Sie ein paar shootertypische Waffen wie Maschinenpistole und Schrotflinte aufgesammelt haben, ballern Sie sich durch ewig gleiche Tunnels und über detailarme Schlachtfelder, um Panzertüren zu sprengen, einen gegnerischen Bunker zu erobern oder an stationären MGs langweilige Moorhuhneinlagen zu absolvieren. Ihre Gegner stellen keine Herausforderung dar: Feindsoldaten bleiben bei Beschuss

stets wie angewurzelt stehen und kennen keinerlei Ausweichmanöver. Zudem ist es völlig egal, welchen Schießprügel Sie verwenden. Selbst mit der schallgedämpften Pistole fallen die Gegner nach zwei Treffern tot um. Schwierig wird das Spiel nur dann, wenn Sie sich durch aberhunderte Soldaten kämpfen müssen, um die nächste, meist unfair hinter Kisten versteckte Funkstation zu erreichen, an der Sie speichern dürfen. Ebenfalls nervig: Immer wieder bleibt der Held an kleinsten Kanten hängen oder steht plötzlich vor unlogischen Levelbegrenzungen. Den gelungenen Wettereffekten und aufwändigen Hintergrundgeräuschen stehen schwammige Texturen und öde Waffensounds gegenüber –

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Meine Güte, dümmere KI-Gegner als in World War Zero sind mir noch in keinem Ego-Shooter über den Weg gelaufen, äh... im Weg gestanden. Gut, da sich die Feinde nicht bewegen, fällt es ohnehin kaum auf, dass alle Waffen viel zu stark sind und ich die Soldaten selbst mit der Pistole nach zwei Treffern ins Jenseits schicke. Dazu nervt das Spiel mit uralten Macken der Marke unfaire Speicherpunkte, ewig gleiche Levels und stinklangweilige Moorhuhn-Einlagen. Ziehen Sie lieber mit Call of Duty 2 ins Gefecht.

»Shooter-Nullnummer«



LEERE VERSPRECHUNGEN

Auf der Rückseite der Packung von World War Zero wird mit einem Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler und komplett zerstörbaren Levels geworben. Im Spiel konnten wir allerdings weder einen Multiplayer-Teil finden, noch per Waffengewalt Löcher in Böden und Wände sprengen. Auch im (nur als PDF beigelegten) Handbuch fehlt die Erklärung der angeblich vorhandenen Features.

World War Zero bleibt deshalb weit hinter der aktuellen Shooter-Konkurrenz. Zudem sind Sie nach etwa sechs Stunden Spielzeit durch, wenn Sie es überhaupt so lange aushalten. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A101

WORLD WAR ZERO EGO-SHOOTER			
PUBLISHER	Rebellion / Flashpoint	RELEASE (D)	3.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	keine Freigabe

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

VERGLEICHBAR MIT	
Medal of Honor: Pacific Assault (88, GS 01/05)	Grandiose Missionen, bessere KI.
Call of Duty 2 (85, GS 01/06)	Packende, hübsche Schlachten im Zweiten Weltkrieg.

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 214 MX	☐ GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
☐ Radeon 9000	☐ Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	☐ Geforce 6600/GT	128 RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
☐ Rad. 9500/9600	☐ Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
☐ Radeon X600	☐ Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		☐ Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1
		☐ 6.1		

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ nette Wettereffekte - wenig Details - Texturen	6 / 10
SOUND	+ passende Schlachtenklänge - lächerliche Waffensounds	6 / 10
BALANCE	+ wird stetiger schwieriger - teils unfaire Speicherpunkte	5 / 10
ATMOSPHÄRE	- schwache Zwischensequenzen - lachhaftes Szenario	3 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung - Figur bleibt oft an Kanten hängen	7 / 10
UMFANG	- sehr kurze Kampagne - keinerlei Wiederspielwert	3 / 10
LEVELDESIGN	- fehlende Abwechslung - unlogische Begrenzungen	3 / 10
KI	- kennt keinerlei Manöver - ballert stupide	1 / 10
WAFFEN	+ zahlreiche Waffen - allesamt viel zu stark	4 / 10
HANDLUNG	- schwache Story - keine Identifikationsfiguren	2 / 10

PREIS/LEISTUNG UNGENÜGENDE	
EINGEWÖHNUNG 10 Minuten	SOLO-SPASS 4 Stunden
MULTIPLAYER-SPASS -	

FAZIT: ÖDER SHOOTER, KEINE STORY, DUMME KI – WEG DAMIT!



TAITO LEGENDS

27 Spielhallen-Klassiker auf einer CD.

Blicken Sie der Wahrheit ins Auge: Die Spielhallen-Hits von damals waren Mist. **Space Invaders**? Monoton. **Jungle Hunt**? Unfair. **Rainbow Is-**

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Stimmt schon, bei Spielhallen-Veteranen weckt Taito Legends wohlige Erinnerungen. Doch wollen Sie dafür wirklich 20 Euro ausgeben? Die meisten Titel der Sammlung gibt's nämlich schon tausendfach geklont im Internet – und zwar kostenlos. Außerdem bekommen Sie fürs gleiche Geld spielerisch deutlich bessere Budgetware. Taito Legends ist somit lediglich ein Fall für historisch interessierte Spieler und für Nostalgiker, die gerne in Erinnerungen schwelgen.

»Vergangen, aber nicht vergessen«



lands? Simpel. Heute locken die Titel keinen Schulbuben mehr hinter **Half-Life 2** hervor, zumal inzwischen selbst Browser-Spiele grafisch ansprechender sind. Aber halt, die Erinnerungen... **Space Invaders**? Highscore-Jagd bis zur letzten Münze. **Jungle Hunt**? Hundertmal vom Krokodil gefressen, aber letztlich doch gewonnen. **Rainbow Island**? Knetige Finger nach stundenlanger Hüpferei. Erinnern Sie sich, wie lange Sie damals in der Spielhalle gehockt sind? Wie toll alles war? Dann – nur dann – gefällt Ihnen auch **Taito Legends**: eine Sammlung von 27 Spielhallen-Klassikern. Neben **Space Invaders**, **Jungle Hunt**, **Rainbow Islands** finden Sie darin auch **New Zealand Story**, **Bubble Bobble**



Rainbow Islands: Mit Regenbögen überbrücken Sie Abgründe.

und **Gladiator**. Alle Titel stammen von Hersteller Taito, über den die CD einige Infos liefert: Wussten Sie, dass die Firma vor ihrer Spielhallen-Blüte Wodka- und Erdnuss-Automaten aufstellte? Zudem gibt's Interviews mit den Vätern von **Space Invaders** und **Bubble Bobble**. Die Spiele selbst sind im Original belassen – und somit technisch veraltet. Blicken Sie der Wahrheit al-

so ins Auge. Aber nur, falls Ihr Blick nicht hinter Wiedersehens-Tränen verschwimmt. **GR**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A116](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A116)

TAITO LEGENDS

GENRE	Compilation
PUBLISHER	Xplosiv / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Nostalgiker
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



Führerschein fürs Schlachtfeld

T-72 BALKANS ON FIRE

Als russischer Kommandeur zeigen Sie dummen Panzern den Weg zur Front.



Mit dem Laser visieren Sie diesen M50-Panzer an.

Fahren Sie defensiv«, rät das bayerische Innenministerium auf seiner Webseite. Ganz besonders gilt diese Faustregel aber für die Besatzungen von Panzern. Denn trotz dickem Rohr und MG sind die Kampfpakete ein beliebtes Ziel von allem, was Schießen kann. Das bekommen auch Sie als Kommandeur eines russischen Tanks zu spüren. In **T-72 Balkans on Fire** haben Sie alle Hände voll zu tun, um Ihre Crew am Leben zu halten – gegen einen Feind, den Sie fast nie zu Gesicht bekommen.

Russen in Lummerland

Das Szenario ist genauso fragwürdig wie unwichtig für das Spiel: Als Russe unterstützen Sie die Serben im Jugoslawien-Krieg zwischen 1991 und 1993. Doch die 18 Missionen der Kampagne könnten genauso gut in Lummerland spielen. Denn weder Landschaft noch Einsatzziele bieten irgendeinen Realitätsbezug. Stets fahren Sie einen von drei Panzern (T-34, T-55, T-72) durch hübsch modellierte hügelige Gebiete, während Sie Wegpunkte abklappern, an de-

nen eine Hand voll Gegner lauert. Wer's komfortabel mag, überlässt die umständlich belegte Tastatur-Maus-Steuerung der KI und wählt auf der Übersichtskarte lediglich die Fahrtrichtung. Gefeuert wird vollautomatisch. Verwegene Kommandanten können sich auch selbst hinter das Kanonenrohr oder MG setzen und Gegner per Hand suchen. Allerdings haben Sie dann schon fast verloren. Denn die KI ist immer deutlich schneller, was vor allem auch für die sehr treffsicheren Kontrahenten gilt. Außerdem müssen Sie die Gegend dann pixelgenau absuchen, damit Ihnen kein Ziel entgeht. Meist haben Sie ein paar verbündete Einheiten dabei. Denen geben Sie über die Karte Wegpunkte vor. Ansonsten nehmen die KI-

Kameraden aber keinerlei Befehle an und kämpfen dabei völlig automatisch.

Gefährlicher Kreisverkehr

Doch nicht in allen Bereichen spielt der Computer besser. Wenn's ums Fahren geht, ist ein Mensch der CPU deutlich überlegen. Das liegt vor allem an der miesen Wegfindung. Gern dreht sich der Tank erst umständlich im Kreis, bevor er auf Kurs geht. Dabei macht das Herumbrettern eine Menge Spaß, weil die Fahrphysik gut umgesetzt ist: Wer zu schnell über eine Hügelkuppe donnert, muss mit einem rasanten Überschlag rechnen. **T-72 Balkans on Fire** wird nur über www.battlefront.com vertrieben und kostet 35 Dollar (rund 29 Euro).

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: A57



Aus der Kommandeursposition von außen befehlen Sie Ihren Panzer am komfortabelsten.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Balkans on Fire ist ein typischer Vertreter der Kategorie »Spiele, die offensichtlich programmiert, aber kein Fünkchen designt wurden.« Denn technisch gibt's wenig zu meckern. Gut, die Grafik reit keine Bume aus, da fur wirkt die Landschaft sehr realistisch. Und die Fahrphysik ist klasse. Doch die Missionen sind lieblos und damit steril. Sie steuern nur den Panzer in Position, den Rest ubernimmt die KI. Ware die automatische Wegfindung etwas besser, brauchten Sie gleich gar nicht mitzuspielen. Und ehrlich gesagt, fallt mir auch gar kein Grund ein, warum ich das nach dem Test eigentlich noch tun sollte.



»Missionen ohne Inhalt«

T-72 BALKANS ON FIRE PANZER-SIMULATION

PUBLISHER	IDDK / Battlefront	RELEASE (D)	16.12.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	29 Euro
AUSSTATTUNG	2 CDs, 76 Seiten Handbuch	USK	nicht gepruft

GEEIGNET FUR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											

Panzer Phase 2 (85, GS 09/05) Auch taktisch, keine direkte Panzersteuerung.

WW2 Tank Commander (39, GS 12/05) Langweilige Action-Panzerballerei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

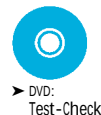
BEWERTUNG

GRAFIK	+ realistisch gebaute Landschaften - kaum Effekte	7 / 10
SOUND	+ kernige Soundeffekte + passende Orchestermusik	7 / 10
BALANCE	+ Gegner treffen viel zu gut	4 / 10
ATMOSPHERE	+ exzellentes Panzergefuhl - Schlachtfelder sind zu leer	6 / 10
BEDIENUNG	- sehr umstandliche Tastatur-Maus-Kombination	5 / 10
UMFANG	+ 18 Kampagnenmissionen - kaum Abwechslung	7 / 10
MISSIONSDSIGN	- Missionsziele wechseln nie - keine Artillerie einsetzbar	4 / 10
KI	- KI verfahrt sich oft auf engem Raum	5 / 10
REALISMUS	+ gutes Fahrmodell + nachvollziehbare Ballistik	7 / 10
KAMPAGNE	- kein dynamischer Feldzug - keine Beforderungen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWOHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SIMULATION OKAY, SCHLACHTEN NICHT FEURIG GENUG.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: A58



REBEL RAIDERS

Flotter Freiheitskampf im Japano-Jet.



Die Rakete am Heck kann man nur mit einem gut getimten Schlenker abhängen.

Rebellen ohne böses Imperium sind wie Action-Flugis ohne Raketen. Alle vier Zutaten finden Sie daher im Actionspiel **Rebel Raiders**. Als Anführer eines Geschwaders von Freiheitskämpfern attackieren Sie 16 Einsätze lang fiese Regierungsflieger. Dazu schwingen Sie sich in einen futuristischen Jet, der aussieht wie einer japanischen Zeichentrickserie aus der 60ern entsprungen. Per Maus, Tastatur oder Joystick nehmen Sie es mit Dutzenden Gegnerpiloten gleichzeitig auf. Denn Ihren treffsicheren zielsuchenden Raketen haben die

meisten Feinde nicht viel entgegenzusetzen. Manche Ziele sind allerdings doch etwas schwerer zu knacken. So müssen Sie den gut gepanzerten Bombern erst mal ihre zwei Geschütze wegschießen, bevor Sie die fliegenden Festungen durch einen Treffer ins Cockpit endgültig vom Himmel holen. Praktischerweise können Sie den Vorrat an Knallkörpern jederzeit per Tastendruck wieder auffüllen. Komplett unrealistisch, aber nützlich: Die Luftbremse verlangsamt den Flug für kurze Zeit und verschafft Ihnen so mehr Zeit zum Zielen. Ebenfalls nett: Abgeschossene Gegner füllen den durch Treffer lädierten Schutzschild wieder auf. Ab und an setzen sich gegnerische Raketen ans Heck. Färbt sich deren Abgasstrahl grün, müssen Sie per Tastendruck ausweichen.

MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A102

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Zugegeben, Rebel Raiders sieht nicht wirklich toll aus. Besonders originell oder gar realistisch ist es auch nicht. Trotzdem habe ich mich mit sehr viel Freude durch die 16 recht umfangreichen Levels geballert. Denn der Schwierigkeitsgrad ist stets fair, die Steuerung immer sehr präzise.

Schade nur, dass sich die Missionen allesamt viel zu ähnlich spielen. Doch für ein wenig unkomplizierten Rumms am Feierabend reicht's allemal.

»Faire Rebellion«



REBEL RAIDERS

GENRE	Action-Flugsimulation
PUBLISHER	Kando / Flashpoint
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1.0 GHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

67