



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

SATZ MIT X – WAR WOHL NIX

NI-X FÜR MICH. Was ein mittelmäßiger Monat, nur das **Battlefield 2**-Addon kann mich verzaubern. Und die Gedanken an die Diskussionen über **X3**: Michael »Ich find alles mit All super« Graf gegen Mick »Egosoft soll 'ne Lupe für die Menüs beilegen« Schnelle. Ich habe mich raus gehalten und immer nur heimlich über das Weltraum-

spiels gelästert – aus Angst vor Graf X. Aber nun, da die Wertung steht, kann ich es ja sagen: Was ein Krampf! Da lob ich mir die minimalistischen Anforderungen eines **Quake 4** – in der Bedienung. Die Anforderungen der Null-Story lassen wir mal außen vor.

IM OSTEN GEHT DIE SONNE AUF. Weil das hier ja die erste Ausgabe von 2006 ist, darf ich Ihnen schon mal nachträglich (oder im Voraus? Egal...) einen guten Rutsch wünschen und über 2005 sinnieren. Das Genre ist doch echt keinen Schritt weiter gekommen. Innovationen? Fehlanzeige. Das war ein Jahr des Aufkochens. Ich bete dafür, dass sich ein Entwickler mal wieder ein Herz fasst und uns so richtig aus den Schuhen haut – wie es damals Bohemia aus Prag mit **Operation Flashpoint** tat. Ob **Stalker** das leisten kann? Ich schaue in den Osten. Vielleicht geht da erneut eine Action-Sonne auf.

TEST ACTION

INHALT

TESTS

Call of Duty 2	82
X3	90
King Kong	94
Gun	98
Battlefield 2: Special Forces	100
Star Wars: Battlefront 2	102
Quake 4	106
Harry Potter und der Feuerkelch	108
Red Skies	109
NVA	109
GSG9 Anti Terror Force	109
Shoot the Chief	109
Starship Troopers	110
The Matrix: Path of Neo	112
Sniper Elite	113

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen	Handlung / Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	10	7	
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	Valve	01/05	92	8	10	10	10	10	9	9	9	8	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	10	9	10	8	9	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	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05	90	9	10	9	10	10	7	9	9	7	10	10	
8	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	8	
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	88	7	10	9	10	9	9	9	8	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	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	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	8	
14	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	NEU	85	9	10	9	10	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	Vivendi	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	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	83	6	9	6	10	6	10	10	8	8	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	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9	9	
25	Total Overdose	3D-Action	Eidos	Deadly Games	10/05	82	7	10	10	10	7	8	7	5	10	8	8	

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

Atmosphäre-Überdruck

CALL OF DUTY 2

Der zweite Weltkriegs-Shooter aus dem Hause Infinity Ward wandert auf dem Grat zwischen knallhartem Realismus und unglaublichen Gegnerrmassen, ohne dabei abzustürzen.



Diese Russen frieren nicht – sie zittern vor Wut, weil es nicht noch kälter ist. Und weil die Deutschen einmarschiert sind. Das will sich Vasili Koslov nicht gefallen lassen: Andere ergreifen die Flucht, er lieber eine Waffe. Hunderte von Kilometern entfernt bereiten sich zwei weitere

junge Männer auf den Kampf gegen die Wehrmacht vor: Der britische Sergeant John Davis in Nordafrika,

der US-Ranger Corporal Bill Taylor vor der Küste der Normandie. Was die drei zusammenführt? **Call of Duty 2**, der Weltkriegs-Shooter, der sich wie sein Vorgänger nicht auf ein Szenario beschränkt.

Raucherzone

Außer den Namen erfahren Sie über die Hauptdarsteller nichts – eine echte Handlung gibt's in keiner der drei Kampagnen. Dafür ist jede einzelne der 27 lose zusammenhängenden Missionen inszeniert wie eine Hollywood-Produktion. Das fängt schon mit dem Tutorial an: Vasili soll lernen, wie man Handgranaten wirft. Doch am Schießstand erwartet ihn eine Überraschung: »Warum benutzen wir Kartoffeln statt echter Granaten?«, fragt ein Kamerad verdutzt. »Weil echte Granaten teuer sind. Ehrlich gesagt sind die viel mehr wert als Sie!«, fährt ihn der Ausbilder an. Doch plötzlich hat der Spaß ein Ende: Späher melden,



Selbst die Visiereinrichtungen der Waffen sind detailliert modelliert.

dass sich die Deutschen nähern. Einige Minuten später kauern wir nervös hinter einer Mauer und spähen auf einen zerbomb-

ten Marktplatz, über den die Invasoren kommen sollen. Unsere Kameraden, die eben noch vor Kälte, äh, vor Wut schlotternd die Hände aneinander gerieben haben, umklammern nun ihre Waffen. Unser Anführer will uns mit einer flammenden Rede Mut machen, als plötzlich – rund einhundert Meter vor unserer Stellung – Rauchschwaden aufsteigen. Die Deutschen wollen uns die Sicht nehmen! Und tatsächlich: Der Nebel sieht nicht nur fantastisch aus, sondern ist auch absolut blickdicht. Die computergesteuerten Soldaten schießen in **Call of Duty 2** nicht blindlings ins Blaue (beziehungswise Graue), daher können Sie mit dem Rauch gegnerische MG-Nester kurzzeitig stilllegen.

IN GAMESTAR 12/2003...

...waren wir beim Call of Duty-Test enttäuscht, wie lieblos das Spiel mit dem englischen Offizier Captain Price umgeht: Der ist am Ende einer Mission einfach tot. Im Nachfolger feiert Price seine Rückkehr. Ob er diesmal überlebt, verraten wir nicht, aber schauen Sie sich auf jeden Fall den Abspann von Call of Duty 2 an!



Die US-Ranger haben bei Koblenz den Rhein überquert und kämpfen sich durch das Städtchen Vallendar. (1600x1200)



Parkverbot: Im tunesischen Toujane hält ein deutscher LKW direkt vor uns. Die Handgranaten unserer Kameraden reißen ihn in Stücke

Keine Lumpenpuppen

»Sie kommen!«, ruft jemand, und nun hören wir es auch: Kampfschreie gellen aus dem Nebel, und schon stürmen die ersten Wehrmachtssoldaten aus dem Dunst. Sie sind zu nah für unseren langsam nachladenden Karabiner, zu viele für unsere Pistole. In unser Marschgepäck passen zwar immer nur zwei Waffen, dafür können wir die jederzeit gegen gefundene Knarren tauschen: Wir nehmen einem gefallen Kameraden seine MP ab und lassen die Pistole zurück. Die taugt in **Call of Duty 2** ohnehin nur zum Zu-

schlagen. Als ein Deutscher in unsere Schützenstellung springt, rammen wir ihm kurzerhand unsere neue Maschinenpistole ins Gesicht. Der Mann geht sofort zu Boden. Das ist nicht immer so: Oft schleppen sich die KI-Soldaten noch mehrere Meter auf allen vieren durch den Schnee und feuern dabei mitunter ein paar Schüsse aus ihrer Pistole. All das sind vorberechnete Sterbeanimationen – Ragdoll-Verhalten und Physiksyste-
m gibt's in **Call of Duty 2** nicht. Damit raubt sich der Shooter ein Stück seiner sonst so brillanten Atmosphäre, denn spätestens nach der dritten Wiederholung

wirken die Abgänge der Gegner lächerlich künstlich. Apropos Abgang: Unsere Nahkampfeinlage scheint die Deutschen beeindruckt zu haben – sie treten plötzlich den Rückzug an.

Selbstversorger

Als der Feind türmt, wollen wir unsere Wunden versorgen... aber wir haben keine! **Call of Duty 2** kommt ohne Gesundheitsbalken und Erste-Hilfe-Pakete aus. Wie in **King Kong** heilt sich der Held automatisch. Vorausgesetzt, Sie kassieren nicht mehrere Treffer in schneller Folge. Wie viele er einsteckt, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab: Auf der leichtesten von vier Stufen sind Sie fast unsterblich und strecken ganze Divisionen im Alleingang nieder. Stellenweise haben Sie tatsächlich das Gefühl, die halbe Wehrmacht sei zu Besuch: **Call of Duty 2** generiert so lange neue Gegner, bis Sie einen bestimmten Punkt im Level überschritten haben. Solange Sie die Stellung halten, können Sie ballern, bis der Arzt kommt. Ach nein, den brauchen Sie ja nicht. Wenn wir mal nicht weiterziehen, fühlen wir uns schnell wie bei **Moorhuhnjagd** – nur ohne Punktezähler. Aller-



Als Commander Welsh steuern Sie zwei Missionen lang einen Panzer.

ANGRIFF AUF MATMATA



Im tunesischen Matmata geraten wir in einen Hinterhalt: Deutsche Truppen löschen unseren Konvoi aus.



Wehrmachtssoldaten lauern überall in den staubigen Straßen der Stadt. Wir schießen uns den Weg frei.



Auch das noch: Plötzlich greifen uns deutsche Jagdbomber an! Wir suchen Deckung, wo wir nur können.



Nicht weit entfernt steht eine Flugabwehrkanone. Wir schalten das Wachpersonal aus, besetzen das Geschütz.



Mit der deutschen Flak holen wir die feindlichen Flugzeuge vom Himmel. Wir sind gerettet!



Wir hüllen einen deutschen Truppentransporter in blickdichten Rauch, um zu entkommen. Doch solange der Maschinengewehr-Schütze etwas sehen kann, feuert er weiter.

dings treibt uns die spannende Inszenierung der Einsätze ständig voran: In aufregenden Skriptsequenzen donnern Jagdflugzeuge im Tiefflug über unsere Köpfe hinweg, Panzer brechen durch Häuserwände und an jeder Ecke spornen uns Kameraden zum Kampf an. Die werden nämlich auch ständig neu generiert, nehmen uns zwar nicht die Arbeit ab, vermitteln aber eine unglaublich dichte Schlachtfeldatmosphäre. Wer will da schon Pause am

Wegesrand machen? Wenn also Captain Price brüllt »Rennt!«, dann rennen wir auch.

Alles Schwätzer!

Auch die übrigen KI-Kameraden sprechen gelegentlich mit uns: Sie melden die Positionen von Feinden, etwa »Links von Ihnen, hinter der kleinen Mauer!«. Zudem warnen sich die Deutschen untereinander: »Die Russen sind im Keller!«. Dieses sogenannte »Battle-Chatter« (zu deutsch: Schlachtgeschwätz)



Zwei Sherman-Panzer gehen im französischen St. Louet in Flammen auf.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Eine Petra, zwei Meinungen: »Call of Duty 2 ist sehr klasse!« und »Call of Duty 2 ist große Grütze!«. Warum ich das Spiel eigentlich super finde, ist leicht zu erklären: Die Grafik rockt, die Skripts sind erste Sahnne, der Sound bläst mir das Gehirn aus den Ohren. Warum aber nun die Grütze? Weil Call of Duty 2 nicht mehr ist. Wieso erzählt das Spiel wieder keine Geschichten? Wieso gibt es mir nicht den Hauch einer Chance, mich mit den Helden zu identifizieren? Wieso bleibt am Ende wieder das schale Gefühl, dass etwas Essentielles fehlt. Dass ein Weltkriegs-Shooter so unkritisch nicht sein darf? Wann wird dieses Untergenre der Action endlich, endlich erwachsen?

»Krieg als Kinderspiel«



sorgt für eine noch dichtere Atmosphäre. Freund und Feind verspotten sich sogar gegenseitig mit derben Scherzen. Im französischen Caen ruft uns ein Deutscher zu: »Wenn der Krieg vorbei ist, braucht ihr Briten eine größere Insel – um die ganzen Toten zu begraben!« Außer flotten Sprüchen haben die Soldaten allerdings nicht viel unterm Helm: Sie wechseln kaum die Position und bewegen sich im Rauch nicht mehr: Oft stolpern wir im Nebel über deutsche Kämpfer, die wie Häschen in der Grube in ihrer Deckung hocken, anstatt vor den anrückenden Alliierten zu fliehen. Kein Vergleich also zu den Schurken in F.E.A.R.

Foto-Finish

Im höchsten Schwierigkeitsgrad von **Call of Duty 2** beendet schon eine gut platzierte Kugel Ihre Soldatenkarriere. Ebenso im Multiplayer-Modus: Wer hier gedankenlos über freie Flächen spaziert, gerät schnell ins Fadenkreuz eines Scharfschützen. Camper haben in **Call of Duty 2** allerdings kein leichtes Spiel: Nach jedem Ableben sehen Sie mit der »Abschusskamera« die letzten Sekunden aus Sicht des Spielers, der Sie ausgeschaltet hat. So können Sie erkennen, von wo aus geschossen wurde. Die 13 Karten des Mehrspielerparts sind verhältnismäßig klein und beschenken **Call**



Links DirectX 7 mit niedrigen Details, rechts DirectX 9 in voller Pracht.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Verringern Sie die Texturqualität. Das bringt knapp 20 Prozent mehr Frames.
- 2 Falls das Spiel auf DirectX-9-Karten stark ruckelt, stellen Sie die »Rendermethode« auf DirectX 7. Karten ohne DX 9 nutzen DX 7 und laufen so manchmal schneller als kleinere DX-9-Platinen.

- 3 Deaktivieren Sie die Schatten, damit holen Sie circa 30 Prozent mehr Leistung raus.

CHECKLISTE

- 4 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768 ¹	8000	9000	4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 ²	8000	9000	4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768 ¹	8000	9000	4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
	2,4 GHz	1024x768 1280x1024 ²	8000	9000	4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
1024 MBYTE	3,0 GHz	1280x1024 1600x1200	8000	9000	4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
	3,0 GHz	1280x1024 1600x1200	8000	9000	4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800

1) niedrige Details 2) mittlere Details

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



Ständig überraschen uns Skriptsequenzen wie dieser Luftangriff.

of Duty 2 die ideale Mischung aus taktischem Vorgehen und hoher Spielgeschwindigkeit. Die hängt außerdem vom jeweiligen Multiplayer-Modus ab – Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag laufen als rasante Gefechte ab, »Suchen und zerstören« erinnert hingegen an Counterstrike: Ein Team versucht, zwei Zielobjekte auf der Karte zu sprengen, der Gegner verteidigt. Wer drauf geht, muss den Rest der Runde zuschauen. In »Hauptquartier« müssen die Mannschaften eine

Basis erobern (wie im Conquest-Modus der Battlefield-Reihe) und anschließend sichern. Ausgeschaltete Verteidiger müssen so lange aussetzen, bis die Basis wieder verloren ist. So stellen sich mit der Zeit immer weniger Kämpfer den Angreifern entgegen, ständig wechseln die Teams die Rollen. Aufregend! Mit der »Abschusskamera« erkennen Sie außerdem schnell, ob Ihr Gegner schummelt – etwa weil er Sie durch die Wand beobachtet hat. Andere Anti-Cheat-Maßnah-



Die nahkampfstärke Schrotflinte gibt's nur im Multiplayer-Modus.

men gibt's in Call of Duty 2 nicht: Das Tool Punkbuster, das seit Jahren Betrüger aus Ego-Shootern fernhält, fehlt.

Der Klang des Krieges

In Call of Duty 2 bekommen Sie ständig was auf die Ohren: Beindruckender Gefechtslärm in glasklarer Surround-Qualität ist allgegenwärtig. In den Straßen Stalingrads schallen entfernte MG-Salven durch die Häuser-schluchten, Propaganda-Durchsagen der Deutschen fordern uns auf, die Waffen niederzulegen, an der Küste von Pont du Hoc hören wir das Grollen der Schiffsartillerie weit draußen auf dem Atlantik. Stellenweise

spielt dazu filmreife orchestrale Musik, die hohe Punktzahlen auf der nach oben offenen Gänsehaut-Skala erreicht. Viele Passagen wollen wir gleich noch einmal erleben – doch das ist nicht so einfach, denn Call of Duty 2 erlaubt kein freies Speichern. Stattdessen sichert das Spiel Ihren Fortschritt an fair verteilten Punkten. Die Balance leidet nicht darunter, denn Sie bekommen die einzelnen Feuergefechte in mündgerechten Happen serviert. Allerdings können Sie so Ihre Lieblingssequenzen nicht direkt laden, sondern müssen die jeweilige Mission von vorne beginnen. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:L225



Wehrmachtssoldaten überrennen unsere Stellung in Moskau, in wenigen Augenblicken wird es zum Nahkampf kommen. Doch dafür ist unser Scharfschützengewehr keine gute Wahl.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Was war zuerst da: das Huhn oder das Ei? Die unendlichen Gegner oder die unendliche Gesundheit? Fest steht: Ohne das eine funktioniert das andere nicht. Und es sind gerade die Horden von Soldaten auf beiden Seiten, die Call of Duty 2 so spannend machen. Gewöhnungsbedürftig ist das allerdings schon: Es bringt kaum etwas, Feinde aus der Entfernung auszuschalten – solange ich nicht den »Stoppt die Gegner«-Schalter überlaufe, tauchen die wieder auf. Allerdings spiele ich hier ja in der Regel den waghalsigen Angreifer, und da muss ich halt vorstürmen. Call of Duty 2 ist nichts für Camper.

»Vorwärts immer, rückwärts nimmer!«



CALL OF DUTY 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Infinity Ward / Activision	RELEASE (D)	31.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Medal of Honor: Pacific Assault (GS 1/05, 90) Schlauere KI, dafür nur ein Szenario. Call of Duty Deluxe (GS 8/05, 83) Den Vorgänger gibt's mit Addon zum Budget-Preis.								

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	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	XP 1200+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Mal schnell, mal taktisch, immer spannend.

MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Suchen und Zerstören, Hauptquartier

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Effekte - fade Bodentexturen	9 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + toller Soundtrack	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade für Anfänger und Profis	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Skriptsequenzen + realistische Klangkulisse	10 / 10
BEDIENUNG	+ Missionen separat anwählbar - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ drei Singleplayer-Kampagnen + fünf Mehrspieler-Modi	9 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + glaubwürdige Grenzen	9 / 10
KI	+ Battle-Chatter - dumme Soldaten	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal - keine Besonderheiten	8 / 10
HANDLUNG	- quasi nicht vorhanden - gesichtslose Helden	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: DIE PACKENDSTE SCHLACHTFELDATMOSPHÄRE DES GENRES.



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: L183



Universum der verpassten Möglichkeiten

X3 REUNION

Egosofts Weltraumepos ist endlich da und scheidet die Geister. Lesen Sie, warum nur Profis den Ausflug ins All wagen sollten.

Du kommst hier nicht rein!« Mit voller Wucht schreit Ihnen **X3 Reunion** diesen Lieblingssatz deutscher Türsterher entgegen. Zumindest meint man ihn zu hören, wenn man Egosofts Weltraumspiel installiert hat. Denn kaum gestartet, bemüht sich der Mix aus Storykampagne und Weltraumhandel mit jedem Bit, dem Spieler den Ausflug ins X-Universum so schwer wie möglich zu machen. Wir haben dennoch versucht, die Pforten in die unzugänglichen Weiten von Egosofts Galaxie aufzustoßen – mit Erfolg.

Nachricht verschollen

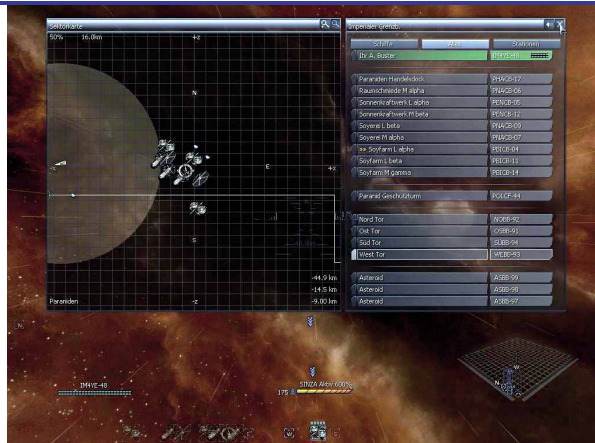
Wer die beiden Vorgängerspiele nicht kennt, versteht vom Intro nix. Doch auch geübte X-Perten,

die mit der Story um den Piloten Kyle Brennan, seinen Sohn Julian und deren Kampf gegen die finsternen Kha'ak vertraut sind, bekommen Probleme. Denn kaum hat man sich an der schicken Optik und den geschmeidig animierten Räumen erfreut, stellt sich auch der ausgebuffteste X-Fan die Frage »Was soll ich denn jetzt machen?«. Die Startsequenz verrät nur, dass man als Julian Brennan unterwegs ist, Papa Kyle liegt seit **X2** im Koma. Außerdem soll eine neue Nachricht eingegangen sein. Nur wie ruft man die auf? Ein beherzter Druck auf die Escape-Taste oder ein Rechtsklick ermöglichen den Zugriff auf die umständlichen Schiffsmenüs. Dort finden Sie den Eintrag »Ein-

gehende Nachrichten« und erfahren im fitzeligen Text, zu welchem Sprungtor Sie fliegen müssen. Der Rest funktioniert leicht. Per Klick steuert Ihr Schiff den gewählten Zielpunkt automatisch an. Wer mag, kann aber auch per Hand mit Maus, Tastatur oder Joystick losbettern.

Der K-Trick

Die erste Mission spielt sich noch sehr einfach. Wie ein aufpoppelndes Infofenster verrät, greift die CPU auf Kommando markierte Feinde automatisch an. Auch wenn Sie selbst Hand anlegen, ist das Gefecht unproblematisch leicht. Denn neuerdings können Sie auch Waffensysteme zusammenschalten. Dadurch werden die Gegner zum



Das gesuchte Sprungtor im Imperialen Grenzgebiet liegt weit im Westen.

IN GAMESTAR 08/1999...



...testete der heutige GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott noch als Trainee das erste Spiel aus der X-Reihe. Beyond the Frontier, so der Untertitel, heimste damals 73 Wertungsprozent ein. »Cleveres Weltraumspiel für geduldige Könner« war das Fazit des angehenden leitenden Angestellten. Die Erweiterung X-Tension erschien bereits ein Jahr später.

leichten Kanonenfutter. Doch dann passiert es: Storybedingt finden Sie sich im schwach bewaffneten Geschützturm eines Raumschiffs wieder und müssen Piraten abschießen. Was Ihnen niemand sagt: Sie sollten zuerst per Druck auf die K-Taste den automatischen Zielmodus aktivieren, sonst sind Treffer Glückssache. Tun Sie das nicht, sind Sie binnen Sekunden tot und müssen ganz von Anfang an starten, so Sie nicht auf einer Raumstation vorher gespeichert haben. Eine Zwischensequenz später treiben Sie in einem defekten Raumanzug mitten im All. Dann gilt es, sich schnell nach links zu drehen und auf das Rettungsschiff zuzufiegen. Wenn Sie damit warten, bis die Anforderung dazu kommt, haben Sie jedoch keine Chance mehr, das 90-Sekunden-Zeitlimit einzuhalten – nur einer von vielen bösen Bedienungsschnitzern in diesem Stil. Danach erfahren Sie das wahre Ziel der **X3**-Story: Sie sollen letztlich drei mystische Kristalle besorgen, um die Galaxis vor dem Untergang zu bewahren.

Langer Weg – lange Weile

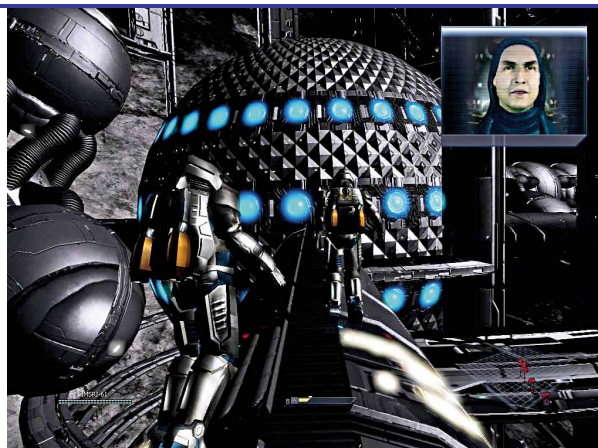
Nach derart starkem Nerv-Tobak lässt **X3** Sie ein wenig in Ruhe. Sie



In einem Asteroidenfeld beschießen wir einen ungeschützten Transporter. Dessen Pilot meckert heftig, rückt aber seine Waren raus.



Die meisten Menüs sind unübersichtlich und kaum intuitiv aufgebaut.



Nur in wenigen Zwischensequenzen tauchen menschliche Charaktere auf.

PATCH AUF VERSION 1.2.01

Die Verkaufsversion von X3 Reunion ist stark fehlerhaft. Abhilfe schafft der Patch auf die Version 1.2.01, den Sie auf unserer DVD finden. Nach der Installation reduziert sich die Zahl der Systemcrashes deutlich. Außerdem werden die Einstiegssequenzen dank automatisch zugeschalteter Zielhilfe dramatisch leichter. Geblieben sind zahlreiche Ungereimtheiten, wie die immer wieder mal ausfallende Maussteuerung, fehlende Bilder von Gesprächspartnern oder Funksprüche längst zerstörter Gegner. Laut Hersteller soll der nächste Patch erhältlich sein, wenn Sie diese Zeilen lesen.

ren und ein paar sehr simplen Ballersequenzen. Nicht zu vergessen der (dank unsichtbar mittickendem Zeitlimit) nervige Flug durch eine verschachtelte Raumstation. Deutlich anspruchsvoller und spannender fällt der Wirtschaftsteil von X3 aus, dem Sie sich jederzeit widmen können. Fast überall finden Sie Fabriken, die Grundmaterialien wie Energiezellen oder Nahrung produzieren. Auf Asteroiden gibt es Erz- und Siliziumminen. Aus all diesen Rohmaterialien stellen fortschrittlichere Werke Dinge wie Raketen oder Computer her. Wer was benötigt, müssen Sie allerdings selbst herausfinden, indem Sie die ein-

zelnen Raumsektoren besuchen. Eine praktische Übersicht gibt es nicht. Dabei entpuppt sich der Handel dank dynamischem Wirtschaftssystem und sich ständig ändernden Preisen als echte Herausforderung. Es macht Spaß, profitable Routen auszukundschaften und die eigene Flotte bestehend aus Transportern und Jägern wachsen zu sehen. Allerdings lauern auch hier wieder die extrem umständlich aufgebauten Menüs, die wesentliche Infos geschickt verbergen. So können Sie nicht mal Ihre Ladung, den Raum, den diese im Frachtraum belegt und das aktuelle Angebot der Station auf einen Blick sehen.

Vernetzte Fabriken

Wer durch Warenschacherei reich geworden ist, darf sogar eigene Minen oder Fabriken errichten. Ganz neu: Mehrere Anlagen lassen sich zu einem Produktionskomplex verbinden, in dem mehrere Fabriken über starre Leitungen miteinander verbunden sind. Dadurch entfallen Transporte zwischen den einzelnen Werken. Ebenfalls neu: Wer ge-

nügend Geld zusammen hat, kann eigene Händler für sich arbeiten lassen. Die agieren dann selbstständig innerhalb eines Sektors. Später arbeiten die Herrschaften dann sogar galaxisweit. Natürlich müssen Sie Waren nicht unbedingt legal erwerben: Als Pirat beschließen Sie einfach ehrliche Händler und fordern sie per Funk auf, die Ladung abzuwerfen. Kopfgeldjäger besorgen sich eine Polizeilizenz: Die ermächtigt Sie, just jene Bösewichter abzuschießen – gegen Bares selbstverständlich. Beides ist eine Weile recht unterhaltsam, allerdings auf die Dauer zu eintönig.

Blaue Planeten

Optisch macht X3 Reunion auf den ersten Blick viel her. Die Stationen sehen realistisch aus,

überall dreht und bewegt sich etwas. Vor allem die großen Planeten mit eigenem Wolkensystem sind beeindruckend. Deutlich schwächer wirken die flachen Explosionen; grauselig die verwaschenen Videos. Cockpits gibt es gar nicht mehr. Die winzigen kleinen Anzeigen für Schilde und Waffen kämpfen am linken Bildschirmrand um Aufmerksamkeit. Vor allem in höheren Auflösungen werden aber nur geübte Scharfblicker etwas erkennen können. Musikalisch wechselt X3 zwischen ganz manierlichem Orchesterklang und lahmen Synthie-Dudeleien. Bei der Steuerung regiert die pure Kontrollen-Anarchie: Alles geht irgendwie (Maus, Tastatur, Joystick), doch nichts klappt intuitiv.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L55

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich würde X3 so gerne mögen, aber es lässt mich nicht! Kein lahmher Spruch, sondern die reine Wahrheit. Die Story-Kampagne hält derart viel Frustpotenzial bereit, dass ich dabei förmlich gemerkt habe, wie mir die Freude am Spiel nach und nach entzogen wurde. Das liegt vor allem an der nicht vorhandenen Spielbalance. Die Ballerszenen sind entweder viel zu schwer oder mit Zielhilfe viel zu leicht. Dazwischen gibt es langweilige Sektorensuche und ab und an mal eine Raumschlacht, die kaum den Namen verdient.

Rettung durch Wirtschaft

Deutlich besser hat mir der Wirtschaftsteil gefallen. Nachdem ich mich in die Katastrophen-Menü-Steuerung eingefeselt hatte, klappte mein Handeln ziemlich gut. Allerdings braucht man einige Zeit, bis spürbare Gewinne erwirtschaftet werden. Trotzdem macht das Warenschachern Spaß. Enttäuscht bin ich aber dennoch: X3 ist der schwächste Teil der Reihe.

»Unter meinen Erwartungen«



X3 REUNION WELTRAUMSPIEL			
PUBLISHER	Egosoft / Deep Silver	RELEASE (D)	16.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 108 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR			
EINSTIEGER	1	FORTGESCHRITTENER	2
VERGLEICHBAR MIT	Freelancer (84, GS 07/05) Spannender Weltraumshooter mit simpler Steuerung. X2 (82, GS 07/05) Der Vorgänger spielte sich simulationslastiger.		

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 214 MX	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3400+ AMD
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	4,1 GB Festpl.	4,1 GB Festpl.	4,1 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr realistische Raumstationen - unechte Gesichter	9 / 10
SOUND	- dudelig-langweiliger Synthie-Sound	6 / 10
BALANCE	- keinerlei Spielbalance erkennbar	1 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Raumflair durch sehr unterschiedlich gestaltete Sektoren	5 / 10
BEDIENUNG	+ gute Flugsteuerung - unübersichtliche Menüs	4 / 10
UMFANG	+ sehr großer Weltraum, in dem es viel zu entdecken gibt	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ epische Hintergrundstory - langweilige Missionen	5 / 10
KI	+ selbstständige Handelsschiffe - dumme Gegner	5 / 10
EINHEITEN	+ unterschiedlichste Schiffe + Waffen jeder Güteklasse	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Bau von riesigen Fabriken und einer großen Armada	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: WELTRAUMHANDEL AUF DIE ÜBERKOMPLIZIERTE ART.



- DVD: Video-Special
- DVD: Patch 1.201
- GAMESTAR-DE: Screenshot-Galerie
- [QUICKLINK L56](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L56)



Rendezvous mit Jack Black

KING KONG

Nach dem Herrn der Ringe erweckt Starregisseur Peter Jackson nun King Kong zum Leben – dank Rayman-Macher Michel Ancel auch auf dem PC.

Stellen Sie sich vor, Sie sind gut acht Meter groß, schrecklich behaart und neigen dazu, beim Laufen Bäume umzuwerfen. Wenn diese Beschreibung auf Sie zutrifft, haben Sie wahrscheinlich ein Problem beim Aufreißen von Frauen (bildlich gesprochen, natürlich). Aber Sie haben dann sicher Verständnis für den Star

aus Peter Jacksons neuem Film. Denn **King Kong** ist schrecklich einsam und sehnt sich nach einer hübschen Blondine. Die kommt in Form der attraktiven Aktrice Ann auf seine Insel – und das Unglück oder Spektakel (je nach Betrachter) nimmt seinen Lauf. **Rayman**-Erfinder Michel Ancel hat das Spiel zum Film in enger Zusammenarbeit

mit Jackson entworfen. Sein Action-Abenteuer ist derart spannend, dass Sie die ideenlosen Rätsel erst bemerken, wenn es viel zu spät ist – und der Spaß am Spiel Sie nicht mehr aus seinen haarigen Pranken lässt.

Jack mal 2

»Hallo Jack, gucken Sie doch mal nach oben!«, tönt es gleich zu Spielbeginn aus den Lautsprechern. Eingestimmt vom packenden Intro warten Sie gespannt darauf, wann dieser Jack denn endlich der Aufforderung nachkommt. Doch dann dämmert die Erkenntnis: Gemeint ist nicht Schauspieler Jack Black, der im Film den Regisseur spielt und dessen lebensecht animierte Polygongestalt Sie aus dem Monitor her-

aus auffordernd anguckt. Diesen Charakter heißt in Film und Spiel nämlich Carl Denham. Stattdessen ist der Zuruf als freundlicher Hinweis gedacht, endlich selbst die Kontrolle über die Maus und Ihren Helden namens Jack Driscoll zu übernehmen. Carl will zusammen mit Ihnen und der hübschen Blondine Ann einen Film auf der Insel drehen. In klassischer Shooter-Perspektive folgen Sie den gut geskripteten Nebendarstellern an den Strand von Skull Island. Nahtlos reihen sich Dialogszenen an Spaziergänge über das steinige Ufer. Sie selbst tun kaum mehr, als sich mit Maus und den WASD-Tasten anzufreunden. Dann plötzlich werden Sie doch noch gefordert: Eine Kiste schwebt über



Den V-Rex kann Jack nicht besiegen. Da hilft nur Fliehen!



Feuer vernichtet Dornbüsche und Dinos gleichermaßen.



Der Kong hat den Flugsaurier im Würgegriff. Jetzt nur möglichst schnell den Mausknopf klicken. (1024x768)



In den Straßen von New York randalieren Sie als Riesenaffe und werfen mit herumstehenden Autos auf militärische Anlagen. (1280x960)

dem Boden. Sie müssen das Ding mit der Pistole abschießen. Pistole? Wo ist die denn? Doch Carl fordert Sie auf, die Leertaste zu drücken. Denn Waffen müssen Sie erst ziehen (Leertaste gedrückt halten) und dann mit der linken Maustaste feuern. Das ist so ungewohnt wie unpraktisch. Allerdings findet man sich nach ein, zwei Fehlschüssen schnell damit ab. Ebenfalls blöd: Mehr als eine Waffe (Pistole, Schrotflinte, MP) können Sie nicht mitnehmen.

Mehr Speer

Kaum haben Sie sich mit der Steuerung angefreundet, müssen Sie feststellen: Munition ist sehr begrenzt. Spätestens wenn

Sie die ersten Dinosaurier erlegt haben, werden Patronen knapp. Von überall greifen die Biester an: Aus der Luft stürzen sie sich auf Ihren Helden oder springen hinter Felsen hervor. Ist die Waffe leer geschossen, sollten Sie sich schnellstens nach an strategischen Stellen verteilten Speeren umsehen. Spätestens jetzt ist es eine gute Idee, im Optionsmenü das Fadenkreuz als Zielhilfe zu aktivieren. Sonst haben Sie mit den unpräzisen Wurfhölzern keine Chance. Derart aufgerüstet können Sie sich langsam vorwärts wagen. Doch Vorsicht: Ist ein Speer weg, müssen Sie einen neuen finden oder den alten aufsammeln, es gibt keinen Vorrat! Gespeichert wird abschnittsweise. Segnet Ihr Held das Zeitliche, geht's beim letzten Rücksetzpunkt wieder los. Glücklicherweise gibt's davon jede Menge – und sie sind clever gesetzt.

Ein Spiel – zwei Rätsel

Auf Ihrem Weg zum Kong (von dessen Existenz die Helden noch nichts ahnen) stoßen Sie recht schnell auf die beiden Rätselsorten des Spiels: Wer Feuer

findet, sollte einen Speer daran entzünden. Denn garantiert befinden sich in der Nähe Dornbüsche, die den Weg versperren und meist auch noch als Unterschlupf für ein paar Dinos dienen. Deshalb werfen Sie beherzt

den zur Fackel umfunktionierten Speer ins Gestrüpp. Das fängt sofort Feuer, genau wie die Echsen darin. Manchmal müssen Sie auch einen trockenen Stock in entfernte Flammen schleudern und Sträucher

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Schon mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft das Spiel flüssig. Nur kurz nach dem Start eines Levels ruckelt es ein wenig.
- 2 Senken Sie bei Performance-Problemen die »Vegetation Density« und die »AfterFX« schrittweise: Dadurch steigt die Leistung pro Stufe um einige Prozent.

- 3 Um in 1600x1200 zu spielen, benötigt Ihre Grafikkarte mindestens 128 MByte RAM. Für Anti-aliasing benötigen Sie 256 MByte.

CHECKLISTE

- 1,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

256 MBYTE	1,5 GHz	800x600 1024x768											
	2,0 GHz	1024x768 1280x1024											
	2,5 GHz	1280x1024 1600x1200											
512 MBYTE	1,5 GHz	800x600 1024x768											
	2,0 GHz	1024x768 1280x1024											
	2,5 GHz	1280x1024 1600x1200											
RAM		Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/9600	Geforce FX 5600/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/ GT	Radeon X800/850	Geforce 6800	

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

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

IN GAMESTAR 10/1997...

...testeten wir zum ersten mal eine Filmumsetzung. Die Millionen-Dollar-Mega-Produktion Waterworld war seinerzeit Kevin Costners erster großer Flop. Das Echtzeit-Strategiespiel auf dem PC entpuppte sich als durchaus ordentlicher Titel, der die etwas farbarmen Levels durch Videosequenzen aus dem Film aufpeppen konnte. Immerhin 74 Wertungsprozente heimste Interplays Endzeitspektakel ein.





Auf dem Empire State Building kämpft King Kong gegen Doppeldecker.



Ab und an müssen Sie Ann gegen attackierende Dinos verteidigen.

und Reptilien so vernichten. Rätsel Nummer zwei sind versteckte Bolzen, mit deren Hilfe Sie Tore öffnen. Die werden von besonders starken Sauriern bewacht – oder verbergen sich hinter brennbaren Büschen.

Ann ist weg!

Und dann kommt »Er«! Egal, wie gut Sie auch spielen: Ann wird von Kong entführt. Auf dem Weg zu King Kongs Nest (das wird in Spiel und Film wirklich so genannt) lernen Sie auch die Dinosaurier besser kennen. Spätestens wenn an einigen Stellen ganze Horden lauern und der letzte Schuss mal wieder verballert ist, erweist es sich als hilfreich, die Eigenarten der Dinos zum eigenen Vorteil zu nutzen. So schießen Sie zum

Beispiel einen Flugsaurier so ab, dass er direkt vor den Füßen eines laufenden Artgenossen aufschlägt. Der stürzt sich nur zu gern auf das kostenlose Mittagessen. So können Sie sich auch an den gigantischen V-Rexen (heißen zumindest laut Handbuch so) vorbeimogeln.

King Kong spring!

Wahre Stärke erhalten Sie im Spiel nur in der Rolle von King Kong! Ab und an wechseln Sie automatisch die Seiten und donnern als mächtigster Gorilla der Filmgeschichte durch den Dschungel. Den Giganten steuern Sie wie in einem Hüpfspiel aus der Außenansicht. Dann steht Hopsen und Klettern auf der Urwald-Ordnung. Wie schon in Ancels **Beyond Good &**

Evil steuern sich diese Passagen sehr gut mit Maus und Tastatur. Wer mag, kann aber auch ein Pad anschließen. Sehr gut funktionieren auch die Kämpfe, die der Riesenaffe mit Dinos austrägt. Wie von selbst verteilt er Backpfeifen oder packt sich die Biester, um sie per Schulterwurf zu erledigen oder Ihnen das Maul auseinander zu reißen. Ob das klappt, hängt davon ab, wie schnell Sie die Maustasten drücken.

Ein Affe in New York

Seine größte Stärke zeigt Ancels Spiel in den fast perfekt getimten Skriptsequenzen, die Sie immer weiter durch das Spiel jagen. Vom Start am Strand der Insel durch den Dschungel bis in die Straßen New Yorks und

zum Finale auf dem Empire State Building haben Sie kaum Zeit zum Nachdenken. Wenn Sie von einem riesigen V-Rex gejagt durchs Gras hechten, fällt gar nicht auf, dass der aktuelle Spielabschnitt räumlich sehr begrenzt ist. Dabei sieht die Grafik, obwohl nicht auf dem neuesten Stand, sehr atmosphärisch aus. Der Look gleicht dem des Films bis aufs letzte Affenhaar. Vor allem die Animationen von Sauriern und Kong sind fantastisch. Ebenfalls großartig: die exzellente deutsche Vertonung. Ubisoft hat die Originalstimmen der Darsteller verpflichtet. Da **King Kong** auf DVD ausgeliefert wird, können Sie auch auf den englischen Originalton schalten.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:L26

GAMER'S EDITION NUR ONLINE ERHÄLTLICH



Parallel zur normalen Version erscheint eine Gamer's Edition. Die ist dank hoch aufgelöster Texturen deutlich schöner. Allerdings benötigt sie 2 GByte RAM, eine Shader 3.0-taugliche Grafikkarte und mindestens eine 3.0 GHz-CPU. Diese Version gibt's nur online auf gamesload.de

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Endlich gibt's mal eine Filmumsetzung, die den Namen wirklich verdient. Zugegeben, ich kenne die Vorlage (noch) nicht. Aber ich kann sie mir anhand Michel Ancels Spiel sehr gut vorstellen. Langeweile kommt bei der Hatz über Skull Island niemals auf. Und ein paar der überraschenden V-Rex-Attacken stecken mir jetzt noch in den Knochen.

Auch grafisch wird einiges geboten. Ich verstehe nur nicht, warum Monsieur Ancel für die Zwischensequenzen nicht die eigene, todschicke Grafik-Engine verwendet hat statt der unscharfen Schnipsel. King Kong ist eine erstklassige Filmumsetzung, die Sie den Streifen noch mal erleben lässt. Lediglich die sich immer wiederholenden Tüfteleinlagen und die gewöhnungsbedürftige Steuerung verhindern King Kongs vollständigen PC-Triumph.

»Mächtig Spaß für Mick Kong«



KING KONG ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft	RELEASE (D)	17.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 18 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Shooter rund um Kult-Glatzkopf Riddick. Ultimate Spiderman (79, GS 12/05) Recht flott inszenierte Prügelorgie.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 214 MX	 GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
 Radeon 9000	 Radeon 9700/9800	1,3 GHz AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ 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		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gleicher Look wie der Film + lebensechte Animationen	8 / 10
SOUND	+ Original-Soundtrack + Profisprecher	10 / 10
BALANCE	+ alle Abschnitte sind mit etwas Übung gut spielbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durch spannende Skriptsequenzen wie im Film	10 / 10
BEDIENUNG	+ gutmütige Trefferzonen - Schießen nur mit Leertaste	8 / 10
UMFANG	+ rund 15 Stunden Spieldauer - kaum Wiederspielwert	8 / 10
RÄTSEL	+ in die Landschaft integrierte Rätsel - Gebiete sehr klein	8 / 10
KI	+ clevere KI-Kumpanen + Gegner reagieren auf Ablenkung	9 / 10
EINHEITEN	+ Kong! - wenige, unoriginelle Standardwaffen	5 / 10
KAMPAGNE	+ folgt exakt der Filmhandlung + gut getimte Schockeffekte	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: SCHÖN UND SPANNEND, ABER ZU WENIG IDEEN.



Western ohne Winnetou

GUN

Der Vater tot, den ganzen Wilden Westen im Nacken: Cowboy Colton White kämpft gegen Desperados und um Gerechtigkeit. Tony-Hawk-Entwickler Neversoft entdeckt das vernachlässigte Western-Genre.

Zwei Monate hat sich Colton White nicht gewaschen, schwarze Ränder zieren seine Fingernägel und die Zähne putzt er ohnehin immer nur mit Whiskey – die Freudenmädchen von Dodge City empfangen ihn trotzdem. Denn das Actionspiel **Gun** verzichtet auf

die geschniegelten Sunnyboy-Pistolerostypischer Cowboyfilme und zeigt den Wilden Westen, wie er wirklich war: schmutzig, brutal und hässlich. Letzteres trifft allerdings auch auf die Optik von **Gun** zu. Vor allem Texturen und Charaktermodelle sehen im Vergleich zu Konkurrenten wie **Call of Duty 2** arg kümmerlich aus. Dank gelungener Western-Atmosphäre und fesselnder Geschichte lohnt es sich trotzdem, mit Colton zu reiten.

Bärentöter

Coltons Abenteuer beginnt mit einem als Jagdausflug getarnten Tutorial. Unter Anleitung des (Zieh-)Vaters Ned lernen Sie den

Umgang mit Messer, Gewehr und Pistole. Letztere verfügt mit dem Quickdraw-Modus über eine Art Bullet Time – ideal, um Enten abzuballern, Kopfschüsse zu platzieren oder Geiseln hinter menschlichen Schutzschilden gezielt auszuschalten. Wie gesagt: **Gun** ist brutal.

Zum Schluss der Einführung erlegen Sie in einem spannenden Zweikampf (die gibt es immer wieder gegen besonders starke Bossgegner) einen Bären und gehen an Bord eines Raddampfers. Nach einem erbitterten Feuergefecht gegen abtrünnige Soldaten drückt Ihnen Ned einen Freudenhaus-Gutschein in die Hand: Colton soll im »Al-

hambra« die hübsche Jenny treffen. So beginnt eine stimmungsvolle Geschichte um Treue, Verrat und Rache.

Am Rand der Wüste

In Städten wie Dodge City oder Empire können Sie sich frei bewegen, allerdings bestehen die Käffer meist nur aus ein paar Häusern. Wer die Siedlung verlässt und einfach in die Wüste galoppiert, stößt schnell an eine unsichtbare Barriere, dann ist mit der Illusion von Freiheit endgültig Schluss. Dafür gibt es in den Dörfern viel zu tun. Colton reitet für den Pony-Express einfache Kuriermissionen, jagt steckbrieflich gesuchte Gangster oder

IN GAMESTAR 01/2001...

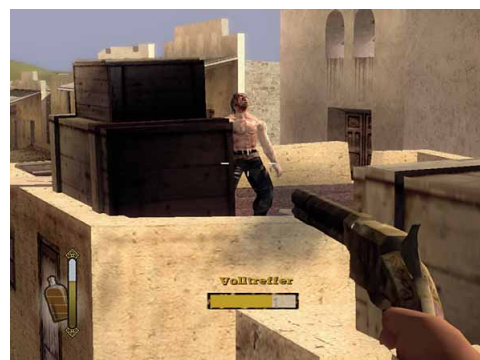
...testeten wir das erste PC-Spiel von Neversoft. Tony Hawk's Pro Skater 2 brachte die Funsport-Welle auf dem PC ins Rollen und kassierte zudem als erster Titel unseren Award »für erstklassigen Soundtrack«, den Tester Markus Schwerdtel gegen den zunächst erbitterten Widerstand der Kollegen unbedingt einführen wollte.



TOBY 'DIE FACKEL'--Na, Baby? Wirds heiß?



Toby die Fackel war mal Bürgermeister von Dodge City, jetzt müssen wir ihn ausschalten. (1024x768)



Der Quickdraw-Modus erleichtert kurzzeitig das Zielen.



Die Goldschürfferei wirkt arg aufgesetzt, bringt aber Geld.



Noch kämpft Colton gegen die Apachen, später werden sie Verbündete.

hilft einem Farmer, sein Vieh zusammenzutreiben. Dadurch verbessern Sie Charakterwerte wie Reiten oder Zielgenauigkeit und verdienen ein paar Dollar, die Sie sofort zum Händler tragen. Der verkauft Upgrades für Waffen (Munitionskapazität, Schadensbonus) und Pferd (Geschwindigkeit, Gesundheit) sowie etliche Knarren. Diese Verbesserungen wirken sich stark aus und erleichtern das Cowboy-Leben enorm. Erfolgreich absolvierte Story-Missionen schalten oft neue Nebenaufgaben frei.

Allerdings ist den Entwicklern von Neversoft (**Tony Hawk-Reihe**) wohl aufgefallen, dass trotz Subquests das Geld schnell knapp wird. Deshalb haben sie in der Landschaft Goldklumpen verstreut. Die kann der Held per Spitzhacke abbauen. Dazu kniet er sich – wie ein Bergmann in **World of Warcraft** – hin und hackt auf das Gold ein. Das sieht lächerlich aus und stört die ansonsten dichte Western-Atmosphäre immens.

MARKUS SCHWERDELT

markus@gamestar.de

Den Realismus-Ansatz von Gun finde ich klasse, der Wilde Westen war nun mal härter als die Bad Segeberger Karl-May-Festsche. Aber warum zerstören die Entwickler die dichte Atmosphäre mit idiotischen Mätzchen wie den Goldsuch-Einlagen? Und ziemlich schnell wird einem klar, dass die groß angekündigte spielerische Freiheit nur pure Augenwischerei ist.

Aber egal, denn auch wenn man sich lediglich strikt an die Story-Missionen hält, erlebt man ein packendes Cowboy-Abenteuer mit rücksichtslosen Ausbeutern, unterdrückten Indianern und selbstverständlich schönen Frauen – auch wenn die mit zeitgemäßen Charaktermodellen noch viel hübscher wären. Sehr gut hat Neversoft die spielerische Abwechslung hinbekommen und Ballern, Schleichen und Reiten im richtigen Verhältnis gemischt. Gun ist kein Wild-West-GTA, aber ein brauchbares Actionspiel.

»Nur ein Streifschuss«

TNT & Tomahawk

Optisch wirkt **Gun** wegen des begrenzten Western-Grafikstils und der drögen Technik schnell öde, spielerisch gibt's dafür viel Abwechslung. Mal kämpft sich Colton mit Pistole und Messer durch ein Hotel, mal muss er zu Ross eine Postkutsche durch Indianergebiet eskortieren. Dann wieder schleicht er in **Splinter Cell**-Manier durch ein nächtliches Dorf und stiehlt Pferde. Oder er platziert Dynamitfässer an Bahngleisen und legt so einen Hinterhalt. Oder er kraxelt auf der Suche nach einem Impfstoff über die Dächer des Städtchens Empire. Oder, oder, oder... Bei all diesen Aktionen gilt: Wer drauflos ballert und stürmt, verlässt den Schauplatz mit den Stiefeln voraus. Taktisches Nachladen und Whiskey-Saufen (füllt Gesundheit auf), Ducken sowie der überlegte Einsatz des Quickdraw-Modus sind Pflicht.

Zum Glück funktioniert die Steuerung mit Maus und Tasta-



Mit dem lautlosen Bogen erledigt der Held im Dunkeln die Pferdewachen.

tur meist problemlos, nur selten bleibt Colton an einer Ecke oder einem ungünstig platzierten Felsen hängen. Das Highlight sind die Reitszenen: Müheelos preschen Sie durch die Prärie, springen über Zäune und schießen vom Pferd aus auf Banditen und Indianer. Letztere müssen übrigens nicht nur als böse Rothäute erhalten. Vielmehr hilft Colton den Ureinwohnern später im Spiel gegen den goldgierigen Ober-Bösewicht Magruder. Denn in dem Punkt hat Neversoft tatsächlich Wort gehalten: **Gun** ist ein Western ohne viele Western-Klischees.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L141](#)

KÄFER IM PISTOLENLAUF

Wenn Sie Ihrem Pferd per Hufeisen-Upgrade mehr Geschwindigkeit verleihen, kann die Grafikengine von Gun manchmal nicht mehr mithalten. Leveldaten werden dann zu langsam nachgeladen, und Colton reitet ins Blaue. Das stört die Atmosphäre, spielerische Nachteile bringt es allerdings keine.



GUN ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Neversoft / Activision	RELEASE (D)	10.11.2005
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT	GTA San Andreas (90, GS 08/05)	Gun-Vorbild, noch mehr spielerische Freiheit.
	Total Overdose (82, 10/05)	Abgedrehte Mexiko-Balleri, Klasse Musik.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen - trübe Texturen - Figuren	6 / 10
SOUND	+ klasse Sprachausgabe... - ...nur in Englisch	8 / 10
BALANCE	+ stetig steigender Schwierigkeitsgrad + faire Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ »schmutziges« Western-Feeling - lächerliche Goldsuche	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut umgesetzte Konsolensteuerung - seltene Hänger	7 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + Nebenmissionen - kein Multiplayer	8 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Westernwelt - unsichtbare Mauern	8 / 10
KI	+ Gegner verschansen sich... - ...bleiben aber berechenbar	7 / 10
WAFFEN	+ massig Waffen + Knarren-Tuning + Quickdraw-Modus	9 / 10
HANDLUNG	+ harte Western-Story + keine Stereotypen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: HARTE COWBOY-GESCHICHTE, TECHNISCH SCHWACH.





Der Scharfschütze bringt sich mit einem Seil in Sicherheit, sein Kamerad gibt ihm Deckung.

Schlamm Schlacht

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

Das Addon bringt viele zusätzliche Ausrüstungsgegenstände und verpasst dem Multiplayer-Shooter einen härteren Look.



Unterboden verrostet, Außenspiegel abgerissen, Windschutzscheibe kaputt – der alte Lieferwagen ist eine Gefahr für Fußgänger, speziell für russische Infanteristen. Denn auf der Ladefläche steht ein MG samt einem Rebellen soldaten, der damit um sich ballert. Mit **Special Forces** sind die Zeiten frisch lackierter Kampfbuggys, weißer Strände und eitlen Sonnenscheins vorbei: Das Addon schickt Sie in Krisengebiete des wilden Ostens, wo Matsch und brennende Fahrzeugwracks das Straßenbild dominieren.

Die Russen kommen!

Special Forces präsentiert sich in ungewohnter Optik: grauer Himmel, heruntergekommene Häuser, verrostete Autos – Bürgerkriegs Atmosphäre! Genau die will das Addon vermitteln, denn hier kämpfen unter anderem russische Elitesoldaten (Speznas) gegen Separatisten. Beide greifen auf das Grundarsenal der MEC-Truppen zurück, tragen aber noch jede Menge Zusatzwaffen- und Material in den Kampf. Scharfschütze und Spec-Ops haben nun eine spezielle Armbrust dabei: Mit der können Spieler ein Seil spannen und anschließend daran herab rutschen. Als Rebellen-Sniper verschanzen wir uns an der Spitze einer Raketenabschussrampe. Doch die Speznas haben uns entdeckt und stürmen die Treppen hoch. Mit dem Fallschirm würden wir genau vor ihren Füßen landen, also schießen wir die Rettungsleine in ein nahe gelegenes Plateau – die Reichweite der Armbrust ist begrenzt. Kurz bevor eine Granate

in unserem Ausguck landet, hechten wir an das Kabel und rutschen in Sicherheit. Wir kommen nur wenige Meter weit: Die Explosion zerstört die Halterung, wir stürzen in die Tiefe.

Sturmsoldat und Panzerabwehrschütze werden ebenfalls zu Hochseilartisten, oder besser Seil-hoch-Artisten: Die zwei haben Wurfanker dabei, mit denen sie auf rund 15 Meter hohe Hindernisse kraxeln können. So sind Sie nicht mehr an die offensichtlichen Laufwege gebunden. Damit die Kletteraffen nicht die Balance der bekannten **Battlefield 2**-Karten stören, funktionieren sämtliche Neuerungen von **Special Forces** nur auf den Addon-Maps.

Die Grünen kommen!

Egal ob mit Anker oder Armbrust: Wenn ein Seil erstmal hängt, kann es jeder benutzen, ob Freund oder Feind. Wird es allerdings rund 30 Sekunden nicht gebraucht, löst es sich in Luft auf. Jeder Seilträger hat nur eines im Gepäck – erst einige Minuten nachdem seine Leine

nicht mehr im Einsatz ist, kann er eine neue vom Nachschubsoldaten bekommen. Der wurde in **Special Forces** deutlich aufgewertet und verschießt nun auch Tränengas! Wer den braunen Rauch einatmet, verliert



Mit dem Restlichtverstärker erkennen wir Feinde im Dunkeln, werden aber von Scheinwerfern geblendet.

DAS IST NEU

- 6 Fraktionen
- 8 Karten
- 10 Fahr- und Flugzeuge
- 14 Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Nachtmissionen

IN GAMESTAR 12/1999...

...motzte Gunnar Lott über den Ego-Shooter Codename Eagle von Refraction Studios: Die Idee, nicht nur zu Fuß herumzulaufen, sondern auch Fahrzeuge zu steuern, sei gut, aber lausig umgesetzt – 54 Wertungspunkte gab's dafür. Johan Persson, kreativer Kopf hinter Codename Eagle, nahm sein Konzept, marschierte zu EA und produzierte Ende 2002 Battlefield 1942.

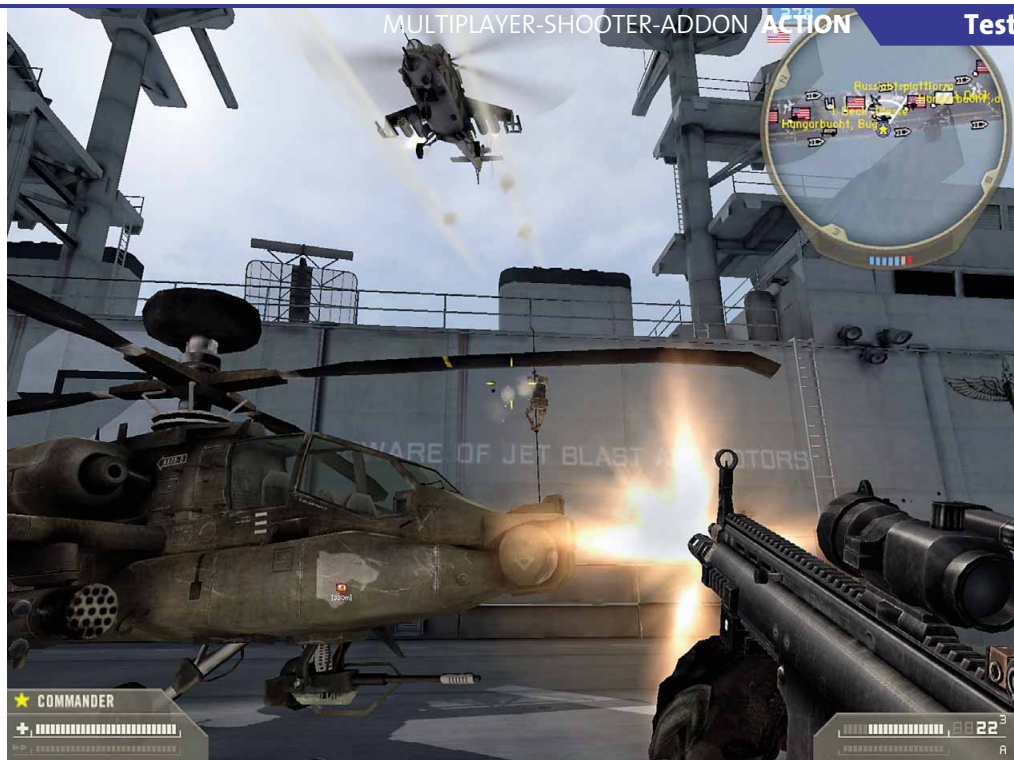




Der SAS-Soldat ist unserer Tränengaswolke entkommen.



Unser Fahrzeug hat drei MGs an Bord, der Pickup nur zwei.



Während ein MEC-Sturmsoldat die Brücke der USS Essex erklimmt, greift uns ein Hind-Helikopter an. (1600 x 1200)

seine gesamte Ausdauer und sieht verschwommen. Allerdings hat jeder Spieler eine Gasmaske dabei – rechtzeitig angezogen verhindert die den Effekt, dafür behindert sie die Sicht. Einen Tunnelblick bekommen Sie auch mit dem Nachtsichtgerät, das Sie auf drei dunklen Karten am Gürtel haben. Was Sie sehen wird dafür in sattem Grün aufgehellt – so entdecken Sie auch Gegner, die im Schatten lauern. Die Maps sind dabei so entworfen, dass Sie regelmäßig zwischen Tag- und Nachtsicht wechseln müssen, denn mancherorts werden Sie sonst von Scheinwerfern geblendet. Spannend! Der Sturmsoldat kann Ihnen allerdings auch in der Mittagssonne die Sicht nehmen: Seine Blendgranate färbt, ähnlich wie in **Counterstrike**, den Bildschirm weiß und lässt Ihre Ohren klingeln. So macht er im Handumdrehen verschanzte Gegner kampfunfähig.

Die Bots kommen ...nicht!

Vier der sechs neuen Parteien, MEC Special Forces, arabische Aufständische, russische Rebellen und Speznas, nutzen dasselbe Arsenal. Die neuen Waffen, die der britische SAS und die US Navy Seals ins Spiel bringen, sehen zwar anders aus als die bekannten Gewehre, doch die Unterschiede sind eher kosmetischer Natur – **Special Forces** ist wie schon **Battlefield 2** gut ausbalanciert. Allerdings übernimmt das Addon kleine Macken des Hauptprogramms: Die Hardware-Ansprüche sind sehr hoch (die Karte »Warlord« ruckelt selbst auf schnellen Rechnern), im Singleplayer-Modus funktionieren nur sechs von acht Maps, noch dazu nur mit 15 Bots, und KI-Gegner gibt es im Multiplayer-Part immer noch nicht. Nichtsdestotrotz ist **Special Forces** ein Muss für jeden **Battlefield 2**-Spieler, denn die Neue-

rungen sind gut durchdacht und bringen noch mehr Spannung. Allerdings könnte die düstere Stimmung manch einem aufs Gemüt schlagen. Da hilft nur eins: ein Abstecher an den sonnigen Golf von Oman.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/176

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 08/05

LAN-TEST

Weil Publisher Electronic Arts vor dem Verkaufstermin von **Special Forces** keine Test-Server zur Verfügung stellte, konnten wir das Addon nicht übers Internet, sondern nur im lokalen Netzwerk testen. Sollten Probleme in Online-Matches oder Großgefechten auftreten, werden wir natürlich in der nächsten Ausgabe ausführlich darüber berichten.

SPECIAL FORCES MULTIPLAYER-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Dice Canada / EA	RELEASE (D)	24.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Joint Operations (92, 09/04) Mehr Spieler, aber weniger Taktik. Battlefield 1942 (90, 11/02) Der Urvater macht immer noch Spaß.										

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 3000+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800	ISDN	DSL

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Weiterhin das absolute Non-Plus-Ultra der Multiplayer-Shooter.

MODI Auch im Addon gibt's nur den Conquest-Modus, doch der ist immer noch brillant.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Die Balance stimmt bei **Battlefield 2** spätestens seit Version 1.03 zwar ohnehin schon, in **Special Forces** sind die Karten aber noch etwas fairer: Manche Flaggen liegen so, dass Panzer oder APCs gar nicht rankommen. Da fühle ich mich in jeder Rolle wohl, sei's als Nahkämpfer oder als Fahrzeugführer. Außerdem kann ich nun auch was mit dem Nachschubsoldaten anfangen: Endlich darf ich als Nicht-raucher mal andere Leute vollqualmen.



»Starke Infanterie, starkes Addon«

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ tolle Animationen + trübe Bodentexturen	9 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + satter Motorenklang	10 / 10
BALANCE	+ MG-Schütze stärker + Beifahrer erobern keine Flaggen mehr	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Nachteinsätze + düstere Stimmung	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Steuerung + lange Ladezeiten	9 / 10
UMFANG	+ acht Karten + vier Parteien haben nur bekannte Waffen	9 / 10
LEVELDESIGN	+ gut balancierte Karten + alle Maps in drei Größen	10 / 10
TEAMWORK	+ Commander-Modus + Teamwork wird belohnt	10 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ sinnvolle Zusatzausrüstung + acht neue Waffen	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Conquest-Modus + keine anderen Spielarten	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

FAZIT: **BATTLEFIELD 2 IN HARTEREM LOOK.**



Ich bin Dein Vader!

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Vor einem Jahr begeisterte der Vorgänger nicht nur Krieg-der-Sterne-Fans sondern auch Multiplayer-Freunde, doch der Nachfolger hat wichtige Neuerungen in Sachen KI und Teamspiel verschlafen.

Was halten Sie von Darth Vader? Am besten Abstand. Denn der Lichtschwert-schwinger hat ja schon im ersten **Battlefront** Heerscharen niedergemetzelt, und in der Fortsetzung wird er noch gefährlicher. Denn nun steuern Sie ihn selbst! Auch sonst geizt **Battlefront 2** nicht mit Neuerungen: mehr Spielmodi, mehr Karten, mehr Helden, mehr Waffen – aber auch mehr KI-Patzer, mehr Verbindungsabbrüche und mehr Durcheinander.

Ansichten eines Klons

Herzstück von **Battlefront 2** ist noch immer der Eroberungsmodus:

Sie kämpfen als Rebelle, imperialer Soldat, Klonkrieger oder Droide um Kommandoposten. Wer alle einnimmt und 20 Sekunden halten kann, gewinnt. Außerdem verfügt jedes Team über ein begrenztes Punktekonto: Wird ein Mitstreiter niedergeschossen, verliert die Mannschaft einen Punkt. Sind alle verbraucht, hat das Team verloren. Dieses Spielprinzip packt **Battlefront 2** in zwei Singleplayer-Varianten. In der Kampagne schlüpfen Sie in die Rüstung eines Klonkriegers, der mehrere bekannte Gefechte der **Krieg der Sterne**-Episoden zwei bis fünf miterlebt, von der Schlacht um Mygeeto bis zum Sturm auf Hoth. Einige davon spielen auch im All: Mit TIE-Fightern und -Bombern stürzen Sie sich

auf X-Wings und Y-Wings und attackieren Schiffe der Mon Calamari. Allerdings nehmen Ihre KI-Kameraden dabei keine Kommandopunkte ein. Sie müssen Posten für Posten allein erobern. Das ist auch nicht so schwer, denn die KI-Gegner lassen sich freudig erschießen. Jedoch sind Ihre Kameraden ebenso dumm und das Punktekonto begrenzt. Daher stehen Sie irgendwann alleine da, während der Gegner unendliche Ressourcen hat. Nervig!

Wir sind Helden

Ab und zu übernehmen Sie die Rolle eines Helden: Auf Kashyyyk etwa kämpfen Sie als Yoda an der Seite der Wookies, auf Coruscant nehmen Sie als Anakin Skywalker die Jedi-Biblio-

IN GAMESTAR 12/1997...

...testeten wir unser erstes Krieg der Sterne-Spiel. Das war Monopoly Star Wars Edition. Darin kaufen Sie statt der Schlossallee Coruscant. Doch die Kraft zweier verkaufstarker Lizenzen heimste nur 58 Wertungspunkte ein. Immerhin: Anders als in **Battlefront 2** bekommen Sie eine Original-Synchronstimme zu hören – wenn auch nur die von C3PO.



thek auseinander. Jeder der neun Helden und acht Schurken kann besonders schnell laufen, weit springen und hat zwei zusätzliche individuelle Fähigkeiten: Darth Vader schmeißt sein Schwert und würgt Gegner per Machtgriff, Jango Fett fliegt und verschießt Raketen. Spannende Lichtschwert-Duelle wie in **Jedi Academy** gibt's allerdings nicht: Die Kämpfe arten in wildes Geklicke aus, besondere Manöver fehlen. In der zweiten Singleplayer-Spielart, der »Galaxis-Eroberung«, wählen Sie eine der vier Parteien aus und ringen dem dazugehörigen Gegner Planet um Planet (Karte um Karte) ab. Für Siege erhalten Sie Geld, mit dem Sie Boni wie zusätzliche Feuerkraft oder Heilung für die Truppen kaufen.

Flaggenreise

Haben Sie etwas gegen Luke Skywalker? Klar: Thermaldetektoren und Blaster. Acht Soldatenklassen gibt's in **Battlefront 2**. Die sechs Grundtypen Pilot, Marine, Infanterist, Ingenieur, Raketen- und Scharfschütze sind bei allen Parteien gleich, dazu kommen je zwei Spezialeinheiten. Doch um als kampfstarker Wookie oder unsichtbarer Spion spielen zu können, müssen Sie Punkte durch Abschüsse oder Eroberungen sammeln. Damit qualifizieren

FACTS

- > 2 Singleplayer-Varianten
- > 4 Parteien
- > 8 Kämpferklassen pro Armee
- > 17 Helden und Schurken
- > 18 Boden- und sechs Weltraumkarten
- > unzählige Fahr- und Flugzeuge



Als Flaggenträger kann Luke Skywalker nicht mehr mit Jedi-Geschwindigkeit rennen, denn das wäre unfair. (1600x1200)





An Bord eines X-Wings der Rebellen müssen wir den gegnerischen Sternenzerstörer ausschalten.



Als Boba Fett braten wir ein paar Klonkrieger durch.



Sechs Karten stammen noch aus Teil eins. Hier: Hoth.

Sie sich auch für die Rolle des Helden. So läuft das auch im Multiplayer-Part, der neben drei Punktspiel-Varianten noch »Capture the Flag« und eine Art Football-Modus bietet: Hier versuchen beide Teams, eine neutrale Flagge ins gegnerische Lager zu schleppen. Das erinnert an Drittklässler-Bolzplatzfußball: Kein Spieler behält die Fahne länger als zwei Sekunden bei

sich, denn alle übrigen Kämpfer ballern ohne Rücksicht auf Verluste in Richtung Flagge.

Jeder gegen jeden

Selbst im Eroberungsmodus sind die 18 Boden- und sechs Weltraumkarten ein einziges Durcheinander: Statt Team-Taktik ist auf den meisten Servern Team-Killing angesagt. Denn **Battlefront 2** unterstützt

kaum Zusammenarbeit: Eingebautes »Voice over IP« fehlt, Funkbefehle liegen umständlich auf den F-Tasten, Kollegialität wird nicht honoriert und findet daher auch nicht statt. Dabei hat **Battlefront 2** mittlerweile gezeigt, wie Teamspiel richtig funktioniert. Und wie ein Schlachtfeld aussehen kann, denn grafisch hat sich **Battlefront 2** im Vergleich zu Teil eins

sogar verschlechtert: Ohne Weichzeichner-Effekte fällt der Blick ungetrübt auf fade Leveltexturen. Der Sound ist hingegen fantastisch, mit Ausnahme der Helden Sprecher. Wenn Han Solo sagt »Hier Solo, wo brennt's denn?«, wirkt das albern. Lediglich Yoda klingt, wie er sollte. Aber nicht schwer es ist, wie Yoda zu sprechen. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L135](#)



Kanzler Palpatine hat uns befohlen, die Jedi auf Coruscant zu vernichten.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

In allen Bereichen mehr Inhalt, trotzdem weniger Punkte als der Vorgänger? Ja, denn sowohl Single- als auch Multiplayer-Modus halten der Konkurrenz nicht mehr Stand. In der Kampagne ärgere ich mich über die KI, im Mehrspielerpart über das fehlende Teamwork. Ich würde als Rebellenmuggler gerne Munition oder Gesundheitspäckchen verteilen, aber ich weiß ja gar nicht, wer was braucht! Das Durcheinander wird perfekt, wenn mal wieder einer der zahllosen Lags das Spiel stört. Da bleibt der Star-Wars-Spaß auf der Strecke.

»Die Macht ist schwach in ihm«



STAR WARS BATTLEFRONT 2 MULTIPLAYER-SHOOTER

PUBLISHER	Pandemic / LucasArts	RELEASE (D)	2.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Battlefront 2 (93, 08/05) Vorbildliches Teamspiel, ausgezeichnete Grafik. Star Wars Battlefront (84, 12/04) Der Vorgänger ist nahezu baugleich.									

TECHNISCHE ANGABEN

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

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Oftmals nur ein heillooses Durcheinander, sehr Deathmatch-lastig.
MODI Eroberung, Angriff, Jagd, Eliminierung, zweimal Capture the Flag.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Star-Wars-Optik - monotone Leveltexturen	8 / 10
SOUND	+ Original-Sounds und -Musik - lahme Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ Helden nicht übermächtig - Panzer zu stark	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Krieg der Sterne - chaotisches Getöse	7 / 10
BEDIENUNG	+ Klasse jederzeit wechselbar - viele Verbindungsabbrüche	8 / 10
UMFANG	+ zwei Singleplayer-Varianten + 24 Karten	10 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmungsvolle Umgebungen - zu viele Engpässe	7 / 10
TEAMWORK	+ kaum Kooperation möglich - miese KI	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ 17 Helden mit Spezialfähigkeiten + 32 Kämpfer	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ sechs Modi - Arten in pures Deathmatch aus	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: STAR-WARS-SCHLACHTEN MIT SCHWÄCHEN.



Strogghatz im Nachtest

QUAKE 4

Das Wichtigste in Kürze: Held (stumm), Stroggs (eklig), Waffen (super), Action (reichlich), Grafik (sehr schön), Multiplayer-Modus (bekannt, aber gut), mit Wertung (siehe Kasten rechts unten).

Es ist eine seelenlose Welt. Maschinen zerhacken Fleisch, fressen Fleisch, verschmelzen mit Fleisch. In dieser Welt überlebt nur, wer hart ist – hart zu sich, hart zu den Maschinen. Matthew Kane, Held des Ego-Shooters **Quake 4** und Strogg-Vernichter, ist es.

Wir waren es auch. Bereits im letzten Monat deuteten wir durch unseren Fast-Test (ohne Wertung, da Vor-Ort-Besuch) an, dass **Quake 4** nicht der Hit ist, den viele (auch wir) erwartet hatten. Das bedeutet im Umkehrschluss jedoch keinesfalls, dass das Programm automatisch auf den Haufen »Spiele, die die Welt nicht braucht« gehört. **Quake 4** ist gute Actionkost, bei der schon der Name morbide Kurzweil verspricht – und auch bietet. Davon haben wir uns beim ausgiebigen Spielen in der Redaktion überzeugt.

Aus Mensch mach Maschine

Quake 4 schließt nahezu nahtlos an **Quake 2** an: Die Stroggs sind in der Defensive, die Menschen starten einen Großangriff und wollen die wider-

lichen Aliens endgültig vernichten. Einer der Soldaten ist Matthew Kane. Nachdem der ursprüngliche Plan fehl schlägt, die zentrale Kommunikations-einheit (Nexus) der Mutanten zu zerstören, bekommen die Strogg Matthew in die Finger und wollen ihn zu einem der ihren machen. In letzter Sekunde wird der Mann vor der finalen Hirnwaschung gerettet, doch die Implantate sitzen schon. Damit laufen Sie ein wenig schneller, springen ein wenig höher und werden so zum Mann der Stunde auserkoren.

Die Geschichte von **Quake 4** bleibt trotz pompös inszenierter Zwischensequenzen, geskripteter Szenen und grausam guter Optik erstaunlich blass. Das liegt zum einen an den Klischees, die uns Entwickler Rave aufischt, zum anderen an deren halbgarer Umsetzung. Und selbst durch die quasselnden NPCs, die Sie gelegentlich ballern begleiten oder auf dem Hauptschiff der Erdenarmee treffen, wird die Stimmung nicht dichter. Zudem: Matthew erwidert nichts. Er bleibt das ganze Spiel über stumm.



So lässig schaut Matthew Kane nach seiner Stroggifizierung aus der Wäsche.



Fiese Matsch-Bitmaps begrenzen den Außenlevel-Horizont.

Beben Sie!

Der Held schweigt, lässt stattdessen Waffen sprechen. Und da fährt **Quake 4** wirklich alles auf, was die Serie groß gemacht hat: Nonstop-Action mit neuen und altbekannten Wunderwummen. Zwar schickt Sie das Spiel zunächst nur mit einer popeligen Pistole (Blaster) los, drückt Ihnen aber schnell ein Sturmgewehr in die Hand. Nach und nach addieren sich dann weitere, immer mächtigere Knarren dazu: etwa Nail- und Railgun, Schrotflinte, Raketenwerfer und zu guter Letzt die so genannte Dark Matter Gun, die in ihrer Stärke ein bisschen der BFG ähnelt, aber sehr langsame

Geschosse losschickt. Deshalb eignet sich diese Strogg-Waffe auch am besten für lahme, aber angriffsstarke Bossgegner.

Zumeist treffen Sie jedoch auf niedere, äußerst flinke Mutanten. Die sind nur mäßig schlau, aber allein Zahl und Wuseligkeit machen die Burschen zu ernstern Gegnern. In höheren Schwierigkeitsgraden zielen die Monster zudem mit tödlicher Präzision. Lösung: Sie müssen genau so agil und präzise sein. **Quake**, wie wir es lieben.

Moorquake

Dass das Programm in vielerlei Hinsicht **Doom 3** ähnelt, ist nicht verwunderlich, nutzen beide Programme doch die gleiche En-

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- Das Verringern der Auflösung bringt am meisten Performance. Pro Stufe sind bis zu 25 Prozent mehr Frames drin.
- Mit weniger als 512 MB Hauptspeicher stockt das Spiel sehr häufig merklich, viele Nachladeruckler stören den Ballerspaß. 1024 MB sollten es sein.

- Die hohe Detailstufe ist für Grafikkarten ab 256 MB Speicher gedacht. Aber auch mit weniger Speicher läuft das Spiel flüssig.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

HW

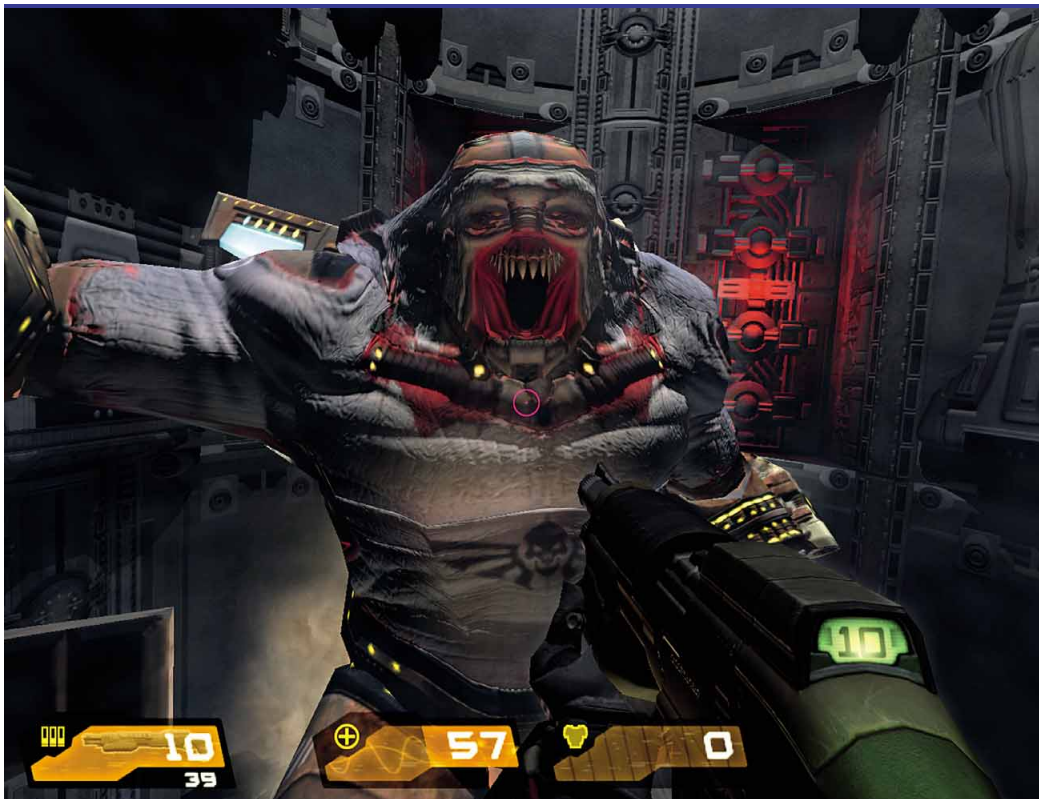
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	2,4 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	3,0 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	3,0 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	2,4 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	3,0 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800
	3,0 GHz	800x600 1)	1024x768 2)	1280x1024	1600x1200	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800

1) niedrige Details 2) mittlere Details

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



Mit diesem widerlichen Gesellen müssen Sie später auf einem Turm der Strogg-Anlage einen Bosskampf ausfechten.

gine. Im Gegensatz zum Horror-Shooter von 2004 versucht sich **Quake 4** aber nicht nur an Finsternis, sondern auch an größeren Außenarealen unter einem blassen Bitmap-Himmel und Fahrzeugen. Dabei verkommt das Spiel aber regelmäßig zum Schießbuden-Abklatsch à la Moorhuhn: Sie sausen etwa mit einer Schwebebahn durch Canyons und holen aus einem stationären Geschütz stupide auf alles, was sich Ihnen nähert. Oder Sie brausen mit einem Panzer über durch Wälle begrenzte Straßen, wie in der Schwebebahn eher langweilig von Angreifern behackt.

Ansonsten orientiert sich das Leveldesign an den üblichen Standards: Sie laufen durch Gänge, größere Hallen, benut-

zen Aufzüge – stets umgeben von monströs finsternen Strogg-Apparaturen. Empfindsamer Zeitgenossen werden sicher Ekel empfinden, wenn sie vor durch Menschentorsos am Leben gehaltenen Maschinen stehen.

Nicht kompatibel

Um den vollen **Quake 4**-Sound genießen zu können, benötigen Sie die neuesten EAX-Treiber. Damit wummert es dann aber auch absolut beängstigend aus Ihrem (im Idealfall) 5.1-System. Blöd: Die Musik-Untermalung dümpelt über einen Großteil des Spiels öde vor sich hin.

Der Multiplayer-Modus, mittlerweile durch zahlreiche Online-Server unterstützt, ist ein leicht modifiziertes **Quake 3**. Schlecht daran: Die deutsche

Version ist nicht mit der internationalen kompatibel, Sie können etwa nicht auf US-Servern mitmischen. Die neuen Deathmatch-Karten wirken undurchdacht, und nur wenige gute bekannte Maps wurden recycelt. Signifikante Hotspots, wie sie

MARKUS SCHWERTDEL markus@gamestar.de

Das erste Quake war seinerzeit mein Egoshoooter-Erweckungserlebnis. Seither habe ich jeden Teil durchgespielt und mich nach den Solo-Missionen im Multiplayer vergnügt. Bei Quake 4 werde ich das nicht tun. Zu sehr verlässt sich Raven auf den großen Namen und das Strogg-Szenario, spielerische Überraschungen fehlen dagegen. Zugegeben, technisch gibt's an der Ballerei nix zu mäkeln, Quake 4 ist auf jeden Fall über dem Shooter-Durchschnitt. Aber in Sachen Spannung und Story ziehen Titel wie F.E.A.R. schnurstracks am Marinegemetzel vorbei. Nicht schlimm, schließlich lebt die Serie schon immer auch von der perfekten Balance im Multiplayer – doch die bekomme ich bei Quake 3 auch.



»Geht heim nach Stroggos!«

aus dem Original bekannt sind (etwa beim Quad-Damage), fehlen häufig. Einzig die CTF-Karten überzeugen nach ein paar Runden. Feine Neuerungen hingegen: Sie können nun auch durch Beam-Portale feuern, und Granaten springen von Jump-Pads ab. Das macht Lift-Fluchten schwieriger. **PET**

► VORAB-TEST IN 12/05

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L182

QUAKE 4 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Raven Software / Activision	RELEASE (D)	7.11.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT F.E.A.R. (89, GS 10/05) Grusel-Shooter. Exzellent in Szene gesetzter Angstmacher. Doom 3 (87, GS 10/04) Brachial-Horror von id. Schockmomente am Fließband.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 2000+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB 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 SEHR GUT

FAZIT Spielt sich wie Quake 3, sieht nur besser aus. Teils doofe Karten.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF

- DVD: Multiplayer-Duell
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L173

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Quake 4 ist wahrlich kein schlechtes Spiel. Aber es ist auch kein überraschend gutes. Alienvernichtung kann ich verkraften, das gehört zur Serie wie die Butter aufs Brot. Ich kann auch Klischees verkraften. Die gehören (leider) zum Genre. Aber dem Programm fehlt einfach die Seele. An keiner Ecke, zu keiner Sekunde spüre ich die Liebe der Programmierer. Es ist, als hätte Raven Software, primär Auftragsentwickler, lediglich eine To-Do-Liste von id stupide abgearbeitet. Ideen? Keine vorhanden. Selbst in den großen Momenten wirkt Quake 4 staubig, abgegriffen und uninspiriert. Wer das mit dem ehrwürdigen Namen der Serie in Einklang setzen kann, darf bedenkenlos zugreifen. Allen anderen empfehle ich das Rauskramen der tollen Vorgänger.



»Seelenlose Auftragsarbeit«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Gegnermodelle + Aha-Momente - fiese Bitmaps	9 / 10
SOUND	+ sattes Surround-Wummern - müde Musik	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern + meist fair	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ finstere Biotech-Welt - Held bleibt stumm	7 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ 31 lange Missionen + motivierender Multiplayer-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ Abkürzungen für Rückwege - keine Freiheit - Außenlevels	7 / 10
KI	+ trifft immer - stürzt meist blind vor	6 / 10
WAFFEN	+ effektiv, abwechslungsreich, Quake!	10 / 10
HANDLUNG	+ quasselnde NPCs - Story klischeehaft	5 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: KEIN MEILENSTEIN, KEINE OFFENBARUNG. NUR QAQUE.



Lieber ins Kino gehen!

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

Der kleine Magier wird auf der Leinwand immer größer – auf dem PC hingegen immer kleiner. Hier hilft nur noch großer Entwickler-Zauber!



Trimagische Schilde schalten weitere Prüfungen frei.

Er will auf dem Rechner nicht erwachsen werden: **Harry Potter und der Feuerkelch** ist Bohnensammelei ohne erzählerische Tiefe. Als Spieler erleben Sie nur wenig Handlung, etwa die Prüfungen des Trimagischen Turniers. Der Rest der Geschichte ist in Zwischensequenzen gepackt.

Kartentricks

Alles beginnt mit der Flucht der Freunde Harry, Hermine und Ron von den Quidditch-Weltmeisterschaften – Todesser sind ihnen auf den Fersen. Mr. Weasley gibt den dreien erste Tipps, wie Sie die neuen Magie-Fähigkeiten (etwa »Carpe Retractum«, um Gegenstände zu ziehen) einsetzen können. Danach geht es serientypisch in die Unterrichtsstunden, in denen Gelee-Bohnen und andere Boni gesammelt werden. Mit den Bohnen können Sie später Karten kaufen, die die Zauberkraft der drei Helden verbessern. Vor jeder Prüfung schickt Sie das Spiel auf einen Extra-Bildschirm, wo Sie die Magie-Upgrades suchen.

Der Clou an **Harry Potter und der Feuerkelch**: Sie können das Abenteuer zu dritt an einem PC spielen. Ihre Freunde dürfen jederzeit ins Spiel ein- und wieder aussteigen (wir empfehlen Gamepads für alle Spieler). Entscheiden Sie sich für einen Alleingang mit Harry, steuert die ordentliche KI Ron und Hermine. Apropos Steuerung: Das Spiel bietet keinerlei Einstellungsmöglichkeiten für Ihre Tastatur. Nur Gamepads lassen sich konfigurieren.

800 mal 600

Die Grafik ist nun deutlich hübscher. Gerade die Zaubereffekte sind erstklassig gelungen. Wenn drei kleine Nachwuchsmagier mit wild leuchtendem »Wingardium Leviosa« einen riesigen Stein aus dem Weg räumen, sieht das sehr beeindruckend aus. Blöd nur, dass es noch deutlich beeindruckender aussehen könnte, wenn man an der Auflösung des Spiels drehen dürfte. Aber das geht schlicht nicht. Sie erleben den vierten Harry nur in 800 mal 600 Bildpunkten.



Harry, Ron und Hermine müssen aus dem Verbotenen Wald fliehen

Harry Potter und der Feuerkelch sichert selbstständig – und das nicht sonderlich geschickt. Verlassen Sie das Programm etwa

in einer der Prüfung, müssen Sie die bei erneutem Spielstart wieder von vorne beginnen. **PET**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:184

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich bin sauer auf EA. Wie kann man denn bitteschön als Spiele-Gigant einen Titel wie Harry Potter 4 raus hauen, ohne jegliche Grafikoptionen? Und wieso darf ich mit Harry nicht mehr an Folianten in den Levels meinen Spielstand sichern? Und warum kann man Gamepads konfigurieren, aber Tastaturen nicht? Liebe Leser, ich rate Ihnen, lassen Sie die Finger von dem Titel, wenn Sie nicht wahnsinniger Potter-Fan sind. So wie ich. Denn irgendwie macht es trotzdem noch ein bisschen Spaß. Verflüxt...

»Der Zauber ist verflogen«



HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH ACTIONSPIEL

PUBLISHER	EA Games	RELEASE (D)	Im Handel
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

➤ DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT Beyond Good & Evil (82, GS 01/04) Klasse Jump&Run mit sympathischer Heldin. Psychonauts (77, GS 08/05) Wahnsinnig witziges, abgedrehtes Hüpfspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad	Gamepad

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Einfach zu bedienender Koop-Modus. Ideal mit drei Gamepads.

MODI Koop-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	➤ Zaubereffekte ➤ hübsches Hogwarts ➤ nur 800 mal 600	6 / 10
SOUND	➤ Harry-Potter-Score ➤ keine Originalsprecher	6 / 10
BALANCE	➤ kindgerecht einfach ➤ kein freies Speichern	6 / 10
ATMOSPHÄRE	➤ Harry Potter eben ➤ wenig Handlung	7 / 10
BEDIENUNG	➤ einfachste Aktionen ➤ Tastatur ➤ störrische Kamera	8 / 10
UMFANG	➤ Harry-typische Bohnen-, Karten-Boni-Sammelei	7 / 10
LEVELDESIGN	➤ schöne Hogwarts-Nachbauten ➤ teils linear, teils verwirrend	7 / 10
KI	➤ Ron und Hermine reagieren gut... ➤ ...bleiben hängen	8 / 10
WAFFEN	➤ Kombi-Zauber ➤ Upgrades möglich ➤ wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	➤ handelt sich am Buch lang ➤ zu wenig Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: NOCH IMMER KEIN ERWACHSENER PC-HARRY.



RED SKIES



Lahmer kann eine Explosion kaum aussehen.

Flugsimulationen sind eine rare Gattung. Das ist aber noch lange kein Grund, einen Totalausfall wie **Red Skies** auf die Fangemeinde loszulassen. Als deutscher oder russischer Pilot befeuern Sie die Ostfront im Zweiten Weltkrieg. Die trist-depressive Musik passt zur grau-braunen Bäh-Grafik. Etwas Rotes gibt es nicht. **MIC**

RED SKIES

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	Interactive Vision Incagold
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

46
SPIELSPASS

SHOOT THE CHIEF



Überall im Büro sind Bonusgegenstände verteilt.

Mal wieder vom Chef zur Schnecke gemacht worden? **Shoot the Chief** will den Spieß umdrehen. In **Moorhuhn**-Manier bewerfen Sie den Chef auf der Jagd nach dem Highscore per Maus mit Papierkugeln, bis er aus dem Büro flieht – gewonnen! Nach fünf Minuten. Denn länger ist **Shoot the Chief** nicht. Zum Glück. **MR**

SHOOT THE CHIEF

GENRE	Aktionspiel
PUBLISHER	Astragon
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	300 MHz, 32 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

16
SPIELSPASS

NVA



Der starke Panzer steht als letztes zur Verfügung.

Guden Doch! Finden Sie lustig? Dann lachen Sie beim »Funracer« **NVA Mission: Vorwärts immer!** wenigstens ein paar Mal. Sie eiern (die Steuerung verdient den Namen nicht) in einem von fünf Fahrzeugen (Trabbi, Panzer etc.) über immer gleiche Straßen. »Spaß« macht das nur für zehn Minuten – nu God sei Dong, ne! **MR**

NVA MISSION: VORWÄRTS IMMER!

GENRE	Aktionspiel
PUBLISHER	Morgen Studios
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

34
SPIELSPASS

GSG 9



Der Terrorist ignoriert uns, der Kamerad auch.

9 Gründe für spielerisches Grauen: Miserable Steuerung, Aufforderungen wie »Springen Sie« – obwohl das gar nicht geht, farblos-triste Grafik, fehlende Charakter-Identifizierung, keine Spannung, grauenhafte Übersetzung (»extraktieren Sie die Geisel«), eine strunzdumme KI, todlangweilige Level und ein dafür viel zu hoher Preis. **MR**

GSG 9 ANTI-TERROR FORCE

GENRE	Egoshooter
PUBLISHER	Davilex / Koch Media
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

20
SPIELSPASS



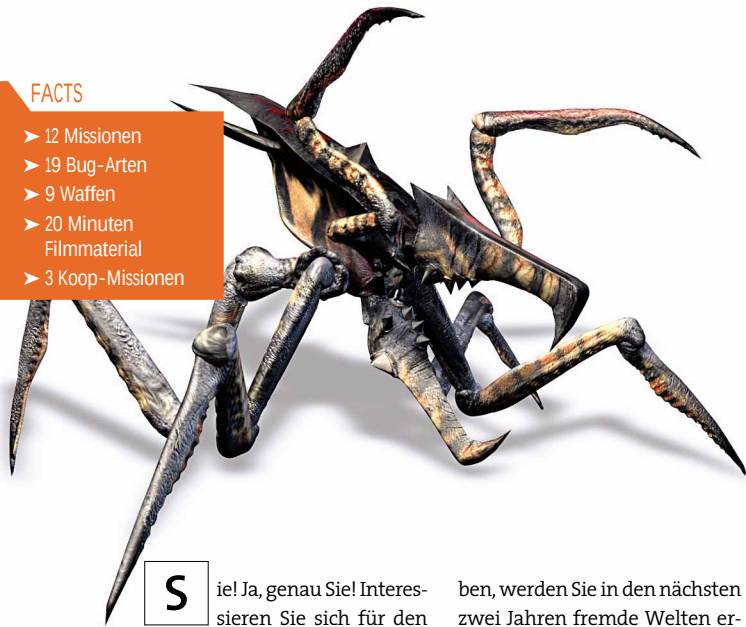
DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check

FACTS

- > 12 Missionen
- > 19 Bug-Arten
- > 9 Waffen
- > 20 Minuten Filmmaterial
- > 3 Koop-Missionen



Kein VW, trotzdem Käfer

STARSHIP TROOPERS

Acht Jahre nach dem Kinostart gibt's das erste Action-Spiel zum Kultfilm – natürlich mit jeder Menge Bugs... also die mit sechs Beinen.

Sie! Ja, genau Sie! Interessieren Sie sich für den Dienst bei der Mobilien Infanterie? Wenn Sie sich jetzt einschrei-

ben, werden Sie in den nächsten zwei Jahren fremde Welten erkunden und echte Kameradschaft erfahren. Nur hier bekom-

men Sie die beste Ausrüstung der Galaxis, nur hier dürfen Sie den Bugs so richtig einheizen. Tragen Sie sich gleich ein, und Sie be-

kommen im Ego-Shooter **Starship Troopers** so viel Alien-Käfer vor die Flinte, dass es für zwei Spiele reichen würde. Möchten Sie gerne mehr wissen?

Die Kammerjäger sind da

Starship Troopers basiert nur zum Teil auf dem gleichnamigen Science-Fiction-Film von Paul Verhoeven (**Total Recall**). Wer den Streifen nicht kennt: In der fernen Zukunft führt die Menschheit einen erbitterten Kampf gegen Riesen-Insekten, die die Erde erobern wollen. Im Spiel ballern Sie sich nur in den ersten drei von zwölf Levels durch die Schauplätze des Films. Beispielsweise landen Sie nachts auf Klendathu, um eine verlassene Basis wieder auf Vordermann zu bringen. Dazu müssen Sie während eines Bug-Angriffs einen KI-gesteuerten Mechaniker begleiten, der nach und nach mehrere Knotenpunkte einer Laser-Barriere repariert. In der nächsten Mission sollen Sie auf Planet P den Außenposten 29 verteidigen. Zu diesem Zweck schickt Sie Ihr Vorgesetzter durch einen Canyon zu einem abgestürzten Raumschiff. Mit dem dort gefundenen Sprengstoff müssen Sie die Ebene vor der Basis pflastern, woraufhin hunderte Bugs

PATCH V4.09.10 (AUF DVD)

Bereits vor dem Erscheinen des Spiels veröffentlichte Frogster den ersten Patch. Das 13 MByte kleine Update verbessert die Stabilität, entfernt Grafikfehler und feilt an der Balance (Tank- und Plasma-Bugs sind nun anfälliger gegen Raketen). Zudem können Sie durch die neue Time-Out-Funktion das Spiel leichter beenden, wenn eine nicht unterstützte Grafikkarte verwendet wird. > WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/136



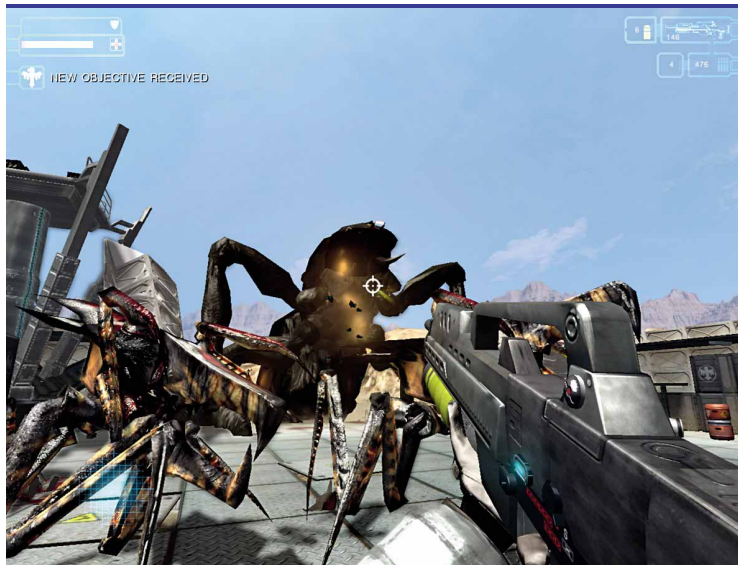
Auf Planet P sollen wir dem Ansturm der Bugs standhalten. Da hilft nur Dauerfeuer – wie eigentlich überall im Spiel. (1280x1024)



Ein Mechaniker repariert eine Barriere, wir beschützen ihn.



Wenn Sie zu lange feuern, überhitzt das Maschinengewehr.



Ein Tank-Bug durchbricht die Barriere. Wer den Film kennt, weiß, was nun passiert.

inmitten riesiger Explosionen und dem Sperfeuer Ihrer Kollegen zu Chitin-Splittern zerbröseln. Gewonnen? Von wegen. Anschließend holen Sie mit einem stationären Geschütz fliegende Käfer vom Himmel, bis plötzlich ein riesiger Tank-Bug das Tor zum Fort durchbricht – Zeit zum Atmen bleibt da kaum!

Glühende Maustaste

Den fast aussichtslosen Kampf gegen die Insektenübermacht haben die Entwickler in fast jeder Mission grandios in Szene gesetzt. Ständig erschüttern Explosionen den Bildschirm und panische Soldaten rennen umher. Doch die Skriptsequenzen täuschen nicht über den recht monotonen Spielablauf hinweg. Denn ob Sie nun einen Trupp versprengter Kameraden suchen oder in einem Militärbunker Buglöcher ausmachen – ständig müssen Sie stupide auf Heerscharen von Käfern ballern. Doch das macht wie in **Serious Sam 2** trotzdem Spaß, was auch an den gelungenen Waffen liegt. So gibt's beispielsweise ein Maschinengewehr samt eingebauter Schrotflinte, das wahlweise Granaten verschießt. Wer etwas

mehr Feuerkraft braucht, greift zum Raketenwerfer oder zur aus dem Film bekannten Atomgranate. Bei der Waffenwahl müssen Sie auf die Schwachstellen der Bugs achten. Ein Tiger-Warrior etwa schert sich herzlich wenig um MG-Beschuss, zieht bei einem Treffer mit der Schrotflinte aber schnell den Kürzeren.

Englisches Casper'le

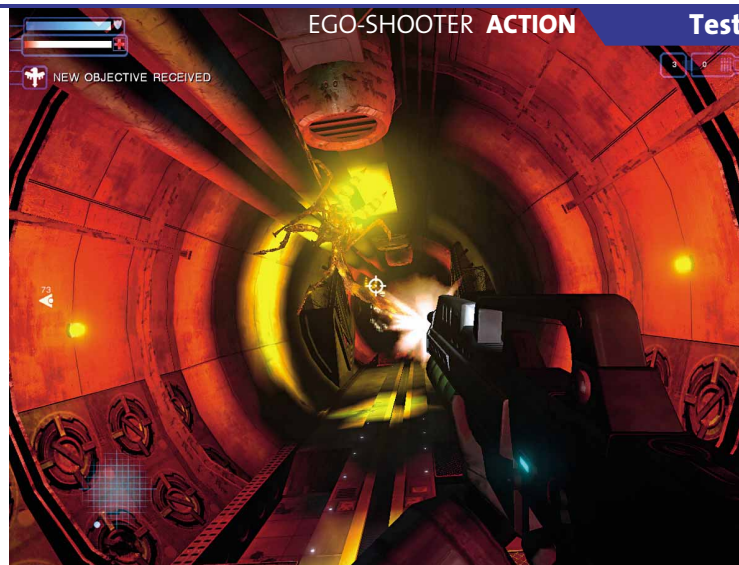
Ärgerlich: Nach höchstens zehn Spielstunden ist Schluss, trotz des für Einsteiger sehr hohen Schwierigkeitsgrades. Dafür dürfen Sie jede absolvierte Kampagnen-Mission im so genannten Level-Attack-Modus erneut spielen und mit Stoppuhr und Bug-Kill-Zähler auf Highscore-Jagd gehen. Zudem gibt's im Multiplayer-Teil neben sieben Deathmatch- und Team-Deathmatch-Karten drei Koop-Aufträge, in denen bis zu acht Marines gemeinsam gegen die Bugs kämpfen. Übrigens: Vor jeder Mission erzählen pixelige Original-Ausschnitte aus **Starship Troopers** die Geschichte, und Casper Van Dien, Hauptdarsteller des Films, spricht die meisten Befehle Ihrer Vorgesetzten. Wer kein Englisch beherrscht, findet

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Okay, das Starship-Troopers-Taktikspiel von 2001 war zwar cool, trotzdem wollte ich schon immer lieber selbst mitten im Bug-Gewusel stehen und aus allen Rohren feuern. Und genau das kann ich jetzt endlich tun. Monotoner Spielablauf hin, schwächliche Grafik her, Starship Troopers macht mir durch die Atmosphäre und rasante Missionen eine Menge Spaß. Da verschmerze ich auch die kurze Spielzeit, immerhin darf ich im (wenn auch knappen) Koop-Modus gemeinsam mit meinen Kumpels der Föderation dienen.

»Auf in die Mobile Infanterie!«



Kaum zu treffen: die extrem wendigen und brandgefährlichen Feuerfliegen.

auf der DVD auch die gelungene deutsche Synchronisation.

Hässlich hübsche Bugs

Trotz immenser Hardware-Voraussetzungen steht **Starship Troopers** grafisch hinter der aktuellen Shooter-Konkurrenz: Den Außenlevels und menschlichen Charakteren fehlt es an Details, Lichteffekte und Explosionen sehen in **F.E.A.R.** oder **Half-Life 2** deutlich hübscher aus. Dafür wirken die Bugs durch scharfe Texturen und gelungene Animationen erschreckend real –

IN GAMESTAR 01/2001...

...gab es bereits einen Test zu einer Starship Troopers-Umsetzung. Das war allerdings ein Echtzeit-Taktik-Spiel und kam von Atari. Entwickler Blue Tongue brachte das Spiel im Jahr 2000 in den USA heraus, in Deutschland stand es aber erst im August 2001 in den Regalen. Inoffiziellen Quellen zufolge fürchtete man hierzulande den Konkurrenten Ground Control.

besonders, wenn die Grafikengine aberhundert Käfer gleichzeitig auf Sie hetzt.

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L30

STARSHIP TROOPERS EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Frogster / Strangelite	RELEASE (D)	17.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Hervorragender Knast-Shooter auf Filmbasis. Serious Sam 2 (80, GS 11/05) Bunte, sinnfreie Ballerei gegen riesige Monsterhorden.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Geforce 4 Ti	XP 2000+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
☐ Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
☐ Rad. 9500/9600	2,8 GB Festplatte	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
☐ Radeon X600			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Standard-Deathmatch für 32 Spieler – nichts Neues. Viel mehr Spaß macht der Koop-Modus.

MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Koop-Modus

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Bugs + Effekte - triste Außenlevels	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprachausgabe - schwachbrüstige Waffen	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade - teils recht schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ grandiose Schlachtatmosphäre + Original-Filmschnipsel	10 / 10
BEDIENUNG	+ nahezu perfekte Shooter-Steuerung + freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ Level-Attack-Modus - kurze Kampagne	6 / 10
LEVELDESIGN	+ passt perfekt ins Starship-Troopers-Universum - detailarm	8 / 10
KI	- Bugs agieren nur mit festen Verhaltensmustern	6 / 10
WAFFEN	+ jede Waffe mit zwei Feuermodi - wenige Extras	8 / 10
HANDLUNG	+ extrem spannende Missionen + ständige Abwechslung	8 / 10

PREISLEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: SPASSIGE BALLEREI MIT GRANDIOSER ATMOSPHÄRE.



Neo in Not

THE MATRIX PATH OF NEO

Ist der zweite Shiny-Streich nach dem Software-Debakel Enter the Matrix endlich gelungen?

Geschrieben! Von! Den! Wachowski-Brüdern! Vollmundig rühmt Atari das Actionspiel **Path of Neo** als neuen Abstecher in die Matrix, in der Sie als Neo jedoch nur ein paar neue und viele alte Szenen der Kinofilme erleben. Dabei lernen Sie etliche Kung-Fu-Kabinettstückchen, denn Kampf

ist das Gebot der Stunde: Polizisten, Soldaten und Agenten geben nichts auf lange Diskussionen. Die Grafik ächzt und knarzt im Takt der Handkantenschläge, teilweise flackern die Texturen selbst auf High-End-Grafikkarten – oder ist das ein gewollter **Matrix**-Effekt?

Kampf und Krampf

33 Prozent Übung, 33 Prozent Glück und 33 Prozent Frustration – das sind die Kämpfe in **Path of Neo**. Wo die Werbung von über 600 Schlägen, Tritten und Sprüngen spricht, greift Neo in der Praxis meist zu einem halben Dutzend Attacken und Blocks. Geplante Aktionen sind bei hektischen Massenkeilereien und der lausigen Steuerung auch gar nicht drin. Die Maus-Tastatur-Kombo, bei anderen Action-Titeln sattfam bewährt, scheitert daran, dass Neo viele Kämpfe nur durch ausgiebiges Drehen um die eigene Achse überlebt. Doch das will durch Kameraprobleme selbst bei hoher Mausempfindlichkeit nicht klappen. Wenn Sie aber daher die Tasten neu belegen, überrascht Sie die Matrix beim nächsten Start mit totaler Amnesie – vielleicht kann der geplante Patch das richten. Das Beste an **Path of Neo** ist der Soundtrack: Kunststück, hier überließ Entwickler Shiny der



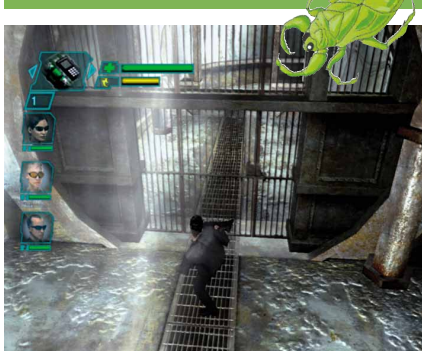
Mit seiner Fokus-Kraft verlangsamt Neo die Zeit und meistert Kämpfe.

Filmmusik und ein paar neuen Industrial-Tracks das Feld und fügte lediglich eine räumlich-wuchtige Geräuschkulisse hinzu. Gerne hätten wir Ihnen das alternative Ende der **Matrix**-Sto-

ry verraten, doch ein Bug versperrte uns mittendrin den Weg: Neo wollte partout keine Detonatoren benutzen, um Hindernisse zu sprengen. **RA**

► **INFO: QUICKLINK:** [L178](#)

BUG: ES KNALLT NICHT!



An mehreren Stellen soll Neo Detonatoren legen, manchmal erkennt das Programm die Punkte nicht.



Nur mit Glück gelingen spektakuläre Kombo-Kicks.

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Es ist lange her, dass ich bei einem Spiel so lautstark geschimpft habe – Bugs, lausige Steuerung und miese Balance sind schuld! Statt 600 ausgeklügelter Moves kommen im Kampf immer die gleichen, langweiligen Tritte zum Einsatz, schade um die Motion-Capturing-Mühe. Und wenn die Wachowski-Brüder jede Spieleschachtel höchstpersönlich gefaltet hätten – für mich sind die zwei Herren Scharlatane, die mit dem Spiel nur abräumen wollen.

»Neo-Kampf-Krampf«



THE MATRIX: PATH OF NEO ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Shiny / Atari	RELEASE (D)	10.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR									
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER						PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT: <i>Chronicles of Riddick</i> (90, 02/05) Tolle 3D-Action im Science-Fiction-Setting. <i>Max Payne 2</i> (85, 12/03) Bessere Story, bessere Bullet-Time.									

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,8 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	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,7 GB Festpl.	4,7 GB Festpl.	4,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-Galerie
QUICKLINK [L170](#)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Shader 3.0 - Wachsfiguren - Texturen poppen auf	6 / 10
SOUND	+ Soundtrack + wuchtige Soundeffekte in Dolby Digital	7 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeit schwankt - grauenhaftes Speichersystem	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Matrix-Bonus + Kung-Fu-Action - konfuse Filmschnitte	7 / 10
BEDIENUNG	- schlimme Maus-/Tastatursteuerung - wirre Kombos	3 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Missionen - wenig Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ Film- und neue Locations - sehr linear gestrickte Level	5 / 10
KI	+ Gegner agieren als Gruppe... - ...aber eher dumm	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele Waffen, Schläge, Tritte + Charakter lernt neue Tricks	7 / 10
HANDLUNG	+ Neo als spielbarer Held - schräger Story-Remix	6 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

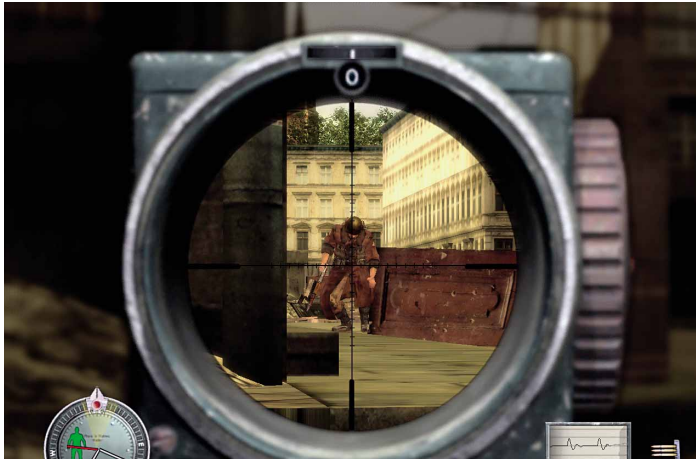
FAZIT: TRAURIGES WIEDERSEHEN MIT NEO & CO.

56

SPIELSPASS

SNIPER ELITE

Für ruhige Aug- und Fingerakrobaten.



In Deutschland schießen Sie als zielgenauer Amerikaner scharf auf böse Russen.

DVD:
Test-Check

Gegen **Call of Duty 2** erscheint der kleine Weltkriegs-Shooter **Sniper Elite** so wichtig wie ein Pickel in einer Supernova. Und vergleicht man die Grafik der beiden Titel, ist das mit dem Pickel gar nicht mal falsch. Dennoch macht die US-Scharfschützen-Mär für eine Weile Spaß. Als einsamer Soldat schießen Sie sich durch das Ende des Zweiten Weltkriegs und sollen verhindern, dass die Russen wichtige Dokumente der Deutschen einsacken. Ihr bester Freund dabei ist das Zielfernrohr auf Ihrem Gewehr. Damit im Anschlag arbeiten Sie sich langsam durch Trümmer und über freie Flächen, immer auf

der Lauer nach Feinden. Kommen die Ihnen zu nahe, greifen Sie zu Pistole, Granate oder einem wuchtigen MG. Granaten und Knarren finden Sie meist bei erledigten Gegnern, manchmal auch in Waffendepots.

Vorsichtiges Vorgehen beim Retten einer Kontaktperson etwa oder beim Aushebeln eines Munitionslagers ist wichtig, weil der Held nur wenig Kugeln verträgt. Zwar dürfen Sie den Spielstand unbegrenzt oft sichern, bekommen aber so genannte Ruhmepunkte abgezogen, wenn Sie mehr als sechs Mal pro Mission speichern. Diese Punkte haben jedoch keinerlei Auswirkung auf Ihren Scharfschützen, sondern zeigen Ihnen nur, wie gut Sie getroffen haben. In den höheren Schwierigkeitsgraden wird **Sniper Elite** zur kniffligen Geduldsprobe, denn Wind und Entfernung müssen in den Schusswinkel einberechnet werden.

PET

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L157

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Spannend ist es eigentlich schon, zwischen den Häuserschluchten auf Feinde zu lauern, mit dem Fernrohr die Umgebung abzugrasen, kleinste Bewegungen wahrzunehmen und im rechten Moment zu schießen. Dennoch kann mich das Programm nicht auf Dauer reizen. Nach einer Weile wird selbst dem geduldigsten Menschen beim ständigen Rumliegen und Lauern fad. Und geduldig bin ich nicht!



»Teilspannendes
Rumliegen«

SNIPER ELITE

RE	Ego-Shooter
KLISHER	Rebellion / MC2
PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

