



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

VIELE TESTS. ABER NICHT ALLE!

MEIN BAUCHGEFÜHL. Nun hatte ich also das Vergnügen, **Quake 4** zu spielen. In London. Im Tagungsraum eines Hotels. Mit vielen anderen Redakteuren aus Europa. Das war ganz witzig, weil der Italiener neben mir ganz schön rudern musste. Und **Quake 4**? Mein Bauchgefühl siedelt es qualitätsmäßig irgendwo bei **Serious**

Sam 2 an. Das ist natürlich ungerecht dem Programm gegenüber, weil die zwei Tage Schweinsgalopp nicht als Test durchgehen. Trotzdem sieht unsere Berichterstattung im Folgenden sehr danach aus. Doch nur, weil sie eben doch mehr Test als Preview ist.

HIER WIRD NICHT GEBATTLET! Ja, richtig. Sämtliches Gebattle verschieben wir ins nächste Heft – was im Falle eines **Star Wars Battlefront 2** ärgerlich ist, da der Titel schon Ende Oktober erscheint. Aber erstens konnte uns Activision keine Version beschaffen, und zweitens hätten wir auch mit einer solchen auf den Test verzichtet. Grund: das Problem der fehlenden Online-Server. Bei **Battlefield 2 Special Forces** (Release: 24. November) Ähnliches: EA lieferte nur drei von acht Maps. Dazu addiert sich wie beim **Star Wars**-Kollegen noch das Server-Problem. In diesem Monat war es komplett anders herum als in dem Sprichwort: Wir wollten hin, aber es gab keinen Krieg. Stellen Sie sich das mal vor!

INHALT

TESTS

Quake 4	64
Vietcong 2	68
The Suffering: Ties that bind	70
Day of Defeat Source	72
Crime Life	74
Brothers in Arms: Earned in Blood	76
Knights of the Temple 2	78
X-Men Legends 2	80
Rag Doll Kung Fu	82
Shadowgrounds	84
Cold War	86
Gene Troopers • Elite Warriors Vietnam	87
Ultimate Spiderman	88
Megaman X8 • Asterix & Obelix XXL 2	89
Pilot Down • WW2: Tank Commander	89

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Level-Design	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	93	9	10	10	10	10	9	9	8	9	9		
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	10	9	10	8	9		02/05: Addon
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6		Version 1.1
5	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	90	8	9	9	8	10	10	10	8	8	10		Version 3236
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	90	7	10	8	10	9	10	10	6	10	10		
7	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05	90	9	10	9	10	10	7	9	9	7	10		
8	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8		
9	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9		
10	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8		
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10		
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9		
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
14	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10		
15	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10		
16	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	Valve	12/04	84	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7		
17	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9		
18	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	83	6	9	6	10	6	10	10	8	8	10		
19	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88%)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7		
20	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8		
21	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	82	5	8	8	9	10	10	8	7	9	8		
22	Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	12/03 (85%)	82	6	10	8	10	10	7	7	8	8	8		11/04: Addon
23	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9		
24	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9		
25	Total Overdose	3D-Action	Eidos	Deadly Games	10/05	82	7	10	10	10	7	8	7	5	10	8		

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

FACTS

- 10 Waffen (plus Upgrades)
- 5 Hauptmissionen
- 31 Levels
- 4 Schwierigkeitsgrade
- aufgebohrter Quake 3-Multiplayer-Part

Nur ein weiterer Shooter?

QUAKE 4

Die Serie geht in die vierte Runde, mixt Altes mit Neuerungen – und macht damit den größten aller Fehler.

Zwei Tage London, zwei Tage Hatz – durch einen Shooter, dessen Name allein hektische Flecken der Vorfreude auf die Gesichter vieler Action-Fans zaubert. Activision lud in die englische Hauptstadt und wir folgten dem Ruf, um uns mit anderen Pressevertretern die mittlerweile von der USK abgesegnete deutsche Version von **Quake 4** anzuschauen – gemäß den GameStar-Regeln ohne wirkliche Testabsichten. Lesen Sie hierzu den Kasten »Wieso keine Wertung?«.

Dennoch können wir Ihnen einen vollständigen Eindruck dieser insgesamt etwa 13 Stunden dauernden Jagd durch den Singleplayer-Part geben. Zudem hatten wir die Gelegenheit, eini-

ge Multiplayer-Matches zu bestreiten. Für unseren Geschmack waren das jedoch deutlich zu wenige, um detaillierte Aussagen über das Design der neuen, nicht bereits aus **Quake 3** bekannten Karten (etwa dm17) zu rechtfertigen. Deswegen liegt der Schwerpunkt dieses Vor-Ort-Berichts auf dem Einzelspieler-Erlebnis. Dabei klammern wir den Sound komplett aus, konnten wir doch nur mit leidlich guten Headsets spielen und sind deswegen nicht in der Lage, etwas Gehaltvolles über die Surround-Qualität des Programms zu verraten.

Töte alles!

Quake 4 erfindet das Genre nicht neu. Die Story, falls man den dünnen Handlungsfaden so nen-

nen will, strotzt nicht gerade vor überraschenden Wendungen. Die von id-Software vollmundig angekündigte Atmosphäre-Dichte durch plappernde Kameraden mit Namen und Dienstgrad ist eher Wunschdenken; dafür kommt dieser Aspekt schlicht zu kurz. Im Kern reduziert sich alles auf den alten Shooter-Komplettlösungswitz »Töte alle Gegner und laufe bis zum Ende des Levels«. Deswegen ist es auch nicht verwunderlich, dass Ihnen das Spiel gleich zu Beginn ein optisches sowie erzählerisches Klischee auftischt – den Anflug des

obligatorischen Raumschiffs auf einen fremden Planeten mit anschließendem Absturz. An Bord: Marines, die den Auftrag haben, einen Nexus (eine Kommunikationsschnittstelle der Stroggs) zu zerstören. Die fiese Alienrasse, bekannt aus dem Vorgänger (**Quake 2**), reproduziert sich, indem sie erst Menschen mit Metall kreuzt und dann das Gehirnwashprogramm startet. Genau das stößt Matthew Kane nach elf der insgesamt 31 Levels zu – jedoch ohne den bewusstsseinsverändernden Waschgang. Ist **Quake 4** bis zu genau diesem



WIESO KEINE WERTUNG?

GameStar legte in der Ausgabe 10/04 neue Test-Richtlinien fest. Eine davon besagt: keine Wertung bei Vor-Ort-Tests! Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Wir sind gezwungen, Programme in großer Eile zu spielen, können uns nicht mit Kollegen austauschen, der Technik-Check entfällt. Und am Ende werden wir weder dem jeweiligen Spiel noch unserer Informationspflicht Ihnen gegenüber gerecht. In London hatten wir gerade mal 17 Stunden mit Quake 4. Das reicht bei Weitem nicht, um einen so umfangreichen Shooter mitsamt Multiplayer-Part auf Herz und Nieren zu prüfen. Technik-Check? Keine Chance! Deswegen beziehen sich die Hardware-Daten im Wertungskasten auf Hersteller-Angaben.



Das Herz versorgt einen Strogg-Tower mit Strom. Sie müssen es lahm legen.

Die riesige Strogg-Spinne zerstört die EMP-Bombe, die den Nexus eigentlich in Schutt und Asche legen soll. Jetzt hängt alles an Matthew Kane.



Zeitpunkt eher Standard, zieht das Programm danach deutlich an: Die Gegner werden fordernder, die Waffen umfangreicher, das Leveldesign spektakulärer.

Medic!

Nachdem Sie den Absturz so gerade überlebt haben, gilt es, weitere Marines aufzutreiben. Ein paar dunkle Gänge und ein paar tote Stroggs später treffen Sie auf ein kleines Grüppchen, das sich um einen Verletzten scharrt. Sie sollen einen Doktor finden. Der steht – ganz zufällig – am Eingang des Gebäudekomplexes und will von Ihnen abgeholt werden. Sie müssen den Weg also noch mal zurück, den Doc einsacken und beim Verwundeten abladen. Auf diese leicht nervige Art macht Sie **Quake 4** mit einer Neuerung der Serie vertraut: dem Begleitpersonal. Zuweilen stellt Ihnen das Programm nämlich Helfer an

die Seite, die Sie eigenständig begleiten und ballern. Und meist verflucht schnell sterben, wenn es sich um gewöhnliche Soldaten handelt. Handlungsrelevante Personen wie Ingenieure, die beispielsweise eine Tür knacken oder ein Strogg-Programm manipulieren sollen, sind resistenter. Aber auch die können draufgehen, wenn Sie nicht aufpassen. Und dann heißt es »Mission gescheitert«.

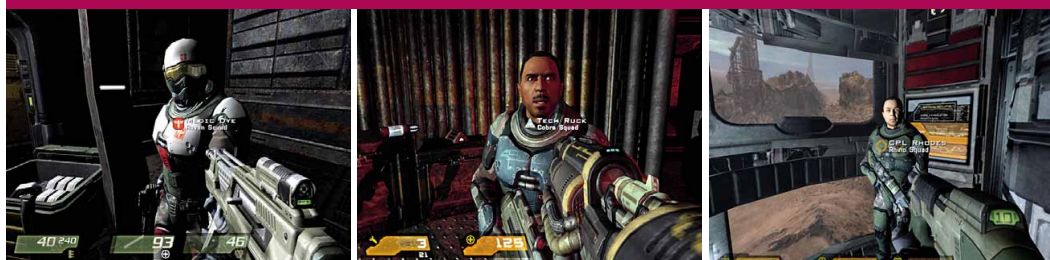
Ärzte und Ingenieure sind Ihnen auch zu Diensten. Erstere pushen Ihre Lebensenergie, Letztere reparieren Ihre Rüstung. Das machen die Jungs selbstständig oder wenn Sie sie per Klick darum bitten. Blöd nur: In geskripteten Situationen – etwa, wenn das Spiel von Ihren Mitstreitern verlangt, hinter einer Kiste in Deckung zu gehen oder einen Monolog abzuhalten – können Sie so viel kli-

cken, wie Sie wollen. Die Bur-schen reagieren schlicht nicht oder geben Ihnen zu verstehen, dass es gerade furchtbar ungünstig ist. So kommt es oft vor, dass Sie trotz vorhandenem Privatarzt mit minimalen Lebenspunkten dem nächsten Gegner gegenüber stehen.

Dummutanten

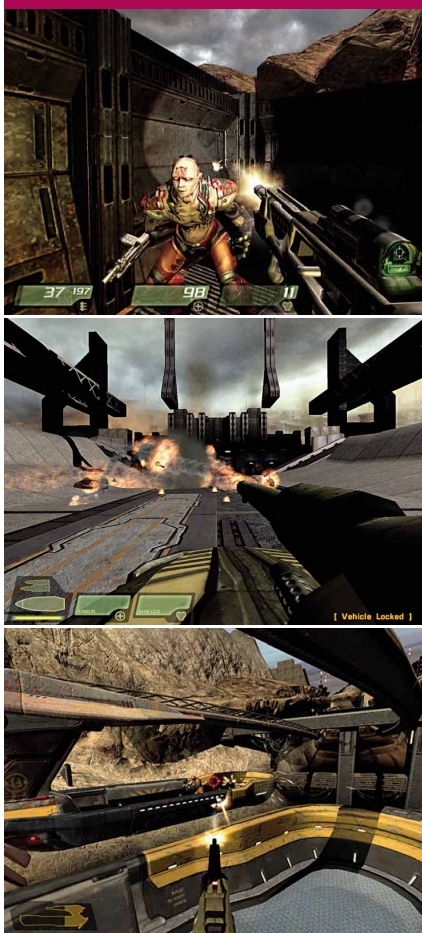
Sind schon die künstlichen Mitstreiter nicht die hellsten, ist die

BEGLEITPERSONAL



Neu in der Quake-Serie sind NPCs, die Ihnen zur Seite stehen. Von links nach rechts sehen Sie: den Medic (er heilt Sie), den Engineer (er repariert Ihre Rüstung) und den gewöhnlichen Soldaten-Kamerad (er schießt lediglich auf Stroggs – mehr schlecht als recht).

DIE AUSSENLEVELS



Von uns mit großer Spannung erwartet: die Quake 4-Außenareale. Wie würde die Doom 3-Engine damit umgehen? Beim Spielen entpuppten sich die Abschnitte unter freiem Himmel als äußerst sparsam (Bitmap-Himmel und -Horizont). Zudem ist das Terrain meist extrem begrenzt. Sie sind in engen Schützengräben per pedes unterwegs, betreten in einem futuristischen Panzer über schnurgerade Straßen oder sausen in einer Schwebebahn durch Canyons.

Kapazität eines Strogg-Gehirns gleich noch mal um ein Vielfaches geringer: Die gewöhnlichen feindlichen Fußsoldaten stürmen auf Sie zu, ballern häufig ohne Deckung. Manchmal werden Sie es erleben, dass die Mutanten vor Ihnen zurückschrecken. Doch das kommt so selten vor, dass es der Erwähnung fast nicht wert ist. Gefährlich werden die Burschen schlicht durch ihre Menge und durch die Tatsache, dass Ihr Blick ähnlich wie in **Doom 3** verschwimmt, wenn Sie getroffen werden. Da wird Zielen zum Glücksspiel. Doch wer meint, er könne das Spiel meistern, indem er gebückt durch die Levels pirscht, der irrt. Die besten Erfolge erzielen Sie **Quake**-typisch

durch eine Kombination aus wildem Gehüpfe plus systematischem Geballere. Systematisch, weil man Ihnen oft viele und in der Angriffseffizienz höchst unterschiedliche Gegner vor die Waffe spuckt. Besonders fies sind hundartige Wesen, die in Intervallen immer neue Monster gebären, um sich dann schnell zurückzuziehen. Diese Viecher sollten Sie immer zuerst aufs Korn nehmen!

Richtig knackig wird es erst bei den Zwischengegnern. So sollen Sie in einer Sequenz Ihren mittlerweile zu einem grässlichen, Raketen verschießenden Überstrogg mutierten Vorgesetzten erledigen – in einem Raum, aus dem es kein Entkommen gibt. Der Knlich hat zudem die Gabe, sich selbst zu heilen. Zu allem Überflus gesellt sich zu dem Monstrum noch einer dieser Hundemutanten. Die Folge: minutenlanges Rumgehüpfen, Ausweichen, Waffenleergebolze. Der nette italienische Redakteur gleich neben uns ist an dieser Stelle an die zwanzig Mal gescheitert. Und von diesen Herausforderungen warten in **Quake 4** einige. Dagegen ist später der Endkampf vergleichsweise lächerlich einfach.

Neun alte Bekannte

Zehn Waffen sind es, die Sie im Laufe des Spiels in die Hände bekommen werden. **Quake**-typisch geht es mit einer lausigen Pistole (Blaster) los, die keine Munition benötigt. Recht bald drücken Ihnen die Designer ein Maschinengewehr in die Hand, das im Zoom-Modus nur einzelne Kugeln verschießt. Die sind



Wenn Sie sich dem Nexus nähern, sieht das Spiel plötzlich wie **Tron 2.0** aus. Aber nur kurz.

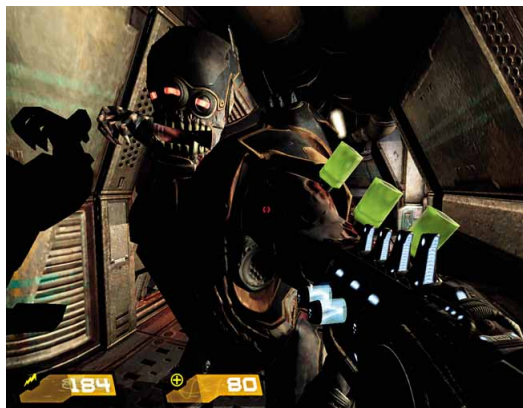
dann aber umso tödlicher. Und nach und nach addieren sich gute alte Bekannte dazu: Railgun, Nailgun, Shotgun, Hyperblaster, Granaten- und Raketenwerfer, Lightning Gun und zuletzt der neue Dark Matter Gun, eine der BFG nicht unähnliche Super-Waffe. Sie verschießt eine Antimaterie-Kugel, die alles in einem engen Radius aufsaugt und tötet. Nachteil des Geschosses: Es fliegt nur sehr langsam. Bis es beim Gegner aufschlägt, kann der schon wieder ganz woanders sein.

Die meisten Waffen erhalten im Laufe des Spiels Upgrades: So verschießt die Lightning Gun später Kettenblitze, die zwischen nah beieinander stehenden Gegnern hin und herflackern. Die Nailgun wiederum bekommt eine Zielaufschaltung. So verfehlen die tödlichen Miniprojektile niemals ihr Ziel.

Sie sehen: nichts wirklich Neues in **Quake**-Land. Waffen und Gegner haben sich seit 1996 nur marginal verändert.

Schießbuden-Action

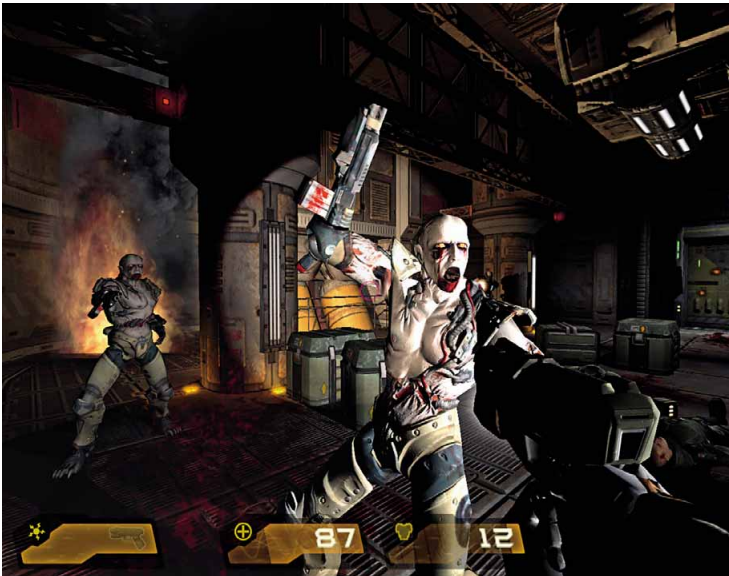
Das Spiel basiert auf der **Doom 3**-Engine. Anders jedoch als in id's Gruselschooter von 2004, in dem Sie sich nur durch enge, schlecht beleuchtete Gänge ballerten, sind Sie in **Quake 4** auch an der Planetenoberfläche unterwegs. Jedoch ist auch dieses Terrain sehr begrenzt. Im ersten Viertel etwa geht es manchmal durch schmale Schützengräben, über die sich ein hässlicher Bitmap-Himmel spannt. Weite wird mehr schlecht als recht durch ebenso hässliche Landschafts-Bitmapi suggeriert. Mit Freiheit ist es also nicht wirklich weit her. Größere Entfernungen legen Sie außerhalb von Gebäuden zu-



Kämpft wie er, bewegt sich wie er, sieht nur anders aus als der Pinky Demon aus **Doom 3**: der gewöhnliche Haudrauf-Strogg.



Quake Raider: Eine nervige Jump-and-run-Passage über Fließbänder mit Feuerfallen und Kreissägen wirkt eher lächerlich.



Die gewöhnlichen Strogg können nur schießen, sehen aber aus der Nähe zum Fürchten aus.

meist in Fahrzeugen zurück. Zur Abwechslung nehmen Sie auch Gefechtsstationen ein: So postiert Sie Entwickler Raven Software etwa an einem Geschütz auf einem Truppentransporter. Oder Sie brettern über Straßen und ballern moorhuhnmäßig kreuzende Stroggs nieder. Dann wieder ist es ein raketenbestückter Mech, mit dem Sie gegen riesige Metallspinnen antreten müssen. Besonders wendig ist der Panzer, der dank hoovercraft-ähnlichem Luftkissenantrieb präzise um die Ecken sticht. Die Panzerfahrten erinnern zuweilen sehr an Schießbuden-Action à la **Serious Sam**: Erst wenn Sie alle Gegner in einem Areal erledigt haben, öffnet sich das Tor in den nächsten Abschnitt.

Ah! Riesenspinne!

Die meiste Zeit des Spiels verbringen Sie in Gängen, Räumen und in wirklich, wirklich vielen Fahrstühlen. So nervig die zahlreichen Lifte manchmal sind, so hilfreich sind sie. Ein von den Entwicklern geschickt platzierter Fahrstuhl erspart Ihnen häufig langwieriges Zurücklaufen am Ende einer Mission.

Ist **Quake 4** zu Beginn grafisch noch eher müde, häufen sich nach dem ersten Drittel die Ah- und Oh-Momente. Toll: Wenn Sie einen Ingenieur zu einem Terminal begleiten und das erste Mal eines dieser riesigen Spinnen-Monster durch einen gigantischen Schacht stapfen sehen – begleitet von vielen



Kleinere Spinnenversionen halten kaum was aus. Drei Raketen und sie sind Geschichte.

kleinen, fliegenden Reparaturdrohnen. Auch toll: der Moment, in dem just dieser Monster-Achtbeiner durch die Wand bricht und die EMP-Bombe, die den Nexus lahm legen soll, mit einem Streich zerstört.

Laut Activision ist die deutsche Version so nah am Original wie möglich, lediglich das Blut und ein paar Zwischense-

quenzen wurden entfernt – Sprachausgabe und Handbuch bleiben auf Englisch. Tatsächlich fehlten Szenen eines besonders brutalen Einspielers, den wir uns schon auf früheren Preview-Events anschauen konnten. Jedoch litt das Programm in unseren Augen nicht unter der Beschneidung. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K177

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Irgendwie hat mich Quake 4 enttäuscht. Und das nicht dadurch, dass es keine tollen Gimmicks à la Splinter Cell hat. Oder der Held keine Zeitlupe wie in F.E.A.R. beherrscht. Auch die strohdoofen Gegner sind's nicht. Es ist vielmehr diese erzählerische Nullnummer, die mich so fuchst. Muss Quake denn gleichbedeutend für »keine Story« stehen? Die paar albernen Dialoge, die sich die NPCs liefern, die paar Sprüche, die Ihre Kameraden ablassen – das ist keine Handlung, das ist bemüht wirkender, aufgesetzter Mumpitz, gegen den selbst Filme mit Dolph Lundgren wie Shakespeare-Dramen wirken. Darunter leidet das Spiel enorm.

Nichtsdestotrotz ist Quake 4 für Fans der Serie wohl so eine Art Abtauchen in vergangene Zeiten. Zeiten, in denen es um Skill und Kill ging und nicht um Atmosphäre. Und wenn man sich die doofen Dialog-Happen, die Schießbuden-Action in den Fahrzeugen wegdenkt – dann bleibt ein Shooter. Kein Meisterwerk, wie es der Name eigentlich erfordert, aber ein ehrlicher Shooter.



»Nur ein weiterer Shooter!«

QUAKE 4 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Raven Software / Activision	RELEASE (D)	November 2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	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 gesetztes Grauen. Doom 3 (87, GS 10/04) Brachial-Horror von id. Monstermorden am Fließband.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	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 1800+ 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		

LAUSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER

FAZIT Den Multiplayer-Modus testen wir, wenn Server im Internet vorhanden sind.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF

BEWERTUNG			
GRAFIK	+ detaillierte Gegnermodelle + Ah-Momente - fiese Bitmaps		- / 10
SOUND	-		- / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern + meist fair		- / 10
ATMOSPHÄRE	+ finstere Biotech-Welt - Held sagt kein einziges Wort		- / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung		- / 10
UMFANG	+ 31 lange Missionen + Karte aus Quake 3 dabei		- / 10
LEVELDESIGN	+ geschickte Abkürzungen für lange Rückwege - keine Freiheit		- / 10
KI	+ trifft immer - stürmt meist blind vor		- / 10
WAFFEN	+ effektiv, abwechslungsreich, Quake!		- / 10
HANDLUNG	- Story kaum vorhanden		- / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: KEIN MEILENSTEIN, KEINE OFFENBARUNG. NUR QUAKE.



Klein statt Dschungel

VIETCONG 2

Dschungel-Action ist seit Far Cry Mangelware, der neuste Vietnam-Shooter spielt meist in der Stadt.

Hier haben Bestien gewütet! Der junge Soldat starrt fassungslos auf das Bild des Grauens, das sich ihm bietet: Die kleine Siedlung im Dschungel Vietnams ist verwüstet, Hütten brennen, Leichen türmen sich auf dem Dorfplatz.

Frauen und Kinder? Abgeschlachtet. Der Soldat ist selbst noch ein halbes Kind, doch flammende Reden von Freiheit und Gerechtigkeit

haben ihn in die Armee gelockt, doch er hätte nie gedacht, wie schrecklich der Krieg wirklich ist. »Verdammte Amerikaner!«, zischt der Kämpfer wütend, er packt die Kalaschnikow so fest, dass die Knöchel seiner Faust weiß hervortreten. Er schwört Rache. Er ist ein Vietcong.



Wir haben einen amerikanischen Hubschrauber abgeschossen und attackieren die Besatzung im Nahkampf.

Seitenwechsel

Amerikanische Action-Filme versuchen seit Jahrzehnten, eins zu vermitteln: In Vietnam waren die GIs die Guten, die Vietcong die Bösen. Dem tschechischen Entwickler Pterodon ist das egal – in **Vietcong 2** kämpfen Sie auf beiden Seiten. Der vietnamesische Bauernsohn Minh schließt sich den Guerillas an, um seine Landsleute aus den Klauen des Kapitalismus zu befreien. Als Vietcong robben wir dann auch bald durchs Unter-

holz und lauern einem Konvoi auf. Als drei LKW vorbeiholpern, eröffnen wir das Feuer: Der erste Wagen explodiert und blockiert die Dschungelpiste, die hinteren Trucks sind uns ausgeliefert. Plötzlich rollt ein bewaffnetes Kettenfahrzeug heran!

Zum Glück sind wir Anführer eines vierköpfigen Teams – zu Minh gesellen sich ein Sanitäter, ein Munitionsträger und ein MG-Schütze. Denen können wir Kommandos erteilen: Wie in

Brothers in Arms weisen wir den Männern per Mausklick eine Position oder ein Ziel zu. Wir lassen unser Team auf das fahrbare MG-Nest feuern, werfen selbst noch eine Granate hinterher, und schon ist der Sieg unser.

Packesel

Auch ohne Kommandos kämpfen Ihre Jungs ordentlich mit. Sterben können die Burschen nicht: Wie in **Medal of Honor: Pacific Assault** heilt der Sanitäter

Kameraden, sich selbst und natürlich auch Sie. Der Munitionsträger steckt Ihnen außerdem Patronen für die rund 50 Waffen des Spiels zu – Sturmgewehre, Granatwerfer und sogar ein antiker Vorderlader. Trotz der Vollversorgung ist **Vietcong 2** ungewöhnlich schwer. Selbst im leichtesten von vier Schwierigkeitsgraden haut Sie eine MG-Salve sofort aus den Stiefeln. In höheren Spielstufen verursacht der Feind mehr Schaden, Heilun-



US-Soldaten eilen den Südvietnamesen zu Hilfe, die wir überfallen haben.



Ab und zu feuern Sie aus Fahrzeugen. Selbst steuern dürfen Sie aber nicht.

FACTS

- Befehlssystem
- 2 Kampagnen
- 14 Missionen
- 50 Waffen

gen senken die maximale Lebensenergie und es stehen nur noch begrenzte Speicherplätze zur Verfügung – für unerfahrene Spieler schnell frustrierend.

Entlaubung

So ungewöhnlich wie die Vietcong-Kampagne ist, so kurz ist sie auch: In gut drei Stunden marschieren Sie aus dem Dschungel bis vor die Stadt Hue. Hier schlägt sich Captain Daniel Boone, der zweite Held des Spiels, durch die verwüsteten Straßen. Abgesehen von einem Vorgarten gibt's dort kaum Vegetation, sondern nur Schutt und Geröll. Wiesen, Büsche, und Bäume sehen in **Vietcong 2** ohnehin nicht aus wie echte Pflanzen – von einem Urwald à la **Far Cry** ist das Spiel weit entfernt.

Abwechslung suchen wir in **Vietcong 2** auch vergebens: Lineare Levels ohne überraschende Ereignisse bestimmen den Spielablauf. Das Finale der Vietcong-Kampagne verpufft sogar völlig: Uns stellen sich zwar mehrere MG-Träger, Mörsertrupps und ein Schützenpanzer entgegen, doch durch eine von den Level-



Das Browning Automatic Rifle stammt aus dem Zweiten Weltkrieg, tut aber noch immer seinen Dienst.

Designern offensichtlich unbeabsichtigte Lücke in der Verteidigungslinie marschieren wir unbehelligt um die Feinde herum und erledigen sie von hinten.

Battlefield Vietnam

Weitaus längeren Spaß als die Einzelspieler-Kampagnen bietet der Multiplayer-Part: Auf zehn Karten kämpfen Sie kooperativ gegen Bots oder im Capture-the-Flag- und Assault-Modus gegen

menschliche Mitspieler. Dabei stehen acht Kämpferklassen zur Wahl, vom Infanteristen über Sanitäter bis hin zum Elitesoldaten. Auf Wunsch aktivieren Sie die Rollenspiel-Funktion: Dann starten alle Spieler als einfache Schützen und müssen sich durch Abschlüsse Erfahrungspunkte verdienen, mit denen Sie die Spezialisten freischalten. In den Gefechten gibt's auch Fahrzeuge wie Panzer oder Jeeps, die steuern

sich allerdings eher wie auf Schienen – kein Vergleich zum Fahrgefühl der **Battlefield**-Reihe. Die Geräuschkulisse von **Vietcong 2** lässt ebenfalls zu wünschen übrig: Die coole 60er-Jahre-Musik spielt zu selten, die Waffen klingen stellenweise recht klapprig. Da hilft's auch nichts, dass die Vietcong echtes Vietnamesisch sprechen. Das versteht man nämlich nicht.

FAB

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K113](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K113)

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich fühle mich in die Vergangenheit zurückversetzt. Aber nicht unbedingt ins Jahr 1968, sondern eher nach 2002 – damals sahen manche Ego-Shooter nämlich schon so aus wie **Vietcong 2** heute. Die teils sehr schönen Texturen stehen im krassen Gegensatz zu den kantigen Objekten, die sie bedecken. Die wenigen Dschungel-Levels hätte sich Pterodon lieber gespart: Fünf klobige Bäume auf einer grünen Fläche sind in Zeiten von **Far Cry** einfach kein Urwald mehr. Das schlägt so stark auf die Stimmung, dass sich die tolle Atmosphäre des ersten Teils diesmal einfach nicht durchsetzt.

»Innen hui, außen pfui!«



Während der überraschenden Tet-Offensive hetzen wir durch Hue.

VIETCONG 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Pterodon / Take 2	RELEASE (D)	28.10.05
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreigabe

► DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK K112](#)

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Far Cry (91, 05/04) Seit eineinhalb Jahren König des Dschungels. Joint Operations (91, 09/04) Hervorragender Multiplayer-Shooter mit viel Urwald.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Umfassender Multiplayer-Teil mit Kämpferklassen und Erfahrungssystem.

MODI: Koop, Assault, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

KATEGORIE	PLUS	MINUS	WERTUNG
GRAFIK	+ schöne Texturen	- kantige Objekte	6 / 10
SOUND	+ coole Menü-Musik	- teils schwache Waffensounds	8 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade	- zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Gespräche mit NPCs	- Vietcong unverständlich	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitives Befehlssystem	- eingeschränktes Speichern	8 / 10
UMFANG	+ umfassender Multiplayer-Teil	- kurze Kampagnen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich	- sehr linear	7 / 10
KI	+ Gegner weichen nicht aus	- registrieren Beschuss kaum	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ riesiges Arsenal	+ acht Kämpferklassen	10 / 10
HANDLUNG	+ durchgehend	+ Kampagnen miteinander verknüpft	9 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: GRAFISCH SCHWACHE FORTSETZUNG.

Das alte Leiden

THE SUFFERING TIES THAT BIND

Der zweite Teil des Grusel-Shooters von Publisher Midway setzt wieder auf fiese Schocks und derbe Szenen, scheitert aber mangels Ideen und mäßiger KI gnadenlos am Horrorkönig F.E.A.R.

Zwei Persönlichkeiten zu besitzen hat etwas für sich: Als süßholzraspelnder Charmeur kann man bei der Arbeitskollegin punkten und gleichzeitig als knallharter Ver-

handlungsprofi mit dem Chef um das Gehalt feilschen. Torque, Held der Shooter-Fortsetzung **The Suffering: Ties that bind**, hat diese Fähigkeit auch, nur eben eine Spur extremer. Gut, das war im ersten Teil auch schon so. Aber Neuerungen suchen Sie in Midways zweitem Anlauf ohnehin vergebens.

Das tut nicht weh

The Suffering: Ties that bind beginnt da, wo Teil 1 aufgehört hat: Torque sitzt im Knast, sucht aber noch immer Hinweise auf seine Vergangenheit. Wer sich nicht erinnert: Torque fiel einem Wissenschaftler zum Opfer, der ihn für Experimente missbrauchte. Die einfallslose Story gerät jedoch schnell in Vergessenheit, denn das Programm schickt Ihnen ständig unzählige Monster entgegen. Dabei stellen wie im Vorgänger nur die mit Klingen bewaffneten Schlächter durch fiese Sprungangriffe eine Herausforderung dar. Auf Knopfdruck dürfen Sie sich für etwa 20 Sekunden in ein nahkampfstarkes

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Der erste Suffering-Teil hat eindrucksvoll gezeigt, in welche Richtung sich Gruselspiele entwickeln können. 16 Monate und ein paar gelungene Genrevertreter (Doom 3, F.E.A.R.) später tritt die Fortsetzung allerdings spielerisch auf der Stelle. Klar, die Skriptsequenzen und Monster schocken auch dieses Mal selbst Hartgesottene, und der Surround-Sound spannt die Nerven erneut ins Extreme. Trotzdem bleibt das Gefühl, alles schon mal gesehen zu haben. Deshalb ist **The Suffering** auch im zweiten Anlauf eben »nur« ein guter Shooter.

»Viel Angst, aber kein F.E.A.R.«



Als Monster teilen Sie im Nahkampf kräftig aus.



Gelegentlich ballern Sie mit stationären Geschützen.



Zusammen mit einer KI-gesteuerten Polizistin nehmen wir einen Abknaller (!) aufs Korn.

Monster verwandeln, aber nur, wenn Sie zuvor genügend Viecher getötet haben. Oft bleibt Ihnen jedoch wegen Munitionsmangel nur der Kolben des Gewehrs als Waffe – zu schwer für Einsteiger. Ärgerlich: Auf die teils raffinierten Rätsel des Vorgängers verzichtet **Ties that bind** völ-

lig. Dafür gibt's deutlich mehr gut inszenierte Skriptsequenzen, die mit gemeinen Schockmomenten und blutigen Szenen viel Horror erzeugen. Mehr Abwechslung in den stets zu dunklen Levels hätte dem Spiel allerdings gut getan.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K78**

THE SUFFERING: TIES THAT BIND EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Midway / Surreal	RELEASE (D)	28.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 26 S. Handbuch	USK	keine Jugendfrei.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	F.E.A.R. (89, GS 11/05) Grandioser Horror-Shooter mit brillanter KI. The Suffering (75, GS 08/04) Besserer Vorgänger durch mehr Abwechslung.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Effekte - Texturen - polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	+ gruselige Umgebungsgerausche - schwache Waffeneffekte	8 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger - teils zu viele Monster auf einmal	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Skriptereignisse + zahlreiche Filmsequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Maus und Tastatur + freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ passable Solo-Spielzeit + viele Geheimnisse	7 / 10
LEVELDESIGN	+ realistisch - sehr abwechslungsarm	7 / 10
KI	+ manche Gegner raffiniert - andere dämlich	6 / 10
WAFFEN	+ wenige, realistische Waffen + Monsterverwandlung	7 / 10
HANDLUNG	+ spannende Story - nichts Neues	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 12 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: GRUSelige, SEHR HARTE BALLEREI OHNE INNOVATIONEN.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K77**



Tag der Niederlage?

DAY OF DEFEAT SOURCE

Die kostenpflichtige Source-Neuaufgabe einer ursprünglich kostenlosen Half-Life-Modifikation verliert deutlich in Sachen Ausstattung, punktet aber mit einer bestechend schönen Optik.

Eine berechtigte Frage, die man sich beim Spielen von **Day of Defeat Source** stellt: Wieso – zum Geier – gibt es die Panzerabwehrklasse, wenn im ganzen Programm kein einziger fahrbarer Panzer existiert? Antwort: Es gibt zwar keine Tanks, aber gegen Infanteristen wirkt die Bazooka mindestens genauso gut. Eine gut platzierte Rakete löscht das halbe Team aus. Man merkt: In **Day of Defeat** sterben Sie schneller als Sie »Klappspaten« sagen können – und das nicht nur, weil gerade neben Ihnen ein Sprenggeschoss eingeschlagen ist. Ein einziger Treffer bedeutet häufig den Tod. Wer mit einem Waffenverhalten, Kartendesign und vor allem mit einer ähnlichen Sterberate wie in **Coun-**

terstrike rechnet, wird schnell eines Besseren belehrt.

Waffen-Realismus

Day of Defeat Source ist eine Mischung aus den Mehrspieler-Parts von **Call of Duty** und **Battlefield 2** und zugleich die Portierung einer alten **Half-Life**-Mod auf die neue Source-Engine: Auf kleinen Karten kloppen sich zwei Teams (Wehrmacht, U.S. Army) im Weltkrieg-Szenario um Flaggenpunkte. Dabei sind die Waffen an sechs Klassen gebunden (Rifleman, Assault, Support, Sniper, Machine Gunner und Rocketman). Im Gegensatz zu **Call of Duty** und **Battlefield 2** verhalten sich die Knarren extrem realistisch. Wählen Sie etwa den Machine Gunner und haben auf Seiten der Deutschen

das MG42 in den virtuellen Pranken, müssen Sie es erst auf dem Boden, einem Sandsack oder einer Kiste aufbocken, um damit effektiv zu treffen. Für die Assault- und Supportsoldaten mit ihren halbautomatischen Maschinengewehren gilt: nur kurze, präzise Feuerstöße, ansonsten reißen die Waffen zu stark. Neu gegenüber der alten Version ist der Einzelschuss-Modus für die Supportknarren. Der erleichtert Treffer über große Distanzen.

Ebenso neu: Nicht mehr jede Klasse verfügt über eine Pistole. Wo Sniper, Gunner und der deutsche Panzerschreck-Soldat schnell auf die kleine Handfeuerwaffe wechseln können, bleiben für die anderen nur Granaten, Messer oder Spaten.

Meine Flagge, deine Flagge

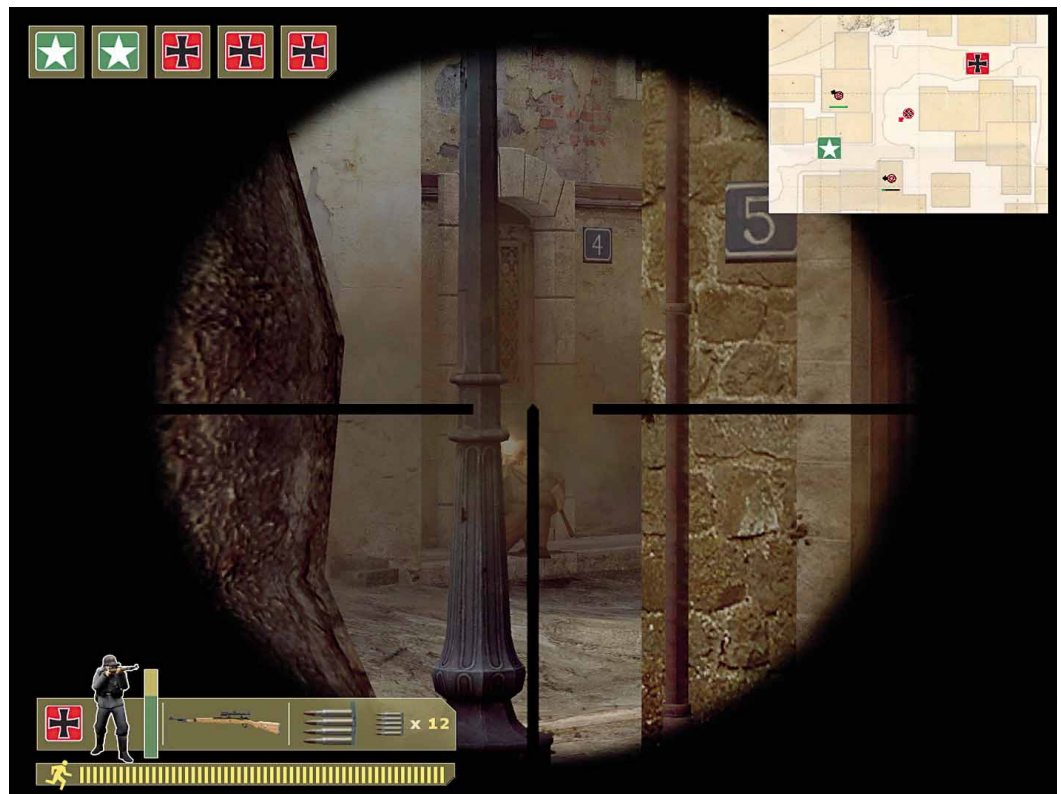
Fünf Flaggenpunkte wollen pro Karte eingenommen werden. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen »Doppelflaggen« und »Einfachflaggen«. Das heißt: Manche Wimpel können Sie nur zu zweit erobern, andere dagegen alleine. Stehen Sie nahe einer Doppelflagge, zeigt eine Einblendung, wie lange es noch dauert, bis Sie den Punkt erobert haben – ähnlich wie in **Battlefield 2**. Da die Karten deutlich kleiner sind, wechselt der Besitz zwischen den Teams häufig im Sekundentakt. Wir haben es auf öffentlichen Servern auch schon erlebt, dass eine Mannschaft so brillant in Planung und vor allem Waffen-

HD RR IM EINSATZ

HD RR aktiviert

HD RR deaktiviert

Day of Defeat Source unterstützt High-Dynamic-Range-Rendering (HD RR). Das bedeutet ganz konkret, dass Lichtquellen wie die Sonne Objekte überstrahlen können und Gegenstände im Schatten klarer definiert sind. Doch so üppig und spielentscheidend ist HD RR nicht, es bleibt ein hübscher Optik-Bonus.



Als Scharfschütze sind Sie einer der tödlichsten Männer auf dem Feld. Viele Server haben deswegen die Anzahl der Sniper begrenzt.



Avalanche ist eine verwinkelte Karte, in der beide Teams mit zwei Flaggenpunkten starten. Lediglich der in der Mitte ist neutral, hier tobt die Schlacht.

beherrschung war, dass sie eine Partie in unter fünf Minuten beendete – indem Sie sich alle Fahnen in einem einzigen gezielten Rush aneignete und so einen »Sudden Death« erzwingt.

Vier für 17

Traurig: **Day of Defeat Source** bietet bisher gerade mal vier Karten. Die sind zwar alle brillant designt, öden aber nach wenigen Tagen an. Das Besondere immerhin: Es gibt zig alternative Routen zum nächsten Flaggenpunkt, massig Ruinen, in denen man sich verschanzen und allerlei Unrat, hinter dem man in Deckung gehen kann. Häufig kommt es vor, dass zwei einsame Kämpen einen Weg abseits der Hauptroute einschlagen und so unbemerkt den Wimpel nahe am Startpunkt der Gegner erobern können.

Grund zur Freude: die Optik des Spiels. **Day of Defeat Source** ist grafisch deutlich aufwändiger als die neue **Counterstrike**-Version. Die Ruinen wirken dank satter Texturen erschreckend realistisch. Überall steht Gestrüpp, Rauch steigt auf. Zudem unterstützt das Programm High Dynamic Range Rendering (mehr dazu im Kasten). Doch die Pracht (zusammen mit einem eher mäßigen Netzwerk) hat ihren Performance-Preis. Selbst mit einem Highend-Rechner und einer fetten Inter-

net-Anbindung werden Sie nach zirka zehn Minuten Lags bemerken. Das, die noch immer zahlreichen Bugs (sich verkeilende Spieler etc.) und fehlende Bots machen **Day of Defeat**

Source zu einer Beta-Version – für die Sie immerhin 17 Euro bezahlen müssen, so Sie nicht Besitzer des Gold- oder Silber-Pakets von **Half-Life 2** sind. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K43



Die Kimme-und-Korn-Ansicht für den Rifleman.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Day of Defeat war mit seinen schnellen Toden schon in der alten Version nicht jedermanns Sache. Die Source-Variante hat daran nichts geändert. Optisch ist das Spiel aber toll geworden. Aktuelle und vergleichbare Programme wie **Brothers in Arms** können sich da eine Scheibe abschneiden. Und wer realistisches Waffenverhalten mag, dem empfehle ich das Programm wärmstens. Ob die vier Karten zu Beginn einen Preis von 17 Euro rechtfertigen, sei dahingestellt.

»Mir zu wenig!«



DAY OF DEFEAT SOURCE TEAM-SHOOTER			
PUBLISHER	Valve	RELEASE (D)	27.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	17 Euro
AUSSTATTUNG	Steam-Download	USK	keine Einstufung

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

VERGLEICHBAR MIT	
Battlefield 2 (93, GS 08/04)	Überragender Team-Shooter, modernes Kriegsszenario.
Counterstrike Source (85, GS 12/04)	Gelungene Neuauflage des Taktik-Klassikers.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	GF FX 5800/5900	PC MINIMUM	PC STANDARD
Geforce 2/4 MX	Radeon 9700/9800	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	Geforce 6600/GT	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	Radeon X800/X850	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Geforce 6800	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
Radeon X600			

LAUTSPRECHER	
Stereo	2 vorne, 2 hinten
5.1	6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ moderne DirectX-9-Effekte (HDR-Rendering) + detailreich	9 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound + erstklassige Waffengeräusche	9 / 10
BALANCE	+ Teams ausgewogen - Kar 98 etwas zu stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Ambient-Sound und Sprachausgabe - schnelles Sterben	7 / 10
BEDIENUNG	+ leichte Verbesserungen gegenüber Day of Defeat 1.3	8 / 10
UMFANG	- nur vier Karten	3 / 10
LEVELDESIGN	+ extrem viele Möglichkeiten, sich zu bewegen	8 / 10
TEAMWORK	+ Support-Klassen, Angriffs-Klassen + Flaggenübernahme	7 / 10
WAFFEN	+ realistisches Waffenverhalten - wenig Auswahl	7 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ spaßiger Conquest-Modus... - ...aber sonst nichts	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT	
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten	SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT: REALISTISCHER SHOOTER AUF BASIS DER SOURCE-ENGINE.	



Machst du mich an!?

CRIME LIFE

Es ist hart, ein Ghetto-Kid zu sein. Hilft ja nichts, muss man halt alle anderen totschiessen.

Einfach rein, immer rein in die Fresse! Linker Mausklick – schnelle Linke, rechter Mausklick – harte Rechte. Und jetzt als Kombi! Links, links, rechts! Abschluss mit Fußtritt! Leertaste, Rechtsklick – Spezialmanöver, brutaler Haken! Da liegt einer am Boden, links,

links, links, mit den Sneakers in die Magengrube! Er schwankt, Leertaste, Fatal-Manöver: Arm verdrehen, Sprung ins Gesicht, Genickknacken. Fertig. Der Kerl steht nie mehr auf. Gut so, denn er hat zur feindlichen Gang gehört. Ein solches Verbrechen wird in Konamis düsterer Prügel-Action **Crime Life: Gang Wars** mit dem Tod bestraft.

Isch mach disch kalt!

Die Outlawz waren mal die dickste Gang in Grand Central City, aber Boss Big Dog steht inzwischen mehr auf Bügelstoff als auf Prügelzoff. Newcomer Tre führt das Team in 25 Maulschellen-Missionen zurück an die Macht. Zum Zielort geht's frei durch die überschaubaren Viertel der Stadt, hier übersprüht Tre die unerwünschten Gang-Tags und verdient Kohle durch Laden-Überfälle – das war's dann aber mit **GTA**-Flair. In der Hauptsache wird draufgehauen. Tre und sein (ständig anwachsendes) Gefolge stürzen sich schon unterwegs auf jeden, der die falschen Gangfarben trägt, am Zielort geht's dann meist um Massenschlachten mit Andersdenkenden. Die Angriffs-Kombos sind – siehe oben



KEINE JUGENDFREIGABE

Crime Life bekam von der USK keine Altersfreigabe für Jugendliche. Kaum verwunderlich: Der Spielhandlung fehlt jeglicher moralischer Rahmen, Held Tre und seine Gang sind plumpe Tötungsmaschinen, die grundlos auch Passanten ermorden. Die Abschlussmanöver – Messerstiche in den Rücken, Genickbrüche, Erdrosselungen – zelebriert Crime Life zwar blutlos, aber in brutaler Detailliertheit. Ein Spiel nur für Erwachsene.



Mit Abschlussbewegungen tötet Tre Feinde. Wer wollte mit so einem Arm auch weiterleben?

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Die Einzelkämpfe sind zu leicht, die Massenschlachten zu sehr vom Zufall abhängig, denn in den Pulkkämpfen geht jede Übersicht verloren – nix war's mit Kampftaktik, Crime Life ist eine wilde Klickerei. Dazu kommt die misslungene Kamera mit nervigen Umsprüngen. Zwar ist die Ghetto-Atmosphäre glaubhaft (was vor allem am fantastischen Soundtrack liegt), dafür verdient der hässlich-maulfaule Tre das Prädikat »unsympathischster Held des Jahrzehnts«. Immerhin holt das Spiel aus dem simplen (und auf dem PC ungewohnten) Prügel-Konzept viel Abwechslung heraus. Mir macht's trotzdem keinen Spaß, wenn ich ständig beklommen schlucken muss: Derart sinnlos zelebrierte Gewaltgeilheit widert mich an.

»Hauen? Ja, abhauen!«



Kennen Sie sich noch aus? Irgendwo da drin verteilt Tre gerade Ohrfeigen an Gegner (blau).

– simpel, aber effektiv. Zusätzlich blockt Tre per Tastendruck Gegnerschläge ab und kann Feinde werfen. Treffer steigern den Wutbalken, der für Spezialattacken entladen wird. Geht's mit einem Feind zu Ende, kann Tre ihn mit einer »tödlichen Bewegung« ins Jenseits befördern. Wenn Sie selbst umkippen, geht es an automatisch angelegten Kontrollpunkten von vorne los.

Hiphop vom Feinsten

Obwohl Tre meistens prügelt, findet fast jede Mission einen neuen Dreh. Mal tragen Sie Diebesbeute möglichst schnell zum Fluchtauto, mal verfolgen Sie

fliehende Dealer durch Hinterhöfe. Zwischendrin verdient sich Tre mit organisierten Zweikämpfen bessere Ränge bei den Outlawz. Zudem übernimmt die Gang durch Riesenschlägereien nach und nach weitere Straßenzüge. Die stellt die Konsolenumsetzung grafisch anscheinend dar, die Charaktere sehen dafür noch eckiger aus als in **GTA**. Wie dort sind die englischen Slang-Sprecher deutsch untertitelt, allerdings redet Tre ohnehin fast kein Wort. Umso besser, denn dann hören Sie mehr vom exzellenten, eurolastigen Hiphop-Soundtrack. **CS**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 152

CRIME LIFE: GANG WARS ACTIONSPIEL			
PUBLISHER	Konami / Hothouse	RELEASE (D)	10.11.2005
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfrei.

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

VERGLEICHBAR MIT	
GTA San Andreas (90, GS 08/05)	Wenn schon Ghetto, dann richtig. Superaction.
Rag Doll Kung Fu (70, GS 12/05)	Wenn schon prügeln, dann richtig. 20-Hauerei.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.	2,9 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 154

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Stadtviertel + Massenprügeleien - Charaktermodelle	6 / 10
SOUND	+ exzellenter Hiphop-Soundtrack - Held spricht fast nicht	9 / 10
BALANCE	+ Hilfesystem - Pulk-Kämpfe sind Glückssache	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Ghetto-Stimmung - unsympathischer Held	5 / 10
BEDIENUNG	+ Schlagkombos - Kamera - Übersicht im Kämpfen	4 / 10
UMFANG	+ freie Stadterkundung - viel zu wenig Schlagvielfalt	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Aufgaben - Übersicht fehlt oft	6 / 10
KI	- keine Überraschungen - nur in Massen gefährlich	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Schlagwaffen + freischaltbare Belohnungen	9 / 10
HANDLUNG	+ Gang-Feeling - Personen ohne Tiefgang - Klischees	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: BRUTALE, UNÜBERSICHTLICHE GHETTO-PRÜGELEI.





Als Wehrmachtssoldat verteidigen wir uns im Gefechtsmodus gegen amerikanische Truppen.



Multiplayer-Modus: Wir haben US-Soldaten eingekreist.



Häuserkampf in den verwüsteten Straßen von Carentan.

Blutsbrüder

EARNED IN BLOOD

Gearbox hat sich die Kritiken an Brothers in Arms zu Herzen genommen und für den Nachfolger Leveldesign und KI verbessert. Doch für einen echten Hit reicht's noch immer nicht.

FACTS

- 13 Missionen
- 16 Waffen
- 20 Multiplayer-Karten

Stellen Sie sich vor, Sie kämpfen sich 1944 Wochenlang durch die Normandie, überleben unzählige Feuergefechte, die Feldküche, das französische Wetter, und dann kommt da so ein entspannter Offizier daher und fragt Sie: »Na, war's schön?«. Dem würden Sie was erzählen! Und genau das tut

Sergeant Joe »Red« Hartsock auch. Denn der junge amerikanische Soldat hat im Krieg viel gesehen und berichtet Ihnen und besagtem Colonel, was ihm widerfahren ist. So plastisch, als wären Sie dabei gewesen. Sind Sie ja auch, denn Sie steuern Red durch **Earned in Blood**.

Störe meine Kreise nicht

Als Fallschirmjäger Hartsock landen wir nach einem miss-

glückten Absprung allein im nächtlichen Feindesland und treffen zunächst nur einen unserer Waffenbrüder. Wenigstens unterwirft der sich sofort unserer Befehlsgewalt: Per Rechtsklick in die 3D-Spielumgebung scheuchen wir ihn im Gelände umher, rufen ihn bei Fuß oder befehlen ihm, hinter die nächste Deckung zu hechten. Als wir unseren ferngesteuerten GI testen, meldet der uns plötzlich zwei Feinde auf dem nächsten Hügel. Die hätten wir in der Dunkelheit und der üppigen Vegetation glatt übersehen. Zum Glück werden Gegner mit einem runden Symbol über den Köpfen, der Sperrfeueranzeige, markiert. Dieser Kreis zeigt uns die Stimmung der Deutschen an: Ist er rot, bewegen sich die Feinde frei auf dem Schlachtfeld. Nach gezielten Schüssen in ihre Richtung färbt sich die Sperrfeueranzeige allmählich grau. Dann trauen sich die Wehrmachtssoldaten nicht mehr aus der Deckung. Wir platzieren un-



seren Kameraden hinter einem umgefallenen Baum und lassen ihn, wiederum per Rechtsklick, auf die Gegnergruppe feuern. Die zeigt sich beeindruckt, zieht die Köpfe ein und merkt deshalb nicht, wie wir uns von der Seite anschleichen.

Zielwasser trinken

Wir legen auf die ahnungslosen Deutschen an, zielen konzentriert über Kimme und Korn – und schießen vorbei. Mehrmals. Punktgenau zu treffen ist



Mit der deutschen Panzerfaust knacken Sie selbst die dicksten Fahrzeuge.

DAS IST NEU

- zwei zusätzliche Waffen
- verbesserte KI
- offeneres Leveldesign
- mehr Häuserkampf
- Gefechtsmodus mit zehn Missionen

in **Earned in Blood** schwierig, sogar auf kurze Distanz. Ähnlich frustrierend: das Handgranaten-Werfen. Hartsock wirft immer mit voller Kraft, gefühlvolle Lupfer über die nächste Deckung sind nicht möglich. Wir schleudern unsere Granate an den Deutschen vorbei, sie prallt gegen einen Baum und kullert den Feinden vor die Füße. Die Explosion erwischt einen Gegner, der andere läuft unserem Kameraden in die Schussbahn: Feuerprobe bestanden! Im späteren Spielverlauf kommandieren wir zwei Teams, gelegentlich auch mal einen Panzer, die Gefechte laufen jedoch immer gleich ab: Den Feind in die Deckung zwingen und ihm anschließend in die Seite fallen. **Earned in Blood** macht es uns dabei schwerer als der Vorgänger, denn die Deutschen wechseln auch mal überraschend die Stellung oder versuchen, über die Flanke anzugreifen. Allerdings in der Regel nur, solange die Sperrfeueranzeige rot ist – niedergehaltene Gegner ergeben sich allzu schnell ihrem Schicksal. Vom Spielgefühl ist **Earned in Blood** daher nahezu identisch mit **Brothers in Arms**.

Kriegstagebuch

Earned in Blood gibt sich Mühe, den Zusammenhang zwischen Hartsocks Einsätzen spürbar zu



Beide Teams geben Sperrfeuer auf die Deutschen. Einen unserer Kameraden hat's trotzdem erwischt. (1600x1200)

machen: Indem Red seine Erlebnisse dem Kriegsberichterstatte schildert, verstehen Sie besser, was zwischen den Gefechten passiert. Besonders schöner Kniff: In manchen Kämpfen verlangsamt sich das Geschehen plötzlich und Hartsock erzählt, was er in diesem Moment dachte. Ohne die Action zu bremsen werden die Kämpfe so noch stimmungsvoller. Weiterer Atmosphäre-Bonus: Die Handlung der ersten Hälfte des Spiels überschneidet sich mit der von **Brothers in Arms**. So treffen Sie Matt Baker wieder, den Helden des Vorgängers, und beteiligen sich erneut an Einsätzen, die Sie aus seiner Sicht bereits kennen.

Wenn Sie nicht nur mit KI-Kameraden in den Krieg ziehen wollen, bestreiten Sie im Gefechtsmodus zehn Einzelmissionen kooperativ mit einem Freund, fünf davon sogar auf Seiten der Wehrmacht. Für unkompliziertes Ballervergnügen

können Sie die Karten auch im Angriffs- oder Verteidigungsmodus spielen – dann müssen Sie in einem Zeitlimit möglichst viele Feinde zur Strecke bringen oder unzählige Gegnerwellen überleben. Der Multiplayer-Part bietet 20 weitere Maps, auf denen sich zwei oder vier Spieler mit KI-Teams bekämpfen. Manche Karten sind wie in der Einzelspieler-Kampagne genaue

Nachbauten historischer Schauplätze. Hauswände und Böden sind zwar eintönig texturiert, die Landschaften wirken durch die dichte Vegetation hingegen sehr realistisch. Ebenso wirklichkeitsnah: Waffenklänge und Explosionen. Die deutschen Sprecher klingen allerdings nicht gerade so, als seien sie von Kampfeslust gepackt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K79

EARNED IN BLOOD TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER Gearbox / Ubisoft RELEASE (D) 4.10.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch USK keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Republic Commando (82, 04/05) Taktik-Shooter im Krieg der Sterne. Brothers in Arms (81, 05/05) Der Vorgänger ist nahezu baugleich.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	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 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	3,0 GByte Festplatte	3,0 GByte Festplatte	3,0 GByte Festplatte
Radeon X600			
GeForce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Zwei oder vier Spieler treten mit KI-Teams per LAN oder Internet gegeneinander an.
 MODI Missionsbasierter Modus, zwei Koop-Kampagnen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Earned in Blood ist wie eine Geschichte, die einem ein Bekannter erzählt, obwohl man sie schon kennt. Zunächst gebietet es die Höflichkeit, nicht gleich loszupoltern, »Kenn ich schon!«, danach keimt die Hoffnung auf, »Naja, vielleicht weiß er was Neues zu berichten«. Nach einer Weile erkennt man »Hm, der erzählt das besser als sein Vorgänger«, doch es hilft nichts: Man kennt die Geschichte nun mal bereits. Weil ich bereits Brothers in Arms gespielt habe, langweilt mich Earned in Blood schnell: Die Levels sind zwar weniger geradlinig und die Gegner schlauer, doch die immer gleichen Gefechte arten auf Dauer in Arbeit aus. Wer Brothers in Arms nie gespielt hat oder abgöttisch liebt, sollte bei Earned in Blood jedoch zugreifen.

»Keine Beförderung«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ echt wirkende Landschaften + Weichzeichner-Effekt	8 / 10
SOUND	+ knackige Waffensounds + mitunter lustlose Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + teils individuell justierbar	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ geschickte Erzählweise + langatmige Gespräche	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängiges Befehlssystem + kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ Bonusmaterial + Gefechts-Modus	8 / 10
LEVELDESIGN	+ größere Schlachtfelder + unsinnige Begrenzungen	7 / 10
KI	+ Gegner weicht aus + unüberlegte Sturmangriffe	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ realistische Waffenmodelle + Treffen zu schwer	8 / 10
HANDLUNG	+ Überschneidungen mit dem Vorgänger + Kontinuität spürbar	9 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: TEILS MONOTONER TAKTIK-SHOOTER.

82

SPIELSPASS

Hölle! Schon wieder!

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Ein Mann der mittelalterlichen Rot-Kreuz-Truppe verhindert mit Ihrer Hilfe mal wieder das Ende der Welt. Das grenzt geradezu an ein göttliches Wunder – bei den Kameraproblemen.

Erst wenn die Hölle zu friert, werden Spieledesigner davon absehen, ständig irgendwelche Tore dahin zu öffnen – um ihre Helden diese dann wieder zukleben zu lassen. Da die Hölle aber noch

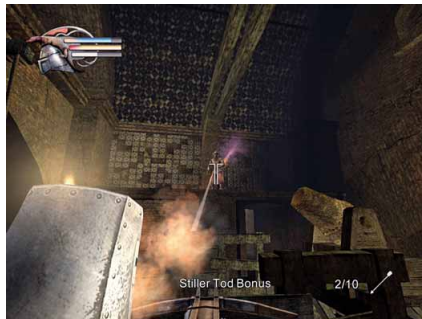
nicht zugefroren ist, müssen Sie in **Knights of the Temple 2** wieder ran. In Gestalt von Paul de Raque, schon Held des Vorgängers, machen Sie sich auf die Jagd nach drei mächtigen Artefakten, die zusammen den Prittsstift für das Hadesleck bilden. An Ihrer Seite auch diesmal: Schnitzelwaffen wie Lang- und Kurzscherwerer, eine Armbrust sowie die Kraft Gottes.

Freie Reiseroute

Anders als in **Knights of the Temple** ist Pauls Reise nicht per mittelalterlichem Routenplaner in Steintafeln gemeißelt. Es steht Ihnen frei, ob Sie zuerst das Artefakt aus Ylgar, Yusrar (beides Sarazenen-Land) oder aus der römischen Stadt Sirnium mopsen. In allen drei Siedlungen werden Sie auf Menschen treffen, die Ihre Hilfe brauchen (markiert durch ein Handsymbol). Mal sollen Sie eine verschwundene Halskette ranschaffen, dann wieder einem Schuldner das Geld abluchsen. Es bleibt Ihnen bei den meisten Aufgaben jedoch freigestellt, ob Sie die erledigen. Nur eine wenige müssen Sie



Die Ankunft in einem neuen Gebiet wird mit stimmigen Zwischensequenzen eingeläutet.



Mit der Armbrust erledigen Sie Gegner aus der Ferne.



Im jederzeit aufrufbaren Charakterbildschirm verteilen Sie Punkte auf die einzelnen Fähigkeiten.



Die NPCs sind ziemlich lieblos, detail- und polygonarm entworfen.

zwingend abarbeiten, sonst geht es in der Handlung nicht weiter. Blöd nur, dass Sie nicht den leisesten Schimmer haben, welche Missionen das genau sind. Positiver Nebeneffekt bei der Abklapperei der Aufträge indes: Sie sammeln Gold und können sich bei Händlern bessere Waffen und Heiltränke kaufen. Zusätzlich erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Sie in den Ausbau von göttlichen Kräften investieren.

Ausbau-Ritter

Zu Beginn hat Paul nur zwei Schlagvarianten, um sich seiner Haut zu wehren. Die helfen ihm gegen kleine Gegnergruppen. Doch so simpel bleiben die Schurken nicht, später im Spiel erwarten Sie gar Dämonen. Denen rückt der Ritter des Herrn am besten mit freigeschalteten Kombos oder Magie auf den Pelz: In einem jederzeit zugänglichen Bildschirm aktivieren Sie dann etwa »Lähmung«. Verwenden Sie diese Attacke, kann sich der Feind eine zeitlang nicht mehr bewegen und lässt sich leicht erledigen. Oder Sie legen mehr Power auf »Interius«, und sind für ein paar Sekunden

unbesiegbar. Für all den Angriffsschnickschnack benötigt Paul Energie, die sich nach Verbrauch schleichend langsam wieder auflädt. Sie müssen also gut mit den Besonderheiten des Gotteskriegers haushalten.

Frust mal zwei

Ihre Widersacher sind zu Beginn stohdumm und bleiben das auch durchs Spiel. Einzig durch die Zahl und die Angriffstärke werden die Burschen gefährlich. Absolut ärgerlich sind aus dem Nichts auftauchende Gegner: Sie laufen etwa auf der Suche nach dem Ausgang durch ein mittelalterliches Gefängnis, wähen sich in Sicherheit, da Sie alle Wäter in Ihrem Bereich schon erledigt haben – und spüren dann Brandpfeile im Rücken, weil das Spiel plötzlich auf einer Balustrade einen weiteren Feind erscheinen lässt, wo vorher noch keiner war.

Ein weiterer Aufreger ist das teilweise undurchdachte Level-design. Wieder besagtes Gefängnis: Sie plumpsen von einem Gelände zwischen zwei metallene Tore, dürfen aber keins davon öffnen und der Rückweg übers Gelände ist

ebenso unzugänglich, weil unser Paulchen längst nicht so hoch hüpfen kann. Da bleibt nur ein Level-Neustart oder der Griff zur Quickload-Taste.

Perspektiven-Wirrwarr

Größtes Manko im Vorgänger waren die festen Kameraperspektiven, die Ihnen immer mal wieder hübsche Wandtexturen, nicht aber Paul und seine Gegner zeigten. Jetzt können Sie den Blickwinkel frei justieren, was aber auch nur mehr schlecht als recht funktioniert. Mal spricht die Kamera zu schnell an, dann wieder zu träge. So verlieren Sie in einem Kampf mit mehreren Gegnern leicht die Übersicht – oder fallen von einem Steg ins Meer. Und der Ritter kann nicht schwimmen! In engen Räumen ist ein geschmeidiger Schwenk gleich ganz unmöglich.

Grafisch hat sich im Vergleich zum ersten **Knights of the Temple** kaum etwas getan. An aktuellen Topspielen wie **F.E.A.R.** kann sich das Spiel nicht mehr messen. Doch wirkt die Farbgebung der Levels sehr stimmig,



Manche Gegner können Sie per Magie vergiften. Dann färbt sich der Bildschirm grün und ein Blur-Effekt verzerrt die Szene.

da lassen sich auch die teilweise matschigen Texturen und vor allem die lieblos gestalteten

NPCs verschmerzen. Unverzeihlich ist die rudimentäre Sprachausgabe: Die Gestalten sagen

nur den ersten Satz des Dialogs, den Rest müssen Sie lesen. **PET** WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K137



In den zumeist engen Gängen hackt die Kamera gerne an Wänden fest.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Knights of the Temple 2 ist für mich als Freundin anspruchsvoller Schwerterhampelen weder Fisch noch Fleisch. Für die Faszination eines Rückkehr des Königs fehlt mir Atmosphäre, die das Programm vor allem durch die müde Präsentation der NPCs einbüßt. Für den Anspruch eines indizierten Titels aus Spanien (US-Name: Blade of Darkness) fehlt mir die Gegnerfinesse. Aber für gerade mal 20 Euro ist das Programm schon in Ordnung. Spieler, die ihre Nase von Weltkrieg und Aliens voll haben, sollten zugreifen.

»Mir fehlt die Atmo!«



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 3D-ACTION

PUBLISHER: Cauldron / Atari RELEASE (D): 24.11.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 20 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch USK: ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Rückkehr des Königs (83, 12/03) Nicht nur für Tolkien-Jünger ein Erlebnis.
 Prince of Persia 2 (81, 01/05) Knackiges Orient-Abenteuer, teils sehr schwierig.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	512 GB RAM
☐ Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
☐ Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	Gamepad

LAUSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Dank der müden Kamera nur bedingt Spaßig.
 MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsches Mittelalter + Abwechslung - mäßige NPCs	7 / 10
SOUND	- kaum Sprachausgabe - nervige Soundscleifen	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + stets fair + Tutorial	9 / 10
ATMOSPHÄRE	- NPCs wirken lieblos	4 / 10
BEDIENUNG	+ einfachste Haudrauf-Aktion + Maus und Gamepad - Kamera	6 / 10
UMFANG	+ versteckte Bereiche	7 / 10
LEVELDESIGN	+ Bonus-Verstecke - unübersichtlich - Sackgassen	7 / 10
KI	- dumm wie Brot	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ zahlreiche Waffen + Spezial-Attacken	10 / 10
HANDLUNG	+ Tempelritter gehen immer... - ...in die Hölle	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: NETTER RITTER-TANZ FÜR ZWISCHENDURCH.



Schlägertrupp x-trem

X-MEN LEGENDS 2

Zum erstem Mal prügeln sich die Mutanten-Propis auch auf dem PC durch riesige Monsterhorden. Ein bunter Spaß, aber eher für Einsteiger.

Metall verformen, Blitze heraufbeschwören – über die Fähigkeiten von Magneto und Storm kann der gottgleiche Mutant Apocalypse nur müde lächeln. Das Problem: Apocalypse ist superfließend und will die Erde mitsamt Mensch und Mutant unterjochen. Klar, dass die X-Men etwas dagegen haben und dem Despoten in **X-Men Legends 2** alle Kräfte entgegen schmettern. Und wer die entsprechenden Marvel-Comics und ihre Verfilmungen kennt, weiß was das heißt: Hirn aus, Gamepad in die Hand, Spaß haben.

Herausforderung gesucht

In den teils tristen Levels werden Sie stets von drei KI-gesteuerten Mutanten begleitet, die recht intelligent gegen Feinde vorgehen. Sie dürfen jederzeit zwischen

den Charakteren wechseln und so auf unzählige Fähigkeiten zugreifen. Magneto kann beispielsweise aus losen Metallteilen eine Brücke bauen, Cyclops schmilzt in Windeseile dicke Wände. Das geht durch die intuitive Bedienung sehr leicht von der Hand, nur bei größeren Gefechten leidet durch die störrische Kamera gelegentlich die Übersicht. Im Kampf sammeln die Helden Erfahrung, die Sie in neue Fähigkeiten investieren. Auf Wunsch erledigt das Programm die Auswahl für Sie und verteilt gesammelte Gegenstände wie Brustpanzer optimal auf alle Figuren. Problem: Profis werden von den Prügeleien schnell gelangweilt sein, die Feinde kommen gegen die geballte Mutanten-Macht nur sehr selten an. Auch bei den zahlreichen Endgegnern müssen Sie minutenlang nur auf die Feuer-taste hämmern. Dafür sind die Kämpfe durch die stimmige Cell-Shading-Optik und knalligen Effekte hübsch in Szene gesetzt. Nett: Online dürfen bis zu vier Teilnehmer das Spiel im Ko-op-Modus bestreiten. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K7**



Per Laserblick brutzeln wir Lady Deathstrike.



Während Cyclops im Vordergrund Insekten kloppt, helfen Magneto und Wolverine hinten aus.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Nach einem stressigen Arbeitstag mal für eine halbe Stunde entspannen – dafür ist X-Men Legends 2 genau richtig. Die Kämpfe machen durch die coolen Spezialmanöver und bunten Effekte eine Menge Spaß, Erfahrungspunkte und ansteigende Heldenkräfte sorgen für Motivation. Zumindest eine Weile. Denn der Anspruch reicht gerade für Einsteiger, alle anderen gehen durch das Spiel wie Wolverines Krallen durch Butter. Eben etwas für zwischendurch.

»Für X-Men-Azubis«



X-MEN LEGENDS 2 3D-ACTION

PUBLISHER	Activision / Raven Software	RELEASE (D)	13.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 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	Lego Star Wars (72, GS 06/05)	Witzige Lizenz-Hüpferei mit toller Atmosphäre.	Madagascar (70, GS 09/05)	Jump&Run mit Minispielen und Sonderfähigkeiten.						

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 GeForce 2/4 MX	 GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
 Radeon 9000	 Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
 GeForce 4 Ti	 GeForce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
 Rad. 9500/9600	 Radeon X800/X850	2,3 GB Festplatte	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.
 Radeon X600	 GeForce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Nette Gefechte für zwei bis vier Spieler, allerdings nur übers Internet.
MODI: Kampagne, Gefahrenraum

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallige Effekte + nette Cell-Shading-Optik - Animationen	7 / 10
SOUND	+ tolle Prügel-Atmosphäre - schwache Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ wird stetig anspruchsvoller - für Profis zu einfach	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Charaktere - triste Texttafeln	7 / 10
BEDIENUNG	+ extrem intuitiv + viele Hilfen - etwas störrische Kamera	9 / 10
UMFANG	+ passable Solo-Spielzeit + separate Herausforderungen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ gelegentliche Rätsel - detail- und abwechslungsarm	6 / 10
KI	+ KI-Kameraden sehr selbstständig - doofe Gegner	7 / 10
WAFFEN	+ unzählige Mutanten + Fähigkeiten, Items, Charakterwerte	9 / 10
HANDLUNG	+ sehr viele Zwischensequenzen - langweilige Story	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten - SOLO-SPASS: 12 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: 6 Stunden

FAZIT: BUNTE, ABER ETWAS ANSPRUCHSLOSE LIZENZ-PRÜGELEI.



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK: **K9**



Dampf-Handkanten

RAG DOLL KUNG FU

2D-Marionetten dreschen sich kreischend durch Simpel-Landschaften – kann das Spaß machen?

Mittagspause bei Lionhead: Während sich die Entwickler um Peter Molyneux bei Fish'n'Chips von der Arbeit an **Fable** und **Black & White 2** erholen, sitzt ihr Kollege Mark Healey immer noch am PC und programmiert an seinem Hobbyprojekt, mit dem er die Welt der Prügelspiele revolutionieren will. Wir wissen nicht, ob es

sich so zugetragen hat, aber das das Ergebnis von Marks Arbeit – **Rag Doll Kung Fu** – können Sie jetzt via Steam kaufen. Wir haben die rund 15 Euro für den Download investiert und urteilen: Marks entfallene Mahlzeiten haben sich gelohnt, **Rag Doll Kung Fu** ist das irrste Stück Spiele-Software seit langem.

Alles reine Physik

Vergessen Sie alle Tastenkombos, die Sie mal für Konsolenprügler wie **Tekken** gelernt haben – **Rag Doll Kung Fu** kommt komplett ohne aus und wird ohnehin per Maus statt Gamepad gesteuert. Mit dem Zeiger packen Sie zum Beispiel eine Hand des Kämpfers und zerren ihn so mit realistischer Rag-Doll-Animation durch die teils recht großen Levels. Mit der rechten Maustaste starten Sie einen Angriff, geschlagen wird mit dem Körperteil, das dem Mauszeiger gerade nahe ist. Durch wilde Kreiselbewegungen laden Sie zudem Chi-Power auf, erst dann haben die Kicks und Punches richtig Bumms. Obendrein gibt's Bonusgegenstände wie die Schmetterlinge: Wer drei davon fängt, darf kurzzeitig Feuerbälle oder Blitze schleudern. Und wer

genug Pilze futtert, kann eine Weile fliegen. Vorsicht: Zu viele Champignons erzeugen Brechreiz, dann ist Kampfpause!

Das hört sich nicht nur kompliziert an, das ist es auch. Wer allerdings ein, zwei Stunden investiert, beherrscht seinen Karateka und kann dann – ganz ohne Move-Vorgaben – einen eigenen Kampfstil pflegen. Keine Chance haben wilde Klicker und Mauswedler. Wer nicht konsequent Extras aufammelt, Energiebannanen aus Töpfen klopft und überhaupt scharf aufpasst, kriegt ordentlich was auf die Nuss.

Hektische Handgemenge

Die elf Storymissionen mit ihren dilettantisch-lustigen Videosequenzen haben Sie in rund fünf Stunden durch. Nicht so wild, denn der Multiplayer-Part motiviert viel länger. Bis zu fünf Streiter prügeln per LAN, Internet oder an einem PC (mit fünf USB-Mäusen!). Ein Riesenspaß, auch wenn die Kämpfer oft nicht zuzuordnen sind. Manchmal zoomt die Kamera zudem so weit heraus, dass Sie die Gliedmaßen nicht erwischen. **MS**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K85**



Wer Schmetterlinge fängt, darf Blitze schleudern.



Im Solo-Modus gibt's Aufträge vom Lehrmeister.

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Kurz haben wir gezögert: Soll man das wirklich testen? Doch beim ersten Kampf gegen den Kollegen Schmidt war klar: Mit **Rag Doll Kung Fu** verbringen wir in den nächsten Wochen unsere Mittagspausen. Wer sich am trashigen Hong-Kong-Flair nicht stört und die Tücken der Marionetten-Bedienung erst mal gemeistert hat, bekommt ein einzigartiges, brüllend komisches Prügelspiel. Bloß schade, dass für Solo-Haudraufs nicht mehr geboten wird. Aber das kann Mark Healey ja später per Steam-Patch nachreichen.

»Buddha sagt: Hau drauf!



Per rechter Maustaste lösen wir beim gelben Spieler gleich einen Headnut aus.

RAG DOLL KUNG FU PRÜGELSPIEL

PUBLISHER	Valve / Mark Healey	RELEASE (D)	12.10.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	15 Euro
AUSSTATTUNG	Steam-Download	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	K.O. Boxing (50, GS 06/01) Kurzzeitig motivierendes Cartoon-Boxspiel. Teenage Mutant Ninja Turtles (50, GS 09/04) Koop-Gekloppe mit Comic-Kröten.								

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	300 MB Festpl.	300 MB Festpl.

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT — Raufereien für bis zu fünf Spieler per LAN, Internet oder an einem PC (nur mit USB-Mäusen).
MODI — Deathmatch, Rag Doll Soccer (simples Prügel-Fussball).

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Landschaften + witzige Filmchen - 2D-Figuren	7 / 10
SOUND	+ coole Musik... - ...die sich wiederholt - nervige »Sprache«	7 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial... - ...das im Vergleich zum Spiel zu schwer ist	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Hong-Kong-Prügler-Flair	8 / 10
BEDIENUNG	+ eigene Kampfstile - lange Einarbeitungszeit - etwas hektisch	6 / 10
UMFANG	+ massig Kämpfer - wenig Solo-Levels	5 / 10
PHYSIK	+ Rag-Doll-Animation + Spielereien mit Felsen etc.	9 / 10
KI	+ Gegner nutzen Waffen und Extras - reagieren aber langsam	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unendlich Schlagvarianten + Waffen + abgedrehte Extras	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ viele Einstellungen + alle an einem PC - oft verwirrend	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 5 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: INNOVATIVE PRÜGELEI MIT COOLER PHYSIK-ENGINE.



Doom von oben

SHADOWGROUNDS

Kleine Taschenlampe brenn', schreib »Ich such dich!« in das Dunkel, wie ich Shadowgrounds so kenn', wird gleich Laserfeuer funkeln...



Die Scythes werden erst im Lampenlicht sichtbar.



Wir riegheln den Engpass mit knalligen Granaten ab.

Wenn man der Menschheit einen Rat für die Zukunft geben wollte, dann wäre das wohl: Lasst die Besiedlung von Monden sein! Das führt nur zu Ärger, Höllenöffnung (**Doom 3**) oder dem Angriff von Alien-Insekten (**Shadowgrounds**). Ex-Soldat Wesley Tyler schraubt im einen Moment noch auf dem Jupiter-Mond Ganymed an Autos, im nächsten feuert er Sprenggranaten in Horden krabbelnder Echsenwesen. Holla, wo kommen die denn her? Die Abwehrschlacht inszeniert **Shadowgrounds** im Stil einer fast ausgestorbenen Action-Tradition: Sie schauen aus der Vogelperspektive auf das Geschehen.

Viele Aliens (tot)

Zwar ist auch **Shadowgrounds** im Kern eine genretreue Bal-

lerorgie ähnlich den Vorbild-Klassikern **Alien Breed** und **Expendable**. Allerdings verlegt sich das Mond-Abenteuer auf Gruseligkeit Marke **Doom 3**. Weil die Stromversorgung zusammenbricht, macht sich Tyler mit seinem Mechanikerteam auf zum Generator, erst mal unbewaffnet. Dort wird's auf Schritt und Tritt unheimlicher: Glühbirnen platzen, Tapsen schallen durch die Luftschächte. Nun gut, könnte Einbildung sein. Doch spätestens, als ein Rudel Alien-Echsen unsere Kollegen aufisst, wird klar: Wir haben Gäste! Und die sind nicht auf Bier und Chips gekommen. Stattdessen gibt's blaue Bohnen und explosive Eier, denn Tyler sammelt im Verlauf der elf Missionen zehn Waffen auf. Jede davon lässt sich mit einem alternativen Feuermodus

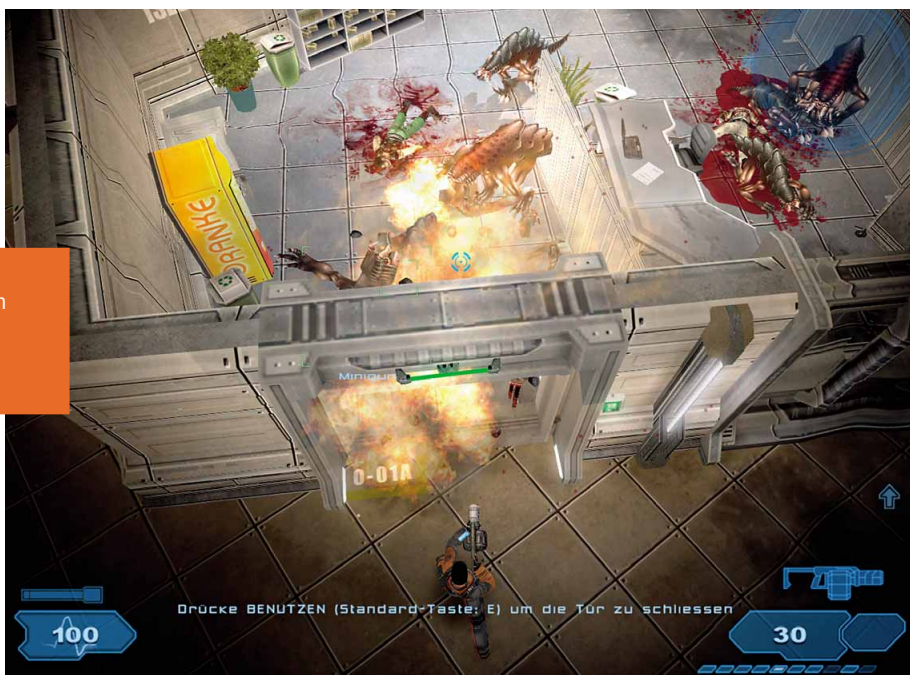
und zwei weiteren Verbesserungen veredeln, die Sie von den Upgrade-Marken kaufen, die gefallene Aliens gelegentlich hinterlassen. Die Maschinenpistole feuert dann mit der rechten Maustaste lähmende Schockmunition; die Laserwaffe schneidet im Sekundärfeuer als durchgehender Strahl Angreifer in Scheibchen, nuckelt aber Batterien leer wie Rudi Asauer seinen Flachmann.

Ein Licht im Dunkeln

Weil sich Tyler einem Team panischer Soldaten anschließt, führen Sie bald Kommandoeinsätze an allen Ecken der Mondbasis aus. Von Wohnquartieren über Minenschächte und ein abgestürztes Schiff geht's zum Finale auf einen Alien-Raumer; zwischendurch erzählen spärlich animierte Sequenzen die Militärhandlung (»Tyler, holen Sie unsere Jungs da raus!«). In dunkle Ecken werfen Sie den Lichtkegel Ihrer Taschenlampe – das sieht dank der coolen Schatten nicht nur stimmungsvoll aus, sondern macht auch

FACTS

- 11 Missionen
- 8 Gegnertypen
- 4 Bosskämpfe
- 10 Waffen
- 30 Upgrades



Während die Echsen-Aliens an ihren Opfern nagen, feuern wir eine Granate in den Pulk – Mahlzeit beendet, Jungs!

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Sechs Jahre ist das her, da hat die halbe GameStar-Redaktion Expendable gespielt, weil's so flott und knallig bunt war. Nun ja, »bunt« kommt im Vokabular von Shadowgrounds eher nicht vor. Trotzdem ist es ein würdiger Thronfolger. Atemlose Massensballerei und spannendes Vorantasten im Gegnerrücken balanciert Shadowgrounds gut, bleibt aber immer fair – tolle Leistung! Die flüssige Steuerung wäre perfekt, wären da nicht die Hänger an Kanten. Dennoch, wer Adrenalin-Action mit Doom-Stimmung sucht: zugreifen!

»Draufschauen!«





Die Elektrokanone trifft mehrere Feinde. Von rechts kommt Alien-Querfeuer.

spielerisch Sinn. Manche der Aliens scheuen nämlich Ihr Licht, andere werden dagegen erst im Lampenschein sichtbar. Weil's gerade mal acht Gegnertypen (plus vier Bosse) gibt, haben Sie die nötigen Taktiken schnell raus; dann lebt das Spiel vom Leveldesign und überraschenden Angriffen. Auch die effektlastige Grafik der Eigenbau-Engine des Newcomer-Studios Frozenbyte sorgt für leuchtende Augen. Umso ärgerlicher

allerdings, dass Held Tyler beim Laufen gern an Polygonecken hängen bleibt – wenn gerade Lasersalven heranzischen, kann das schon mal das Bildschirmleben kosten. Zum Glück steht Tyler nach Todestreffern viermal im Kampfgebiet wieder auf; beim fünften Ableben beginnen Sie den Level von vorn. Mit Gamepads können vier Mann an einem PC im Koop-Modus auf Alienjagd gehen.

CS

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K115](#)



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK [K114](#)

SHADOWGROUNDS ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Frozenbyte / Dtp	RELEASE (D)	21.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Klappbox, 2 CDs, 12 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Doom 3 (87, 10/04) Andere Perspektive, gleiche Duster-Stimmung.
Expendable (80, GS 06/99) Lang her! War mal Draufsicht-Action-Referenz.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	384 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Gemeinsam ballern, um Munition wetteifern – gelungen und unterhaltsam.
MODI: Koop für bis zu vier Spieler an einem PC (unterstützt USB-Gamepads).

BEWERTUNG

Kategorie	Stärken	Schwächen	Wertung
GRAFIK	Effekte und Explosionen	Schatten	7 / 10
SOUND	Sprecher	Surroundeffekte	8 / 10
BALANCE	drei Schwierigkeitsgrade	Waffenstaffelung	10 / 10
ATMOSPHERE	düstere Horrorstimmung	Mix aus Vorantasten und Ballern	9 / 10
BEDIENUNG	effektive, genaue Steuerung	Hängen an Polygonkanten	7 / 10
UMFANG	ordentlich lange Missionen	Koop-Modus	8 / 10
LEVELDESIGN	glaubwürdige, düstere Umgebungen	auf Dauer eintönig	8 / 10
KI	gutes Zielverhalten	Endgegner	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	Waffenvielfalt	Taschenlampe	10 / 10
HANDLUNG	vielfältige Aufgaben	stereotype Charaktere und Dialoge	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

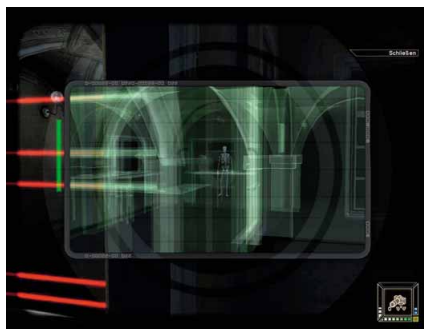
FAZIT: SPASSIGE DRAUFSICHT-BALLEREI MIT GRUSELTOUCH.

Fisher-Lehrling

COLD WAR

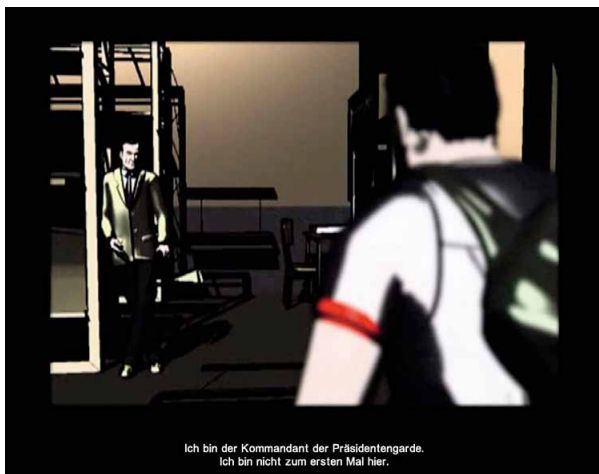
Journalisten waren schon immer seltsam: Im Kalten Krieg knipsen sie Kommunisten tot und basteln aus Schrott Super-Waffen.

Spieler wissen: Amerikanische Auslandsreporter namens Matthew Carter sind per se Gutmenschen und haben gar keine andere Wahl, als sich in Moskau mit unverbesserlichen Kommunisten rumzuschlagen und Verschwörun-



Die Kamera lässt Matthew durch Wände schauen.

gen gegen den russischen Präsidenten aufzudecken. Soweit das Story-Klischee hinter dem 3D-Schleicher **Cold War**, der sich munter – aber in wichtigen Punkten halbgar – beim Genre-König **Splinter Cell 3** bedient. Immerhin versucht das Programm, mit einigen hübschen Ideen vom Klau abzulenken.



Sehr hübsch: Die Story wird in ansprechenden Zeichnungen erzählt.

Held mit Plan

Matthew Carter, auf der Jagd nach einer Pulitzerpreis-würdigen Geschichte, wird Opfer eines Komplotts. Man steckt ihn unter der Anklage des versuchten Präsidentenmordes in ein ungemütliches sowjetisches Gefängnis. Doch Carter entwischt und macht sich auf die Suche nach Beweisen für seine Unschuld. Dabei helfen ihm: die aus **Splinter Cell** bekannten Light- und Noise-Meter (Anzeigen für Sichtbarkeit und verursachten Lärmpegel) und vor allem seine Super-Kamera, die ihn nicht nur durch Wände schauen, sondern auch Gegner per Laserblitz ausschalten lässt. Zur Not kann er die vorher per Fingerschnipp anlocken. Außerdem darf Matthew mit Hilfe von Bauplänen, die er bei seinen Touren durch das Gefängnis, den Kreml und Tschernobyl findet, aus Gegenständen kleine Helferlein basteln. Aus Patronen und Plastikflaschen etwa werden Gummi-Geschosse, die Gegner nur betäuben.

Das Licht bleibt an!

Cold War krankt vor allem an den eingeschränkten Möglichkeiten des Helden und dem müden Levelaufbau. Carter kann weder springen noch um Ecken zielen. Lichtquellen lassen sich nicht ausschließen oder ausknipsen. Damit fehlt ein entscheidendes Spielelement des Vorbilds.

Grafisch macht der Titel einen ordentlichen Eindruck, kommt aber bei Weitem nicht an **Splinter Cell** heran. Vor allem die Animationen des Reporters wirken eher albern als heroisch. Ganz hervorragend gelungen sind jedoch die in Comic-Strips erzählten Storyhappen und die Vertonung. Wer früher **TKKG**-

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Cold War lässt mich kalt. Zwar ist die Vertonung erstklassig und auch die Comic-Happen gefallen mir ausnehmend gut, aber spielerisch ist es nur ein schlechtes **Splinter Cell**. Wo Sam Fisher butterweich durch gut designte Levels tobt, bewegt sich Matthew hölzern schwerfällig auf langweiligen Geradeaus-Pfaden. Da nützt es auch nichts, wenn ich mir aus einem Lappen und Äther ein Betäubungswerkzeug basteln darf. Für so was bräuhete nämlich nicht mal ein Pavian einen Bauplan.

»Lässt mich kalt!«



Kassetten hörte, wird Matthews Stimme sofort wieder erkennen – als die von Tarzan.

▶ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K87

COLD WAR 3D-ACTION

PUBLISHER

SPRACHE

AUSSTATTUNG

Mindware / Dreamcatcher

Deutsch

DVD-Box, 2 CDs, 28 Seiten Handbuch

RELEASE (D)

CA. PREIS

USK

24.10.2005

30 Euro

ab 16 Jahren

geeignet für

EINSTEIGER

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER

PROFI

VERGLEICHBAR MIT

Splinter Cell 3 (90, GS 05/05) Nahezu perfektes Schleich-3D, tolle Grafik.

Thief 3 (84, GS 07/04) Sympathischer Langfinger in dichter Steampunk-Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN

Geforce 214 MX

Radeon 9000

Geforce 4 Ti

Rad. 9500/9600

Radeon X600

GF FX 5800/5900

Radeon 9700/9800

Geforce 6600/GT

Radeon X800/X850

Geforce 6800

PC MINIMUM

1,7 GHz Intel

XP 1600+ AMD

384 MB RAM

1,5 GB Festpl.

PC STANDARD

2,0 GHz Intel

XP 1800+ AMD

512 MB RAM

1,5 GB Festpl.

PC OPTIMUM

2,5 GHz Intel

XP 2400+ AMD

1,0 GB RAM

1,5 GB Festpl.

LAUTSPRECHER

Stereo

2 vorne, 2 hinten

5.1

6.1

BEWERTUNG

GRAFIK

Lichteffekte, Farbgebung

Animationen

8 / 10

7 / 10

SOUND

erstklassige Lokalisierung

EAX-Unterstützung

8 / 10

8 / 10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade

Tutorial

8 / 10

8 / 10

ATMOSPHÄRE

ordentlicher Spannungsbogen

7 / 10

BEDIENUNG

fast wie in Splinter Cell

keine Special-Moves

6 / 10

UMFANG

vier Modi

kaum spielerische Abwechslung

7 / 10

LEVELDESIGN

langweiliges Raum-reiht-sich-an-Raum-Design

4 / 10

KI

reagiert auf Geräusche...

...ignoriert aber Schusswechsel

5 / 10

WAFFEN

nette Selber-Bastelei

langweilige Schießprügel

7 / 10

HANDLUNG

gut erzählte...

...Klischee-Story

6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten

SOLO-SPASS 15 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS

FAZIT: UNAUSGEGORENER SPLINTER-CELL-KLON.

▶ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K86

86

GameStar 12/2005

GENE TROOPERS



Design-Todsünde: Im Sumpf beamen sich Feinde direkt vor die Flinte.



DVD:
Test-Check

Wenn einst das Lehrbuch »100 Shooter-Designfehler« erscheint, kommt **Gene Troopers** garantiert auf jeder Seite vor. Immer gleiche Gegner stehen direkt hinter Türen, Teamkameraden tauchen aus dem Nichts auf, neue Waffen erscheinen ohne Story-Erklärung in der Hand, und die KI hat Pau-

se. Da retten auch bunte Optik und Helden-Tuning wenig. **MS**

GENE TROOPERS

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Playlogic
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	2,0 GHz
	512 MB
	3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

39

ELITE WARRIORS VIETNAM



Unbemerkt nähern wir uns der Gruppe Vietcong im Unterstand.



DVD:
Test-Check

Die »Studies and Operations-Group« schleicht sich in **Elite Warriors Vietnam** im Team durch grüne Pamppe, die Urwald sein soll, aber nur die Sicht versperrt. Gelegentlich gibt es Feindkontakt, Sie sehen aber in den seltensten Fällen die grünen Vietcong vor dem grünen Hintergrund. Die übertrie-

bene Kollisionsabfrage ruiniert die Steuerung des Helden. **MR**

ELITE WARRIORS VIETNAM

GENRE	Taktik-Shooter
PUBLISHER	Frogster Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz
	256 MB
	3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

50

Jump & Fly

ULTIMATE SPIDERMAN

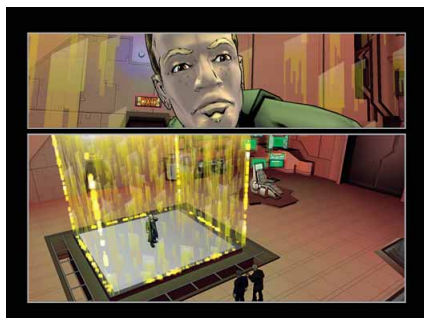
Vergessen Sie Spiderman 2! Optisch und spielerisch generalüberholt, teilt der agile Superheld wieder Prügel aus. Ein großer Spaß, nicht nur für Fans des Spinnenmannes.



Erinnern Sie sich noch an das letzte **Spiderman**-Spiel für den PC? Nicht? Auch egal. Denn **Spiderman 2**, so der Titel, nervte im Gegensatz zur Konsolenversion durch viele Macken und eine schwache Präsentation. Publisher Activision hat aus den Fehlern gelernt und wagt mit dem 3D-Aktionspiel **Ultimate Spiderman** einen erneuten Auftritt des blau-roten Spinnenmannes. Ist er gelungen? Na, und ob.



Mit Venom treten wir gegen X-Men Wolverine an.



Aufwändige Comic-Sequenzen erzählen die Story.

GTA New York

Eine Untergrundorganisation will die Erde erobern und sucht deshalb nach mit Superkräften ausgestattetes Gesindel. Doch vorher müssen die reichlich Chaos anrichten, um sich zu qualifizieren. Die altbackene Geschichte wird augenzwinkernd und mit viel Humor durch aufwändige Filmsequenzen im Comicbuch-Stil erzählt. Wie in den **GTA**-Spielen dürfen Sie den New Yorker Stadtteil Manhattan frei erkunden und nach Missionen absuchen. In den spannenden und anspruchsvollen Aufgaben verfolgen Sie ein metallenes Riesennashorn durch die Straßen, retten Menschen aus zerstörten Gebäuden oder legen sich als Spidermans dunkles Pendant Venom mit X-Men-Legende Wolverine an. Problem: Wie in **Freelancer** müssen Sie zwischen den Story-Missionen immer wieder generische Prügelaufträge und Zeitrennen meistern. Langweilig, zumal die keine Herausforderung darstellen.

Held im Bild

Durch die sehr gute Steuerung schwingen selbst Einsteiger gekonnt über die Dächer, ob mit Gamepad oder Tastatur. Auch die Kamera – oft die Achillesferse



Die Autodiebe sind bewaffnet und haben Spiderman umzingelt. Ihr Problem.

von 3D-Aktionspielen – sorgt stets für besten Überblick. Matschige Texturen und detailarme Explosionen trüben die durch den bunten Comic-Look eigent-

lich gelungene Grafik etwas. Dafür gibt's durch gut besetzte Sprecher und die spektakulären Effekte einiges auf die Ohren. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K18

ULTIMATE SPIDERMAN 3D-ACTION			
PUBLISHER	Activision / Beenox	RELEASE (D)	13.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
VERGLEICHBAR MIT X-Men Legends 2 (70, GS 12/05) Buntes Monsterkloppen mit den Marvel-Mutanten. Spiderman 2 (56, GS 09/04) Ode 3D-Aktion mit zahlreichen Macken.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER		5.1	
Stereo		2 vorne, 2 hinten	
		6.1	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicker Comic-Look - Effekte	7 / 10
SOUND	+ knackige Effekte + passende Sprecher + Musik	8 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger - knüppelharte Bossgegner	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Charaktere + geniale Comic-Sequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kameraführung - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ recht lange Solo-Kampagne + kaum Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ lebendige Großstadt - etwas abwechslungsarm	8 / 10
KI	- nur vorgefertigte Verhaltensmuster	5 / 10
WAFFEN	+ Spezialmanöver - nur sehr wenige davon	6 / 10
HANDLUNG	+ klischeehafte Superhelden-Story + viel Humor	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: NETT INSZENIERTE LIZENZ-PRÜGELEI MIT LÄNGEN.



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Wenn ich mit Spiderman durch die Häuserschluchten schwinde und riesige Schurken spektakulär auf die Matte lege, fühle ich mich wirklich wie ein Superheld. Die Comic-Grafik und die toll inszenierten Aufträge tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei. Meckern muss ich trotzdem: Generische Fleißmissionen haben noch nie funktioniert und ziehen auch Ultimate Spiderman unnötig in die Länge. Dennoch mache ich weiter, der nächste Super-Fiesling wartet schon.



»Nochmal gut gegangen, Spidey!«



► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K17

WW2 TANK COMMANDER



Wir kämpfen uns durch eine Straßensperre.

Frankreich, Juli 1944: An der Front herrscht Langeweile – zumindest in **WW2 Tank Commander**. Im Actionspiel steuern Sie einen US-Panzer durch fade, eng begrenzte 3D-Areale und ballern auf deutsche Tanks. Für Gelegenheitsspieler mag diese Ödnis erträglich sein, alle anderen warten lieber auf **Panzer Elite Action**. **GR**

WW2 TANK COMMANDER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Rommedia
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

39

SPIELSPASS

ASTERIX & OBELIX XXL 2



Dank Zaubertrank kriegen Römer Dresche.

Ein riesiger Vergnügungspark mitten in Rom voller entführter Druiden! Die Mission ist klar: Sie prügeln sich durch sechs große Kapitel voller Römer und Videospiel-Parodien. Vom Klempner bis zum Legionär mit PacMan-Schild, sehr ernst nimmt sich **Asterix & Obelix XXL 2** nicht. Der Spaß wird von stumpfer KI getrübt. **MR**

ASTERIX & OBELIX XXL 2

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Atari
CA. PREIS	35 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

58

SPIELSPASS

PILOT DOWN



Wer Symbole einsammelt, bekommt Erfahrung.

Über Feindesland abgeschossen: armer William Foster. Helfen Sie ihm bei der Flucht! Schleichen oder kämpfen Sie – **Pilot Down** lässt Ihnen die Wahl. Beides ist gleich schwer, nur manchmal ist aggressives Vorgehen Selbstmord. Die Spielwelt wirkt farblos, die Texturen grob, Speicherpunkte gibt's nur zwischen den Levels. **MR**

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Oxygen
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

51

SPIELSPASS

MEGAMAN X8



Dicke Bossgegner gehören zur Megaman-Serie.

Klein, blau und superstark? Gemeint ist hier nicht Viagra, sondern der Jump&Run-Held Megaman. Der hüpfte seit NES-Zeiten, aktuell in **Megaman X8** sogar in Pseudo-3D und mit wechselnden Charakteren. Geblieben sind der knackige bis unfaire Schwierigkeitsgrad und die imposanten Endgegner. Für Oldskool-Spieler ideal. **MS**

MEGAMAN X8

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Capcom
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

61

SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check