



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

EIN HOCH AUF DIE ANGST!

ZWEITER SIEGER. Im letzten Monat träumte ich davon, dass **F.E.A.R.** besser als **Doom 3** und **Half-Life 2** werden würde. Zwar sackt die subtile Gruselei von Monolith den Brachial-Horror von id locker ein, kommt aber nicht an der Finesse des Valve-Hits vorbei. Dennoch: Das Spiel ist im Schauer-Segment momentan einzigartig. Ich habe mich am PC noch nie so erschrocken. Außer beim ersten Bluescreen. Doch daran gewöhnt man sich im Gegensatz zu den Schockmomenten von **F.E.A.R.** recht schnell.

STORY IS' AUS! Bücher haben den Vorteil, dass man Platz für Geschichten hat. Orson Scott Card kann brillante Geschichten in Büchern erzählen. Aber in Spielen scheint das nicht zu funktionieren, denn die Story von **Advent Rising** ist so banal wie eine Pizzabestellung. Und das ärgert mich immens! (Stellen Sie sich hier böses Fauchen vor.) Nun ist das Spiel aber als Dreiteiler angelegt. Man könnte also vermuten, Teil 1 sei nur Vorspann und danach werde alles besser. Aber da US-Publisher Majesco dank des Debakels von **Psychonauts** in finanziellen Schwierigkeiten steckt... Lange Rede, kurzer Sinn: Ich würde mich wundern, wenn wir in **Advent Rising** je über den lausigen Prolog hinwegkämen.

ABWERTUNGEN

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

INHALT

TESTS	
F.E.A.R.	68
Serious Sam 2	76
Bet on Soldier	80
Advent Rising	82
Conflict Global Storm	84
Creature Conflict	86
Wings over Vietnam	88
Heroes of the Pacific	90
Battlestrike: The Siege	91

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 11/2005

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	7	
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	Valve	01/05	93	9	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	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	NEU	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
10	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	▼6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04	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	85	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. Untergehen sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.



Das Spiel mit der Angst

F.E.A.R.



Sie haben bei Doom 3 nur müde über die Schockeffekte gelacht? Filme wie Halloween schauen Sie sich zum Frühstück an? Dann hätten wir vielleicht eine Idee, wie Sie die Furcht wieder lernen können.

Was war das? Ein kleiner roter Schemen – nur am Rande des Sichtfelds. Tiefer Schreck, Herzrasen. Hatten Sie schon einmal Angst vor einer Farbe? Fürchteten Sie sich schon mal vor einem kleinen Mädchen in einem roten Kleid? Falls nicht, wird sich das spätestens mit **F.E.A.R.** ändern. Der Grusel-Shooter von Monolith (**No One Lives Forever 2**) bringt es durch den geschickten Einsatz von plötzlicher Dunkel-

heit, nervenzerfetzender Musik und wohllosiert gestreuten Schockelementen (die sich nicht abnutzen) fertig, hundert Mal schauriger als **Doom 3** zu sein. Obendrauf setzt das Spiel noch eine KI, die hart an der Vormachtsstellung von **Far Cry** kratzt, und lässt Ihre Grafikkarte mit modernen Effekten am Limit arbeiten. Klingt ganz gut? Ist aber deutlich besser!

Menschenfresser

F.E.A.R. steht für First Encounter Assault Recon. Das ist der Name

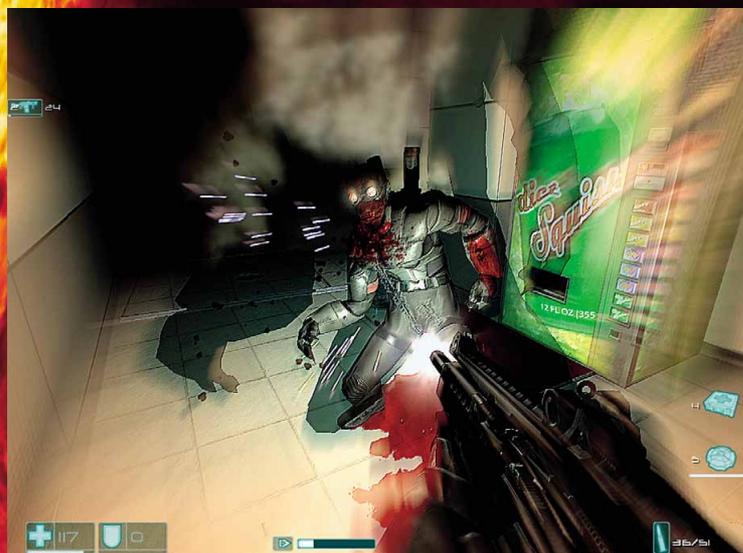
einer Spezialeinheit der US-Army für unerklärliche Phänomene. Sie sind Mitglied dieser Truppe, ein Greenhorn zwar, aber mit exzellenten Bewertungen Ihrer Ausbilder. Deswegen zögert man nur kurz, bevor man Sie in ein als normales Bürogebäude getarntes Forschungszentrum für Raumfahrt schickt. Dort hat eine Gruppe gedankenmanipulierter Soldaten ein Blutbad unter den Angestellten angerichtet. Wer der Anführer dieser Männer ist, wird schnell klar: Paxton Fettel, ein grausamer, übersinnlich Begabter, der nicht zögert, sein vom Leichenfressen blutbesudeltes Gesicht in Überwachungskameras zu halten. Doch seine Motivation bleibt zu-

nächst unklar. Rache? Schlichte Lust am Töten? Und was hat es mit dem kleinen Mädchen im roten Kleid auf sich, das die Morde stets begleitet und sogar an den Massakern beteiligt ist?

Je weiter Sie sich durch die Soldatenhorden schießen, je häufiger Sie Fettel und dem Mädchen begegnen, desto mehr wird Ihnen bewusst, dass irgendetwas Sie mit den Monstern in Menschengestalt verbindet. Visionen suchen Sie heim, in denen Ihnen eine merkwürdige Hauptrolle zufällt... Genug zur Story, wir wollen ja nicht alles verraten. Ein bisschen aber doch: Ein Großteil der Geschichte wird durch Funknachrichten Ihres Einsatzleiters übermittelt. Die gehen

FACTS

- > 22 Levels
- > 8 Waffen
- > 2 Granatentypen
- > 1 Minentyp
- > 4 Schwierigkeitsgrade



Dieser Gegnertyp kann sich unsichtbar machen. Sie erwischen ihn mit aktivierter Zeitlupe.

DEUTSCHE VERSION



Zum Test lag uns die US-Version vor. Darin können Sie mit dem Bolzenschuss-Gewehr Gegner an Wände nageln und per Granaten ganze Körper sprengen. In der deutschen Version wird das nicht möglich sein. Blut-Effekte bleiben aber laut Vivendi erhalten.



Wenn plötzlich Türen vor Ihnen mit Karacho aufbrechen, sollten Sie die Zeitlupe aktivieren. Meist stehen Sie nämlich dann gleich mehreren Gegnern gegenüber.

aber in der ständigen Anspannung unter. Zudem bleibt der Held ähnlich unbefriedigend farblos wie Gordon Freeman in **Half-Life 2**, sagt er doch das ganze Spiel über kein einziges Wort.

Auf beweglichen Schienen

Büros, stillgelegte Fabriken, Lagerhallen, Ruinen, Tiefgaragen – Ihre Hatz auf Paxton Fettel führt Sie meist durch Gebäude. Zwar lenkt das Leveldesign schienengleich durch Räume und Gänge, gaukelt Ihnen aber durch kleinere Alternativrouten wie Lüftungsschächte Bewegungsfreiheit vor. Diese alternativen Strecken sind anders als in **Deus Ex 2** nicht bemüht auffällig eingebaut, sondern fügen sich natürlich ein. In einem Abschnitt gar haben Sie keine andere Wahl, Sie müssen sich

nach verborgenen Wegen umsehen: Das Alarmsystem im Forschungszentrum wird aktiviert, und sämtliche Selbstschussanlagen sind scharf. So scharf, dass bereits eine kleine Bewegung im Sichtkreis der Anlagen genügt, um Ihnen Dauerfeuer auf den Pelz zu brennen.

Für Sie bedeutet das Schleichen und im Verborgenen auf den richtigen Moment zur Flucht in Richtung des nächsten Lüftungsschachts zu warten. Ein bisschen ärgerlich: Entwickler Monolith betreibt öfter Zweitverwertung. Viele Räume ähneln sich extrem. Wir hatten

nicht selten den Eindruck, dass wir im Kreis gelaufen sind. Nur neue Feinde signalisierten uns, dass wir doch auf der richtigen Route unterwegs waren.

In Hallen oder auf den wenigen Flächen unter freiem Himmel stehen Kisten, Fässer (Überraschung; manche mit explosi-



Per ferngesteuertem MG säubern wir den nächsten Raum.



Die Plasma-Gun lässt aus Gegnern Skelette werden.



Effekte, Effekte, Effekte: Zeitlupe plus Feuer sah nie besser aus. F.E.A.R. lässt Ihre Grafikkarte am Limit ackern. Dafür wirken die Texturen sehr öde.

vern Inhalt!) und Container. Dahinter können Sie sich prima vor Schüssen schützen und gleichzeitig die Feinde mit Blei eindecken, wenn Sie seitlich aus der Deckung lugen.

Besetzer-Couch

Paxton Fettels Schergen sind ähnlich schlau wie die von Doc Krieger aus **Far Cry**. Und genau wie ihre Inselbrüder treten sie niemals alleine auf, versuchen, Sie zu umrunden, werfen Granaten mit tödlicher Präzision,

nutzen Deckung und schaffen sich sogar selber welche. Beispiel: Wir bewegen uns zügig, aber vorsichtig durch einen schlecht beleuchteten Gang. Plötzlich hören wir, dass vor uns Gegner lauern und linsen um die Ecke. Ein Schurke sieht uns, schnappt sich ein Sofa, verbarrikiert damit den Weg und geht gleichzeitig dahinter in Deckung. Die erste Granate fliegt in unsere Richtung. Wir schießen, schmeißen sogar selber eine Sprengkapsel. Die Feinde du-

cken sich hinter dem Hindernis, ballern aber dennoch mit über den Kopf erhobenen Waffen weiter. Unbemerkt hat inzwischen ein Gegner die Engstelle umlaufen und schießt uns in den Rücken. Wir sterben. Beim nächsten Versuch läuft die Situation gänzlich anders ab, weil wir uns entschlossen haben, auf Vorsicht zu pfeifen und gleich auf die Bösewichter losstürmen. Die nehmen sich dann nicht die Zeit, das Sofa als Blockade einzusetzen, sondern zie-

hen sich wild ballernd um die nächste Ecke zurück und suchen dort Schutz. Gebrüllte Befehle wie »Hold this position!« signalisieren, dass die Buben dort ewig auf uns lauern werden. Wir müssen folglich die Initiative ergreifen.

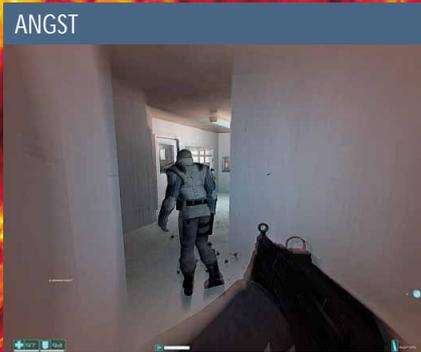
Trotz der erstaunlichen KI würzt **F.E.A.R.** das Spielerlebnis immer wieder mit geskripteten Aktionen der Widersacher. So werden Sie in einem Kellerraum stets folgende Szene erleben (sofern Sie den betreffen-

HORREND SCHLAU



Die künstliche Intelligenz in **F.E.A.R.** ist erstaunlich. Hier ein Beispiel: Zwei Schergen haben uns an einem Fenster entdeckt. Während ein Gegner uns mit Sperrfeuer belegt, erklimmt sein Kollege die Leiter, um uns von oben aufs Korn zu nehmen. Auf den beiden unteren Schwierigkeitsgraden ist diese Situation leicht zu meistern. Auf den beiden hohen wird es kniffliger, weil Ihre Hitpoints schnell schwinden. Am besten nehmen Sie hier eine Granate!

ANGST



F.E.A.R. schürt die Angst durch vielerlei Effekte. Mal geht einfach nur das Licht aus, dann wieder sehen Sie Geister vor sich, die Ihnen scheinbar einen Weg weisen. Und immer wieder taucht die Gestalt des kleinen, namenlosen Mädchens in Rot auf, huscht aus einer Ecke in eine andere. Schauen Sie dann dort nach, sehen Sie nur eine rohe Mauer – keine Tür. Gelegentlich nähert sich Ihnen die Gestalt auch in einer der zahlreichen Zwischensequenzen und Visionen. Bleibt das Mädchen zu Beginn noch auf Distanz, rückt es im Verlauf des Spiels immer näher an Sie heran, wird bedrohlicher, erschreckt Sie noch effektiver, steht gar auf Tuchfühlung plötzlich vor Ihnen. Was Sie mit ihm verbindet, bleibt bis kurz vor Ende ein gut gehütetes Geheimnis. Nach der Auflösung sind Sie aber noch nicht aus der Schauermär entlassen. Seien Sie gespannt! Denn es ist kein Jux: Unsere Tester (vor allem Petra Schmitz) zuckten gleich mehrfach mit einem Aufschrei vom PC zurück.



Mechs sind harte Brocken. Die legen Sie nur mit der richtigen Waffe und einem schnellen Zeigefinger lahm.

den Söldner nicht schon vorher über Distanz ausgeschaltet haben): Eine Gruppe Gegner nähert sich, beginnt zu schießen, brüllt sich Anweisungen zu. Einer der Feinde schnappt sich ein Regal, wirft es schräg gegen die Wand, um seinen Kameraden Deckung zu geben und krabbelt selber darunter hindurch.

Gespickter Söldner

Shooter-typisch geht es in F.E.A.R. nur mit einer kleinen Waffe los. Die richtig dicken Dinger wie Raketenwerfer finden Sie erst später im Spiel, und da können Sie die erst richtig gut brauchen. Denn gelegentlich müssen Sie auch gegen Mechs antreten, die Sie ihrerseits mit Raketen beharken. Eine der effektivsten Bleipusten im Programm ist die Plasma-Gun. Sie verschießt einen blauen Funken, der das Gegenüber sofort in ein rauchendes Skelett verwandelt. Doch um die Balance zu wahren, ist Munition für das gute Stück äußerst knapp. Die meiste Zeit werden Sie mit den zwei Maschinengewehren, den Dual-Pistolen und dem Bolzenschussgerät arbeiten. Letzteres spickt die Feinde mit dicken Metallstäben.

F.E.A.R. kennt Trefferzonen: Ein Schuss in den Kopf bedeutet für einen gewöhnlichen Söldner das sofortige Aus. Lediglich die »Heavy Armor Guards« sind nicht so leicht zu knacken. Gut gepanzert halten die einiges aus und verzichten auch auf Deckung. Doch selbst gegen vier Söldner und einen dieser Kolosse haben Sie dank Zeitlupenfunktion immer eine Chance. Per Tastendruck verlangsamen Sie ähnlich wie in **Max Payne 2** die Zeit, Ihre Feinde bewegen sich nur noch schleppend. Die Zeitlupendauer lässt sich genau wie Ihre maximale Gesundheit durch gefundene Spritzen permanent steigern.

Glänzend feurig

Der hohe Detailgrad der Charaktermodelle macht die zuweilen sehr öden Umgebungstexturen allemal wett. Und wenn Sie in eine Gegnerhorde im Zeitlupenmodus eine Granate schleudern und dabei herumliegende Munition hochgeht, dreht die Engine bis hin zum pyrotechnischen Wahnsinn auf. Verzerr- und Flimmereffekte dehnen das Bild, Shader-Spielereien lassen Flugbahnen von Kugeln regelrecht glänzen. Und

so prächtiges Feuer hat man selten in einem Spiel gesehen. In den meist in Spielgrafik prä-

GRUSELMÄDCHEN



1973 war es das Horror-Drama Wenn die Gondeln Trauer tragen, das durch Auftauchen eines Mädchens in Rot Schauer erzeugte.



Moderne japanische Horrorstreifen bedienen sich des gleichen Mittels, jedoch drastischer, wie man am Bild aus Ring 2 erkennt.



Der Clou an The Grudge: Japanisches Geistermädchen trifft auf westliche Heldin. So wirkt das Szenario noch fremder, noch bedrohlicher.



Meist sind Sie in Büros unterwegs. Die Ruinen sind eine willkommene Abwechslung.

sentierten Zwischensequenzen legt Monolith einen Filter über das Bild, der die Szenen in surreale Unschärfe taucht und so in Sachen Gruselfaktor noch eine Schippe drauf legt – große Atmosphäre-Kunst!

Wenn ein Titel unheimliche Musik hat, dann ist es **F.E.A.R.**! Kein vergleichbarer Shooter spielt so sehr mit akustisch erzeugter Angst. Dabei sind die Klänge nie aufdringlich, sondern untermalen nur geschickt die

ohnenin schauerlichen Situationen oder bereiten auf eine solche vor. Das Spiel unterstützt 5.1-Sound. Mit der passenden Soundkarten-Boxenkombination zischen die Querschläger an Ihnen vorbei, und Sie können Feinde übers Gehör orten. Weil wir den Multiplayer-Part noch nicht unter normalen Umständen (Internet) testen konnten, reichen wir Fazit und Preis/Leistungs-Einschätzung nach. **PET**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE DIE QUICKLINK: **J155**

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Eine feine Mischung hat Monolith da gezaubert: intelligente Ballerei durchsetzt mit subtilen Gänsehaut-Momenten. Mehr steckt in F.E.A.R. aber nicht. Gefechte gegen die schlaue KI wechseln sich ab mit geskriptetem Horror – das war's. Keine Frage, Spaß macht's trotzdem; dennoch hätte F.E.A.R. mit mehr Abwechslung noch besser werden können. So bleibt der Titel ein schöner Shooter, der dank der interessanten Story Doom 3 locker abhängt, am viel-fälligeren Half-Life 2 aber zu Recht scheitert.



»Doom vergeht, doch Gordon steht!«

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Kollege Graf schaut mich erstaunt an. Am helllichten Tag zucke ich mit einem Kreischen vom Monitor zurück, reiße mir das Headset vom Kopf und atme schwer. F.E.A.R. macht aus mir einen Angsthase. Das hat Doom 3 so nicht mal im Ansatz geschafft. Der Trick: Monolith arbeitet sehr ausgewogen mit Splatter-Effekten und kleinen subtilen Schockmomenten. So nutzt sich die Wirkung nicht ab. Perfekt!

Zur Furcht addiert sich dann noch diese fiese KI, die mich nicht selten einfach in Grund und Boden schießt. Ich fühle mich ähnlich gefordert wie in Far Cry. Besser an F.E.A.R. hingegen: das freie Speichern. Das nimmt das nötige Quentchen Anspannung von mir, um das Programm überhaupt ohne Herzinfarkt spielen zu können. Puh!



»Gebt mir Valium!«



Fettels Soldaten setzen Sie nicht nur mit Kugeln, sondern auch mit Tritten außer Gefecht.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ich weiß gar nicht, was hier alle auf Doom 3 rumhacken! Grandiosere Schockmomente und Nackenhaarsträuber hat mir kein anderes PC-Spiel beschert. Außer F.E.A.R. Das macht horrortechnisch alles richtig: Setzt bei den von Doom 3 exzellent eingeführten Schattenspielen noch eins drauf und akzentuiert an den richtigen Stellen Handlung und Atmosphäre durch beklemmende Skriptsequenzen – Schockschwerenot. Nur die Umgebungstexturen sind mir teils zu öde.



»Große Horrorshow!«

F.E.A.R. EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Monolith / Vivendi Universal	RELEASE (D)	18.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ab 18 Jahren



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Half-Life 2 (93, GS 01/05) Intelligente Action. Gordon bleibt Singleplayer-Referenz. Doom 3 (87, GS 10/04) Grusel-Shooter von id. Voller Monster und Schockeffekte.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,2 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	64/3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

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

MULTIPLAYER

FAZIT – Den Multiplayer-Modus nehmen wir unter die Lupe, wenn Internet-Server laufen.

MODI –

BEWERTUNG

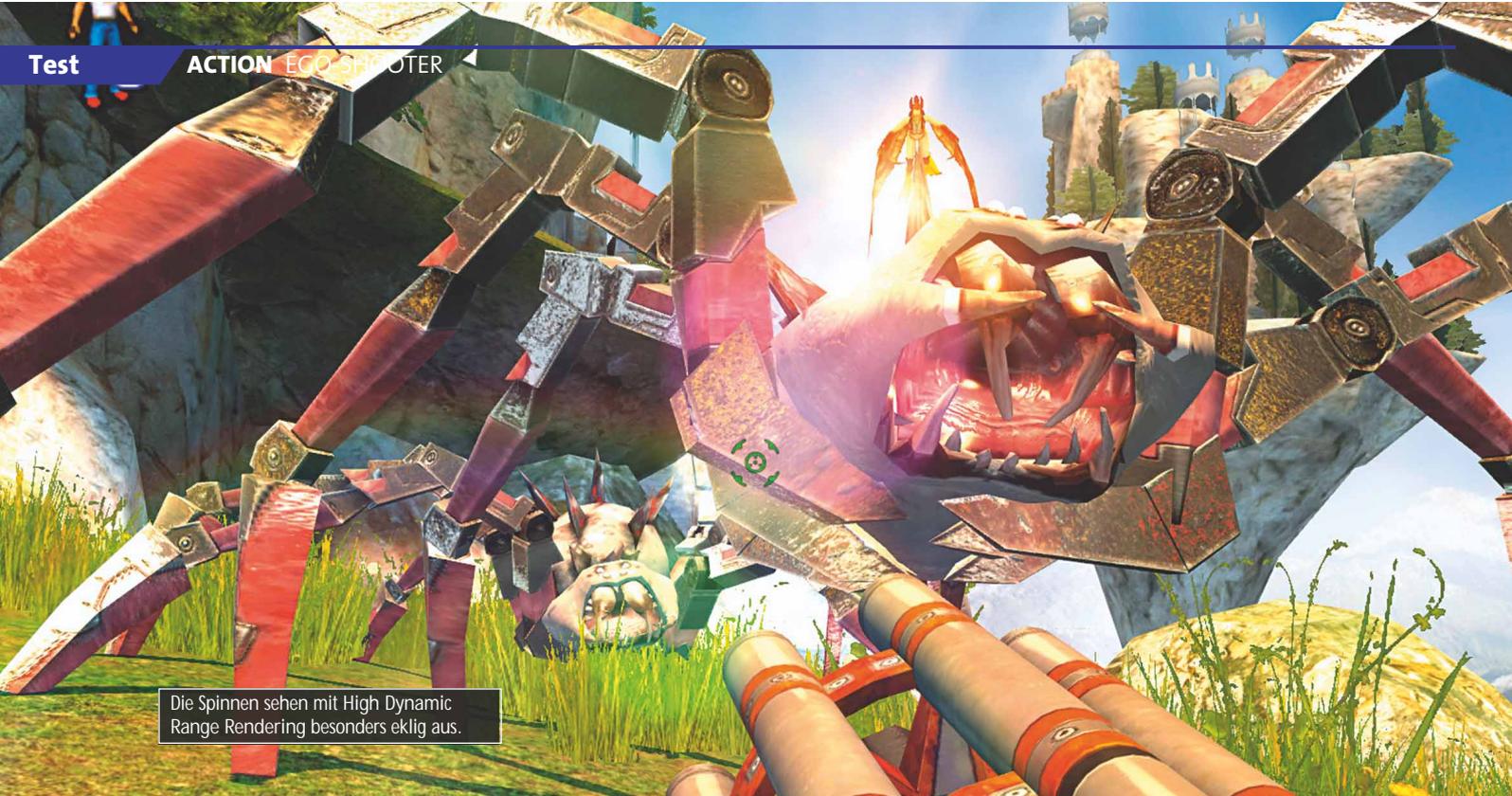
GRAFIK	+ Gegnermodelle + DX-9-Effekte - teils öde Texturen	9 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound + brillant eingesetzte Musik	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern + stets fair	9 / 10
ATMOSPHERE	+ gruseliger geht's kaum + permanente Spannung	10 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ 22 lange Missionen + durch KI hoher Wiederpielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ vorgegaulte Freiheit - teils bemüht - Wiederspielbarkeit	8 / 10
KI	+ legt Sperrfeuer - sucht Deckung	9 / 10
WAFFEN	+ acht sehr unterschiedliche Waffen	8 / 10
HANDLUNG	+ Mischung aus US- und Japano-Horror - farblos Held	8 / 10

PREISLEISTUNG KEINE EINSCHÄTZUNG MÖGLICH

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

FAZIT: HORROR-SHOOTER NAHE AM MEISTERWERK!





Die Spinnen sehen mit High Dynamic Range Rendering besonders eklig aus.

Spiel's noch einmal, Sam

SERIOUS SAM 2

Ego-Shooter werden immer realistischer, taktischer, anspruchsvoller, aufwändiger, fordernder, düsterer, tiefgründiger, komplizierter. Dieses Spiel folgt dem Trend... nicht.

Eigentlich sollte man ihn mal beiseite nehmen und es ihm sagen. Man sollte ihm sagen, dass Jeans und weißes T-Shirt heutzutage total out sind. Und dass man heutzutage bevorzugt auf Terroristen schießt, nicht auf Horden bizarrer Untertüme. Und dass man heutzutage hö-

herrangige Spielziele verfolgt, und nicht nur Monster metzelt will. Aber er hat diesen coolen Blick und eine blitzende Kreissäge, die ihn über jeden Zweifel erhaben machen. Sam »Serious« Stone ist wieder da. Und er pfeift auf Konventionen.

Schnitzeljagd

Serious Sam 2 ist Ego-Shooterei in Reinkultur: Nicht denken,

ballern! Ganz ohne Handlung kommt das Spiel aber dennoch nicht aus: Drei obskure Kauze aus einer fernen Welt beauftragen Sam, den Erzbösewicht Mental zu vernichten. Dazu muss Sam zunächst ein Zaubermedaillon auftreiben, das den Schurken schwächen soll. Leider ist es in fünf Teile zerbrochen, die jeweils von einem dicken Boss-Gegner bewacht wer-

den. Leider? Nein, super! Denn nun darf Sam den Burschen gehörig den Hintern versohlen, und bei der Gelegenheit geschätzte 21.382.673 Monster zerbrezeln.

Sams Kreuzzug beginnt auf M'Digbo, einem idyllischen Dschungelplaneten. Hier wohnen die Simba, freundliche blaue Zwerge. Und Kwongo, ein riesiger grantiger Gorilla, der das erste Fragment bewacht. Der hetzt

FACTS

- > 5 Fahrzeuge
- > 15 Waffen
- > 7 Landschaften
- > 42 Levels
- > unzählige Gegner



Die schießwütigen Monster nehmen keine Rücksicht auf Verbündete.



Auf dem Rummelplatz stürzen sich riesige Gegnerhorden auf uns.

LESER-TEST: SERIOUS SAM 2

Drei Leser spielten in der Redaktion den Ego-Shooter Serious Sam 2. Hier ihre Meinungen dazu.

Kunterbunte Nonstop-Action

Am Spielprinzip von Serious Sam hat sich auch beim zweiten Teil nicht viel geändert. Hier stehen Witz und kurzweilige Action im Vordergrund. Die Story ist flach, dafür das Waffenarsenal umso dicker!



Roderich Pick, 25, Account Manager

Die Stachelkugel hat mir dabei besonders gefallen. Was Serious Sam 2 jedoch fehlt, ist eine fesselnde Atmosphäre – schon nach kurzer Zeit hatte ich keine rechte Lust mehr, noch einen weiteren Level zu durchballern. Fans von purer Action sind hier allerdings bestens bedient.



Jens Rainer, 25, Student

Netter Ballerspaß für zwischendurch. Kaum ein Shooter steht wohl so konsequent zum Ballern wie Serious Sam 2. Das war's dann aber auch schon fast. Ein paar neue Gegner, ausgefallene Levels mit unterschiedlichen Grafiksets und Fahrzeugmissionen sorgen zwar für mehr Abwechslung als in den Vorgängern, jedoch artet das Ganze auf Dauer in Arbeit aus: Level betreten, ballern, ballern, weiter zum nächsten. Das macht Serious Sam 2 zum netten Action-Spaß für zwischendurch, aber für mehr reicht's nicht.

Munition verheizen und lachen

An Serious Sam 2 haben mir besonders die für die Serie typischen Gags gefallen. Auch das ideenreiche Leveldesign ist für mich ein Pluspunkt. Die ulkigen Gagnetypen haben zwar unterschiedliche Angriffswesen, sind aber allesamt strohdumm. De-ckung suchen oder gar An-griffs- und Verteidigungs-taktiken? Fehlanzeige! Allerdings fordert Serious Sam 2 vom Spieler ja auch keine geistigen Hochleis-tungen sondern nur einen Sinn für Humor und viel, viel Munition.



René Trutnau, 16, Schüler

Ihnen auch gleich seine Truppen auf den Hals: Keulenschwingende Oger, Orks in Weltraumanzügen und zweibeinige Riesenfrösche stürmen Ihnen entgegen, ohne Rücksicht auf Verluste. Denn wie in den Vorgängern kommen die Feinde weitgehend

ohne künstliche Intelligenz aus. Stattdessen folgen sie zwei Verhaltensmustern: Sie gehen entweder auf Kollisionskurs, oder schwirren in der Distanz umher und schießen in Ihre Richtung.

Massenauflauf

Was den Monstern in der Birne fehlt, machen sie durch Masse wett: Die Angreifer kommen in Hundertschaften! Da brauchen Sie zum Gegenhalten dicke Wummen. Sams Arsenal umfasst 15 Waffen, die meisten davon Shooter-Standard wie doppelläufige Schrotflinte, Raketenwerfer, Gatling Gun oder Scharfschützengewehr. Dazu kommen – ganz im Stil der Serie – einige

skurrile Schießprügel: Die tragbare Schiffskanone verschießt dicke Eisenkugeln, die Horden von Gegnern durchschlagen und anschließend explodieren. Die Serious Bomb sprengt gar alle Gegner in der Umgebung, ist dafür aber nur sehr selten zu finden. Lustigste Waffe: Clawdovic, der Papagei. Der trägt eine Bombe um den Hals und stürzt sich selbstmörderisch in die feindlichen Reihen. Apropos Selbstmörder: Die schreienden Kamekaze-Bomber in sowjetischen Turnanzügen sind natürlich auch in Serious Sam 2 mit dabei und haben ein paar ihrer bizarrsten Freunde mitgebracht: Auf-zieh-Nashörner, Monster-Foot-

ballspieler und Zombie-Börsenmakler albern vor Sams Flinte herum – zum Schießen!

Supersize me!

Die Feinde in Serious Sam 2 sind nicht nur witzig, sondern mitunter auch riesig: Zwischengegner wie die Dämonen mit Kettenantrieb werden knapp dreißig Meter hoch, Oberboss Kwongo ist gar so groß, dass ihm unsere Geschosse kaum etwas anhaben. Deshalb helfen wir den Simbas, ihn mit schweren Katanpulten über den Haufen zu schießen. Anschließend landet der Affe auf dem Grill der Eingeborenen. Auch zwischen den Ballerorgien gibt's in Serious



Koop-Modus: Wir beharken zu zweit einen Dämon.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 640x480
 - min. Details
 - Texturen minimal
 - Effekte minimal
- In der niedrigsten Einstellung sieht Serious Sam 2 zwar altbacken aus, läuft dafür aber auch auf der Minimal-konfiguration durchweg flüssig.



- 1600x1200
 - max. Details
 - Texturen maximal
 - Effekte maximal
- In maximaler Qualität beeindruckt das »High Dynamic Range Rendering«, das aber nur High-End-Karten flüssig darstellen können.

TUNING-TIPPS

- 1 Geringe Auflösung steigert die Framerate: Pro Stufe sind bis zu 30 Prozent mehr Leistung drin.
- 2 Niedrige Texturqualität bringt zwar Performance, die Optik leidet aber merklich darunter.
- 3 Den »Trilinearen Filter« können Sie bedenkenlos auf allen Systemen aktivieren.

4 High Dynamic Range Rendering sollten Sie nur auf High-End-Grafikkarten einschalten. Dazu müssen Sie das Spiel neu starten.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE

		MAXIMALE DETAILS									
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600 1024x768	<input type="checkbox"/>								
	2,0 GHz	1024x768 1280x960	<input type="checkbox"/>								
	2,6 GHz	1280x960 1600x1200	<input type="checkbox"/>								
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 1024x768	<input type="checkbox"/>								
	2,0 GHz	1024x768 1280x960	<input type="checkbox"/>								
	2,6 GHz	1280x960 1600x1200	<input type="checkbox"/>								

1) minimale Details 2) niedrige Details 3) hohe Details
 nicht möglich stark ruckelnd mäßig ruckelnd, spielbar perfekt spielbar



Die Simbas beschießen einen gigantischen Oger mit explodierenden Papageien.

Sam 2 eine Menge zu lachen. Entwickler Croteam veralbert nicht nur sich selbst, sondern auch die Konkurrenz. Beliebtestes Opfer: **Duke Nukem Forever** – Sams Auftraggeber hatten zuerst den Duke angeheuert, doch der wurde nie fertig. In den 42 Levels von **Serious Sam 2** werden Sie eine Menge witziger Geheimnisse finden, zum Beispiel ein Ninja-Hühnchen, einen als Erste-Hilfe-Paket verkleideten Oger oder einen Jahrmarkt samt Schießbude. Viele der Wortspiele gehen allerdings in der deutschen Übersetzung verloren.

Kein Deathmatch

Serious Sam 2 bleibt seinen Vorgängern in Sachen Spielprinzip treu, technisch hat sich jedoch einiges getan. Die neue Serious 2 Engine beherrscht »High Dynamic Range Rendering«, stellt Texturen gestochen scharf dar und kann Unmengen von Gegnern gleichzeitig generieren. In Sams Welt gibt's nun außerdem auch Physik, inklusive kleiner Rätsel. So müssen Sie einen Monsterarm aus dem Getriebe einer Zugbrücke ziehen, um diese zu senken. Ragdoll-Verhalten



Footballspieler wollen uns ohne Rücksicht auf Verluste umrennen oder werfen mit Bällen.

bekommen Sie allerdings kaum zu Gesicht, da die Gegner ohnehin meist in tausend Teile zerplatzen. Sam kann gelegentlich sogar Fahrzeuge steuern: Ufos und Raumgleiter, Reitdrachen und mit Stacheln besetzte Kugeln. Die Vehikel sind eine willkommene Abwechslung, allerdings können Sie im Fahrzeug nur ein Bordgeschütz benutzen. Einen Rückschritt erlaubt sich Croteam dann aber doch: Außer dem Koop-Modus enthält **Serious Sam 2** keine Multiplayer-Spielarten. Dafür treten hier 16 Sams gleichzeitig gegen Mentals Trup-

pen an – der perfekte Mittagspausen-Zeitvertreiber für die ganze Bürobelegschaft. **FAB**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J161](#)



In Fahrzeugen feuern nur die Bordwaffen.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Holla, war das ein Spaß, mit Kollege Siegmund gemeinsam bunte Riesendinger zu zerlegen! Oder uns gegenseitig selbst ins Digigrab zu bomben, denn Teamkills waren natürlich aktiviert. In Sachen Koop-Modus kann kein Actionspiel Serious Sam 2 das Wasser reichen, wer sich nur ansatzweise für lach- und krachreiche Bleispektakel mit Freunden interessiert, muss unbedingt zugreifen. Und sonst? Naja, im IQ-Test rutscht das Spiel auf die Höhlenmensch-Ebene ab, nach zwei Solo-Spielstunden am Stück läuft mir das Hirn breiig aus den Ohren. Macht nichts, gestückelt hält der Spaß ohnehin länger: happchenweise genießen, grinsen, die Megarakete einfach mal Megarakete sein lassen. Oder doch mit Freunden lässig die Nacht durchballern. Fabian, es geht weiter!



»Lieber zwei Sam als einsam«

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Croteam baut kein Deathmatch ein, weil das Andere besser können? Was ist das denn für eine dumme Erklärung? BMW macht ja auch die besten Autos, baut VW deshalb keine neuen mehr? Klar, Koop macht Spaß, bleibt aber im Prinzip das hirnlöse Dauergeballer aus dem Singleplayer-Modus. Und daran vergeht mir nach einer Weile die Lust – Mitspieler schnetzeln kann ich hingegen stundenlang. Stundenlang könnte ich mir auch die platten Witze von Sam und den drei Spinnern anhören und versteckte Gags finden. Zum Glück darf man alle Zwischensequenzen noch mal in Ruhe anschauen, wenn man sie einmal freigeschaltet hat. Spielen will ich nämlich erstmal nicht mehr.



»Attacken im Akkord«

SERIOUS SAM 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Croteam / Take 2	RELEASE (D)	30.09.2005
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, 10/04) Tumbe Monster metzeln, aber ernsthaft.
Halo (81, 11/03) Bunter Science-Fiction-Shooter mit toller Handlung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Ausgezeichnete Koop-Modus, Standard-Spielarten fehlen jedoch.
MODI: Koop

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Texturen + Gegnerhorden + Überleuchteffekte	8 / 10
SOUND	+ satte Waffensounds + lustige Fahrstuhlmusik	9 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + Gegnerzahl immer gleich	9 / 10
ATMOSPHERE	+ witzige Zwischensequenzen + Sam ist so cool wie der Duke	9 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung + Koop-Modus speicherbar	10 / 10
UMFANG	+ 42 Levels + Koop - keine anderen Spielmodi	7 / 10
LEVELDESIGN	+ weitläufige Außenlevels + versteckte Überraschungen	8 / 10
KI	- wenige Verhaltensmuster statt künstlicher Intelligenz	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ witzige Waffen + Fahrzeuge und stationäre Geschütze	9 / 10
HANDLUNG	+ eigentlich nicht nötig - nicht der Rede wert	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPASSIGES GEBALLER OHNE SINN UND VERSTAND.



DVD: Mega-Test

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK [J102](#)

Hart wie Beton

BET ON SOLDIER

Die Idee, tödliche Zweikämpfe als Volksspektakel zu inszenieren, ist mindestens so alt wie das Kolosseum in Rom. In Frogsters neuem Shooter gibt's sowas sogar im Fernsehen. Wollen wir wetten?

Geld ist die Wurzel allen Übels. Deshalb kriegen in der Welt von **Bet on Soldier** auch nur die Üblen was davon ab. Hier herrscht seit Generationen globaler Krieg zwischen zwei verfeindeten Fraktionen. Warum? Das weiß Nolan Daneworth, der Held des Spiels, nicht mehr. Er hat vor zwei Jahren sein Gedächtnis verloren und kennt seitdem nichts anderes als den Kampf. Als wäre das nicht schon trostlos genug, wird eines Tages seine Frau von Verbrechern ermordet. Die Fieslinge sind Champions aus dem »Bet on

Soldier«-Programm, einer kriegsinternen Wettveranstaltung, in der die besten Söldner beider Seiten vor Fernsehkameras gegeneinander kämpfen. Um die Mörder seiner Frau zu stellen, tritt Daneworth dem Programm bei.

Wucherpreise

Bet on Soldier spielt sich zunächst wie ein klassischer Weltkriegs-Shooter: Wir sollen wichtige Dokumente zu einem Außenposten nahe der Front bringen. Von aufregenden Wettkämpfen erstmal keine Spur. Stattdessen bekommen wir gleich den ersten Stimmungsdämpfer: Alles in **Bet on Soldier** kostet Geld. Viel Geld. Wir kaufen von



Der Mech schießt mit seinen riesigen Maschinengewehren unsere Rüstung zu Klump. Das halten wir nicht mehr lange aus.

- FACTS**
- > 40 Waffen
 - > 40 Champions
 - > 7 Multiplayer-Karten
 - > 6 Multiplayer-Klassen

unseren 12.000 Credits Startkapital eine Rüstung, einen Schild und eine Maschinenpistole und verpulvern so schon vor dem Einsatz knapp 10.000 Piepen. 750 davon gehen für eine Handgranate drauf, die wir nicht wollen, aber kaufen müssen, sonst startet der Einsatz nicht. Für einen gespeicherten Spielstand verlangt das Programm weitere 400 Credits von uns. Wir fühlen uns bereits verarmt, aber immerhin schimmert unsere Rüstung dank Bump-Mapping schön metallisch. Wir nehmen uns vor, zukünftig zu sparen, und eilen in Richtung Front. Nolan gibt dabei schon nach wenigen Metern ein nerviges Dauerhecheln von sich, als sei

er über die miese Finanzlage ebenso besorgt wie wir.

Krüppel-KI

Plötzlich attackieren feindliche Truppen unsere Basis! Doch die hirnlosen Angreifer treffen nicht mal ein Scheunentor. Wir stre-

cken die Schurken mit unserer müde klappernden Maschinenpistole nieder und landen gleich wieder in der Schuldenfalle: Pro Abschuss erhalten wir nur schlappe 50 Credits – ein neues Magazin für die Maschinenpistole kostet stolze 75, die



Champion Vladimir aktiviert einen Schutzschild.

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamstar.de

Ich kann ja verstehen, dass ich als freischaffender Söldner meine Waffen selbst kaufen soll. Aber man kann's mit dem »Geld regiert die Welt« auch übertreiben – speichern nur gegen Bezahlung? Eine Bedienungs-Katastrophe! Für einen Spielstand muss ich rund acht Gegner plätten, und habe dann kein Geld mehr für Munition. Trotzdem darf ich dem Feind keine Wummen abnehmen. Die Ideen, die in Bet on Soldier stecken, sind gut – aber schlecht umgesetzt.



»Kein Trinkgeld für die Bedienung«



In der Multiplayer-Arena liefern wir uns einen Zweikampf mit einem Mitspieler.

Reparatur der Kratzer in Rüstung und Schild sogar noch mehr. Die Waffen der Gegner können wir auch nicht einpacken. Wir nehmen uns vor, zukünftig genauer zu zielen. Die Gelegenheit bietet sich schon nach wenigen Metern: Drei feindliche Söldner stapfen uns entgegen. Wie gut ihre Panzerung ist, zeigt uns ein Symbol neben dem Fadenkreuz: Grüne Körperpartien sind gut geschützt, gelbe leicht gepanzert, rote kaum, schwarze gar nicht. Die drei vor uns wirken kräftig, also schleudern wir die total überbeuerte Handgranate in ihre Richtung. Die Explosion haut nicht nur die Schergen um, sondern auch unseren Rechner: Das Bild stockt und friert schließlich ein, aus den Boxen tönt

schmerzhaftes Fiepen, plötzlich stürzt der PC ab. Wir nehmen uns vor, zukünftig den Ton drei Stufen leiser zu drehen.

We are the Champions

Die Systemzusammenbrüche sind umso ärgerlicher, da Sie in **Bet on Soldier** nur an speziellen Terminals speichern können. Und nur gegen Geld. Nolans finanzielle Zukunft hängt daher von den gut bezahlten Duellen mit Champions ab. Vor jeder Mission wählen Sie einen bis vier Kontrahenten aus, die Ihnen das Spiel dann an vorgegebenen Positionen zum Zweikampf vorsetzt. Je stärker der Gegner und je schneller der Sieg, desto höher die Belohnung. Wie die übrigen KI-Kämpfer sind

auch die Champions nicht sonderlich fordernd und stehen mitunter gar unbeweglich auf ihrer Startposition herum. Wen die dumme KI nicht stört, der heuert sich bis zu zwei Gefolgsleute an – Sturmsoldaten, Schildträger, Scharfschützen oder Pioniere. Nur Letztere sind wirklich sinnvoll: Die reparierten immerhin auf Zuruf Ihre Rüstung.

Wetten, dass...?

Im Multiplayer-Modus von **Bet on Soldier** wählen Sie eine von sechs Kämpferklassen wie Scharfschütze oder Sturmsoldat und erobern Kontrollpunkte. Dabei verdienen Sie wie gehabt Geld, das Sie in Reparaturen oder Ausrüstung stecken. Einzige Besonderheit: Sie können gegnerische Spieler zu Duellen herausfordern und auf die Zweikämpfe wetten. Die Multiplayer-Maps sind unübersichtlich, die Einzelspieler-Karten hingegen langweilig linear. Optisch wirken beide wegen monotonen Texturen trist, woran auch das schicke Bump-Mapping auf metallischen Oberflächen nichts ändert.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J136

RECHNERKILLER



Auf einem unserer Testrechner war **Bet on Soldier** praktisch nicht lauffähig: Sobald viele Gegner, Geschosse und Explosionen im Bild waren, stürzte das Spiel mitsamt Windows ab. Und das trotz eines 800 MByte großen Patches, den Publisher Frogster am Release-Tag veröffentlichte.



Unser KI-Kamerad kämpft ausnahmsweise mal mit.



Bei jedem Treffer verliert der Gegner Rüstungsteile.



Diesmal sitzen wir im Mech: Gegen MG und Kanone haben die Infanteristen keine Chance.

BET ON SOLDIER EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Kylotonn / Frogster | RELEASE (D): 25.8.2005
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTÄTTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch | USK: keine Jugendfreigabe

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Half-Life 2 (93, 01/05) Absoluter Spitzenreiter unter den Singleplayer-Shootern. Unreal Tournament 2004 (91, 05/04) Ballerorgien verpackt als Sportweltkampf.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte	4,0 GB Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Das Duell-System ist zunächst interessant, langweilig aber schnell.
 MODI: Kontrollpunkt-Eroberung

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J90

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Bump-Mapping für metallische Oberflächen	- öde Texturen	7 / 10
SOUND	- lustlose Sprecher	- schwachbrüstige Waffensounds	6 / 10
BALANCE	- kein freies Speichern	- Belohnungen zu niedrig	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Endzeit-Stimmung	- Nolans Hecheln nervt	7 / 10
BEDIENUNG	- miserables Speichersystem	- ewige Start- und Ladezeiten	5 / 10
UMFANG	+ lange Singleplayer-Kampagne	+ 40 B.o.S.-Champions	8 / 10
LEVELDESIGN	- lineare Levels	- verworrene Multiplayer-Karten	6 / 10
KI	- Gegner strunzdumm	- KI-Kameraden ebenso	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ steuerbare Mechs	+ sechs Kämpferklassen im Multiplayer	8 / 10
HANDLUNG	+ Verschwörungsgeschichte	- lahme Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SCHLECHT UMGESETZTER ENDEIT-SHOOTER.

63 SPIELSPASS



Sie kommen!

ADVENT RISING

Da heuert man einen bekannten Autor für die Story an, investiert viel Geld ins Spiel – und dann will's in Europa niemand vertreiben. Für Actionfans lohnt sich der Import trotzdem.

Wer ist Orson Scott Card? Einer der profiliertesten Science-Fiction-Autoren der USA, der Ende der 70er mit **Ender's Game** aus dem Stand einen Klassiker des Genres schuf. Was hat Card mit Spielen zu tun? So manches: Schon 1995 schrieb er für LucasArts die Dialoge zum Adventure-Klassiker **The Dig**. Nun gab er dem Action-Abenteuer **Advent Rising** vom Entwickler GlyphX die Handlung. Warum wir Ihnen erklären, dass ein hochdekorierter Autor hinter der Story steckt? Wenn Sie's nicht wüssten, würde es Ihnen mit Sicherheit nicht auffallen.

Wir rennen weg

Aus Gründen der Einfachheit haben wir die Geschehnisse von **Advent Rising** in den drei Überschriften hier im Artikel zusammengefasst. Sie wünschen mehr Details? Okay: In ferner Zukunft nimmt die Menschheit Kontakt zu einem Raumschiff der fremden Aurelianer auf – da erscheinen aus dem Nichts insektenartige Seeker und schießen alles in Stücke. Inmitten des Infernos versuchen Sie als Raumpilot Gideon Wyeth, Ihren Bruder Ethan und Ihre Freundin Olivia zu retten, und fliehen in atemloser Jagd auf den nahen Planeten. Das inszeniert **Advent Rising** als Mix aus Actionballe-



In den Gefechten glüht und blitzt der Bildschirm – zumindest die Mitte. Weil Advent Rising nur im Breitbildformat läuft, bleiben Balken schwarz.



Kurz vor der rettenden Aurelianer-Stadt muss Gideon den Raketen-Staffetten der Seeker-Raumschiffe ausweichen.

reien in Verfolgerperspektive und exzellent animierten Videoszenen, in denen auf Hollywood-

Niveau Dinge vorbeizischen, abstürzen oder explodieren. Zum Beispiel die Start-Raumstation, auf der Gideon – soviel sei verraten – Ethan oder Olivia zurücklassen muss. Ihre Entscheidung beeinflusst zwar den Spielverlauf nicht, aber einige Zwischensequenzen.

Wir bekommen Superkräfte

Gegen die überall herumkrabbelnden Seeker wehrt sich Gideon mit dem fantastischen Waffenarsenal der Zukunft: Pistole, Schnellfeuerwaffe, Raketenwerfer. Später schnappt er sich auch Waffen der Widersacher, darunter Schrotflinten- und Scharfschützengewehr-Va-

- FACTS**
- > 11 Waffen
 - > 21 Feuermodi
 - > 6 Spezialkräfte
 - > 8 Kapitel
 - > 6 Bosskämpfe
 - > US-Import



Cooler Kräfte: Auf dem Seeker-Raumschiff schleudert Gideon Gegner ins All.



Die Zwischensequenzen sind eindrucksvoll, aber niedrig aufgelöst.

rianten; insgesamt kommt das Spiel so auf elf Knarren. Je öfter Gideon eine Bleispritze verwendet, desto besser wird seine Fertigkeit in deren Umgang. In fünf Stufen steigen Treffsicherheit und Schaden, ab Stufe drei kommt jeweils ein zweiter Feuermodus hinzu. Der Raketenwerfer wird so zielsuchend, das Krull-Aliengewehr zum aufladbaren Plasmawerfer. Ähnliche Lernerfolge gibt's im eher sinnfreien Nahkampf und in der Akrobatik – Ausweichsprünge legt Gideon später als coolen Zeitlupen-Radschlag hin. Etwa ab der Spielmitte erlernt er schließlich nach und nach sechs Spezialkräfte. Zunächst lässt er Gegner schweben, dann kommen Talente wie Druckwelle, Schild und Einfrieren dazu.

Der Science-Fiction-Held kann zwar nur zwei Waffen tragen, die dafür aber mit linker und rechter Maustaste separat oder gleichzeitig feuern. Das klappt vorzüglich, vor allem in Kombination mit Gideons Kräften: Mit der linken Hand hebt er Gegner hoch, mit rechts feuert er Gewehrsalven auf die hilflos Hängenden. Bei der restlichen Steuerung trägt das ursprünglich für die Xbox erschienene **Advent Rising** dafür schwer am Konsolenerbe. Weil kein Gamepad unterstützt wird, brauchen Sie allein fünf Tasten zum Aufnehmen, Auswählen und Umschalten der Waffen, dazu kommen zwei Sprung- und diverse Sonderknöpfe, etwa für Granaten. Mit dem Mausrad schalten Sie die Ziele durch, dann richtet

sich Ihr Blickwinkel automatisch auf den Feind aus. Seltsamer wird's in den Buggys und Gleitern, die Sie immer mal wieder steuern. Die drehen sich analog zur Mausbewegung – sehr gewöhnungsbedürftig.

Wir schlagen zurück

Die Flucht vor den Seekern führt Gideon durch Stadtruinen, Kanäle und Raumhäfen, Außen- und Innenlevels folgen in fliegendem Wechsel aufeinander. Später geht es an Bord eines Seeker-Raumschiffs ebenso zur Sache wie in den Städten des Aurelianer-Planeten. Weil eine Karte oder Zielführung fehlt, irrt Gideon schon mal suchend durch teils verwinkelte Levels. Die Seeker werfen ihm viel Kanonenfutter entgegen, sorgen aber mit Raumschiff-Attacken, Riesenrobotern und sechs Bosskämpfen für Herausforderungen. Gespeichert wird automatisch an Checkpoints. Weil **Advent Rising** keinen deutschen Vertrieb hat, bekommen Sie die US-Version nur bei Importhändlern. Auf unserem System gab's gelegentliche Bugs: Steuerungs-Aussetzer, nicht lippen-synchrone Sprache, verhakete Buggys (siehe Kasten).

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J162](#)

WIE MAN EINEN BUGGY VERKANTET



Maussteuerung und seltsamer Fahrphysik sei Dank: Der Scythe-Buggy verhakht sich gern im Gelände, dann ist Neustart beim letzten Checkpoint angesagt.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Entschuldigung, Herr Card, aber diese Story haben Sie doch in der Mittagspause auf die Serviette gekritzelt! Die SciFi-Pampe vom Macho-Helden reißt mich jedenfalls nicht vom Hocker. Feine Zwischensequenzen holen zum Glück die Kohlen aus dem Feuer. Die Baller-Action ermüdet anfangs schnell, aber halten Sie bis zur Spielmitte durch: Sobald Sie die Spezialkräfte haben, wird's wieder cool. Denn das Experimentieren mit den Waffen-Magie-Kombos macht Laune. Schade: Die US-Spieler hat das offenbar nicht überzeugt, dort ist das Spiel schwer gefloppt. Ob wir die anderen Episoden der als Trilogie angelegten Advent-Serie jemals zu sehen bekommen, wage ich deshalb zu bezweifeln.

»SciFi-Kitsch, aber die Action stimmt«



ADVENT RISING 3D-ACTION

PUBLISHER	Majesco / GlyphX	RELEASE (D)	9.8.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	50 Euro (Import)
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 32 S. Handbuch (engl.)	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR									
EINSTIEGER		FORTGESCHRITTENER						PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 2 (81, GS 09/05) Exzellent inszenierte Kämpfe, tolle Grafik.									
Psi-Ops (74, GS 05/05) Gut gelungene 3D-Action mit Spezialkräften, Budgetpreis.									

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3200+ AMD
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon X600	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 5800/5900			
<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800			
<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT			
<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850			
<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallig-bunte Effekte + schöne Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ Orchester-Soundtrack + gute (englische) Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ ausgewogene Schwierigkeit - willkürliche Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Tempo und Dramatik - unoriginelle Science-Fiction-Story	7 / 10
BEDIENUNG	- Tasten-Überfluss - Fahrzeugsteuerung - keine Karte	4 / 10
UMFANG	+ viele Kapitel + Waffen und Talente - Gegner-Eierlei	8 / 10
LEVELDESIGN	+ viele Orte + Innen und Außen - Wiederholungen	8 / 10
KI	+ Endgegner - zu wenige Gegnertypen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffenkombinationen + Talentsteigerungen + Vehikel	10 / 10
HANDLUNG	+ sympathische Figuren - massenhaft Klischees	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: LAUNIGE 3D-BALLEREI MIT COOLEN ZWISCHENSEQUENZEN.



- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK [J113](#)

Gestern die Wüste, heute die Welt

CONFLICT GLOBAL STORM

Er ist deutlich hübscher, deutlich abwechslungsreicher und deutlich spannender als die Vorgänger. Und trotzdem leidet auch Teil 4 an den typischen Konsolen-Krankheiten der Conflict-Reihe.



Die Gegner-KI ist nicht die beste. Hier erledigen die vier Helden einen Terroristen, der sich allein und ohne Deckung genähert hat.

Vier Topwahnsinns-Soldaten brettern mit einem Jeep über enge Dschungelpfade. Aus Büschen und von Wachtürmen werden sie mit blauen Bohnen eingedeckt. Doch die Jungs wehren sich: Schüsse aus zwei auf den Wagen montierten Geschützen

mähen die Feinde nieder. Dann eine Straßensperre. Der Sprengstoff-Spezialist zückt gerade sein C4, als ein Panzer um die Ecke rumpelt, den Jeep ins Visier nimmt und feuert. Aus, alle tot! Und der letzte Speicherpunkt liegt Meilen zurück – verdammt! Danke an den Taktik-

Shooter **Conflict Global Storm** für das schon aus den Vorgängern bekannte unfaire Missionsdesign.

Steuerung in den Tod

Im mittlerweile vierten Teil der **Conflict**-Reihe kommandieren Sie wie gewohnt vier Soldaten.

Durch 15 knackige Einsätze geht die Hatz auf Terroristen. Mal ballern Sie sich durch Dschungel- und Wüsten-Levels, dann wieder sind Sie in den Straßen und Häusern einer Großstadt unterwegs. Dabei kontrollieren Sie einen der Helden direkt, die anderen steuern Sie mit Maus- und Tastaturbefehlen. Bei rudimentären Vorgaben wie »Feuer frei« oder »Folgt mir«, die an die ganze Gruppe gehen, ist das kein Problem. Knifflig wird es, wenn Sie die Jungs zügig von Deckung zu Deckung schicken wollen. Da reiht sich Klick an Klick, Tastendruck an Tastendruck. Da wählt man im Eifer schon mal den falschen Kameraden. Steht Ihre Figur dabei auch noch unter Beschuss, endet die Aktion oft mit dem Tod.

Zusätzlich dürfen Sie über die F-Tasten jederzeit in den Kämpfer Ihrer Wahl schlüpfen, um etwa einen Tank selber zu sprengen. Sinnvoll, denn die Recken sind allesamt Spezialisten. So kann Connors etwa besonders gut mit Raketenwerfern umgehen, und Jones legt am schnellsten Sprengstoff aus.

Wie weit ist es noch?

Jeder der vier Helden kann neben zwei größeren Waffen eine Pistole, Sprengstoff, Granaten

CONFLICT DURCH DIE JAHRE

Conflict Desert Storm (2002)



Conflict Desert Storm 2 (2003)



Conflict Vietnam (2004)



Conflict Global Storm (2005)



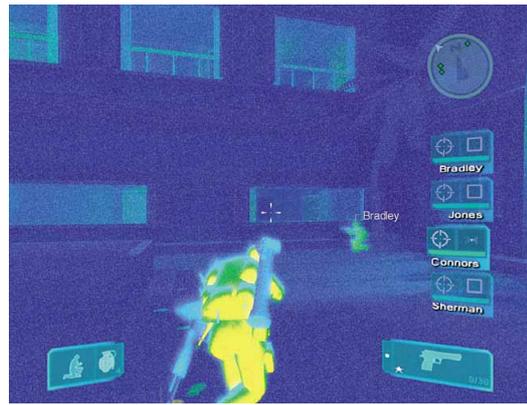
Trotz aller Verbesserungen – im Kern ist das Spiel das gleiche. Steuerung, Optik und Inhalte haben sich kaum verändert. Neu im vierten Teil hingegen: Sie dürfen auch Fahrzeuge einsetzen.

sowie Verbandszeug transportieren. Letzteres ist besonders wichtig, da Sie per Medkit sogar eigentlich tote Kameraden wieder beleben dürfen. Dafür bleiben jedoch nur drei Minuten Zeit. Hat es alle erwischt, starten Sie vom letzten der maximal fünf Speicherpunkte in einer Mission. Gut: Sie können selber bestimmen, wann Sie sichern. Schlecht: Sie haben keine Ahnung, wie lang die Mission dauert. So kann es passieren, dass Sie die Speicherpunkte zu früh verbrauchen und somit das möglicherweise dicke Ende ohne weitere Sicherungsmöglichkeit absolvieren müssen.

Nervig auch: Da jeder der vier Männer auf eine Waffengattung spezialisiert ist, aber trotzdem alle Prügel aufnehmen kann, passiert es mitunter, dass Ihre Männer zwar massig Ausrüstung mitschleppen, aber jeder die für seinen Typ falsche. Zeitraubende Tauschaktionen im Team sind das Resultat.

Folge dem Schlauch!

Deutlich anspruchsvoller als früher sind die Levels geraten.



Mit Wärmesicht können Sie auch im Dunkeln das Team lenken.



Die Kameraden gleiten nacheinander auf Ihren Befehl in den Hof.

Gebäude lassen sich nun auf mehreren Routen erkunden: Mal haben Sie die Möglichkeit, per Seil einen Innenhof zu infiltrieren, statt einfach die Treppe runter zu latschen, dann wieder lädt eine schmale Leiter ein, sich den Gegnern von erhöhter Position zu nähern. In den Außenarealen bleibt Entwickler Pivotal der Schlauch-Philosophie jedoch weitgehend treu. Ob Wüste oder Dschungel – Klippen schränken die Recken ein und lassen Sie die Gegner nur selten umrunden, um ihnen etwa in den Rücken zu fallen.

Im Endeffekt ist es egal, wie Sie vorgehen, denn die angeblich mit Militärspezialisten entwickelte KI der Gegner reagiert stets gleich: Da wird zunächst kopflos das Gelände gestürmt, sich dann hinter eine Barriere zurückgezogen oder im Gras versteckt. Doch nie nimmt man Sie in die Zange. Nie nähert man sich Ihnen von hinten und versucht, Sie einzukreisen.

Belebung durch Farbe

Nach aktuellem PC-Standard ist **Conflict Global Storm** sicherlich kein Schönling. Vergleicht man

es jedoch mit dem direkten Vorgänger (**Conflict Vietnam**) fallen Verbesserungen auf: Die Figuren sind deutlich detailreicher, man erkennt mehr Ausrüstungsfeinheiten. Auch die Levels wirken frischer. Sattere Farben und Abwechslung in den Texturen hauchen der **Conflict**-Welt neues Leben ein.

Der Sound ist dank 5.1-Unterstützung stets wuchtig. Was hingegen schon nach gefühlten fünf Minuten nervt, sind die öden Kommandos, die sich die vier Helden zubrüllen.

PET

www.gamestar.de QUICKLINK: **JIT**



Connors holt mit dem LAW einen angreifenden Helikopter aus der Luft.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Knackige Musik und eine tolle Rendersequenz ziehen mich in Conflict Global Storm. Doch die Begeisterung hält nicht lange vor: Spätestens beim ersten Totalausfall des Teams werde ich grummelig – doofe Steuerung! Trotzdem: Der neue Conflict-Teil ist im Vergleich zum Vorgänger eine deutliche Verbesserung, auch wenn mich die teils unfairen Missionen noch immer zur Weißglut treiben. Für die fünfte Auflage wünsche ich mir ein besseres Waffenmanagement. Und freies Speichern wäre dann die knackige Kirsche auf der Sahne.

»Passabel trotz Totalausfällen«



CONFLICT GLOBAL STORM TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER Pivotal Games / Eidos RELEASE (D) 30.9.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch USK ab 16 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Raven Shield (83, GS 03/04) Knallharter Taktik-Shooter im Clancy-Universum.
 Republic Commando (82, GS 04/05) Star Wars-Ballerei mit Taktik-Anteilen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,5 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Mit drei echten Mitreitern werden die Einsätze deutlich griffiger und überschaubarer.
 MODI Kooperativ-Modus für die Singleplayer-Einsätze.

DVD: Test-Check

TIPPS-TEIL: Kurztipps

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: **JIT**

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Figuren + Cutscenes - keine DirectX-9-Effekte	7 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound - schwache Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade - lausiges Speichersystem	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ständige Anspannung - keine Identifikation mit den Helden	6 / 10
BEDIENUNG	- umständliche Einzelbefehle - mühsames Waffenmanagement	5 / 10
UMFANG	+ 15 lange Missionen + feiner Koop-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ Freiheit in Häuser-Levels - »schlauchige« Außen-Areale	7 / 10
KI	+ nutzt Deckungen - keine Variationen	5 / 10
WAFFEN	+ umfangreiches modernes Kriegsgerät	9 / 10
HANDLUNG	+ nett erzählte Terroristenhätz... - ...aber ein alter Hut	7 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

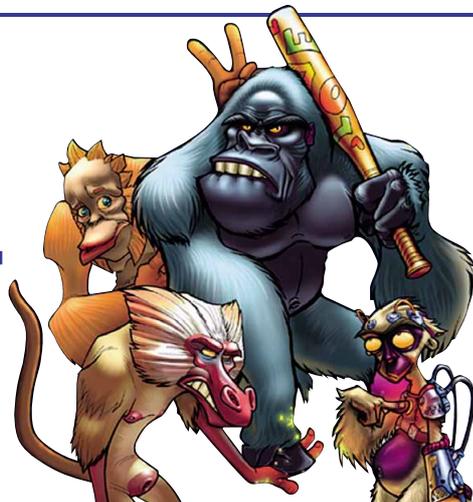
FAZIT: NETTER TAKTIK-SHOOTER OHNE HIGHLIGHTS.

71 SPIELSPASS

So weit, so Worms

CREATURE CONFLICT

Kämpfen Wölfe wirklich wilder als Würmer? Entwickler Mithis aus Ungarn lässt Isegrim & Co. in bester Worms-Manier zum Duell antreten.



Team GameStar sitzt in der Klemme: Christian braucht dringend Munition, Gunnar siecht mit fünf Hitpoints, und Petra hat sich eben selbst gesprengt. Bevor die Mitbewerber jubeln: Wir haben lediglich eine Partie **Creature Conflict** gespielt. Das Action-Strategiespiel bedient sich schamlos bei der **Worms**-Reihe und setzt

auf klamaukige Multiplayer-Gefechte. Das Konzept funktioniert auch hier, kämpft aber mit den gleichen Problemen.

Hüpfen in Runden

Das Spielprinzip ist bekannt: Abwechselnd darf je ein Kämpfer eines Teams ziehen und dem Gegner mit kuriosen Waffen Schaden zufügen. Eine Runde besteht aus Angriffs- und Laufphase. Allerdings behindert Sie beim Sprinten und Springen das (zerstörbare) 3D-Terrain. Oft bleiben die Viecher an steilen Stellen hängen und Sprünge gehen wegen der komischen Perspektive daneben, vor allem die ans Ufer.

Cartoon-Geballer

Wie **Worms** setzt auch **Creature Conflict** ganz auf Comic-Grafik im Cel-Shading-Look. Wölfe, Nagetiere, Insekten und eine geheime vierte Rasse sehen im Vergleich zu den knuffigen Würmern von Team 17 allerdings eher unsympathisch aus. Dazu passend: Statt witziger, situationsabhängiger Sprüche gibt's immer die gleichen Phrasen. Auch bei den Waffen bleibt der Titel hinter dem Vorbild. Wirklich abgedrehte Dinger wie der fliegende Engländer oder das fette Kind fehlen.



Schlecht gezielt, Trille: Auch Kollege Markus leidet unter der Gasgranate.

FACTS

- > 4 Tierarten
- > 4 Grafiksets
- > 16 Kampagnen-Planeten
- > 30 Waffen



Wolf Cheetah ist hin, der Grabstein heilt Kumpels.



Auf den Mini-Planeten werden Extras abgeworfen.

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Ich liebe Worms, also mag ich auch Creature Conflict – trotz seiner Macken. Die hakelige Steuerung nervt, dafür finde ich die Mini-Planeten als Schlachtfeld klasse. Und die wichtigen Unterstände, Mauern und Heil-Totems sind mir lieber als der Homelands-Modus aus Worms 4. Allerdings fällt mir die Identifikation mit räudigen Frettchen und Wölfen schwer, die mäßige Sprachausgabe hilft da auch nicht gerade. Partyspieler sollten es trotzdem mal versuchen.



»Dann doch lieber Würmer«

CREATURE CONFLICT ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER: Mithis / Halycon RELEASE (D): 15.9.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 40 Seiten Handbuch USK: ab 6 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1-3 FORTGESCHRITTENER: 4-10 PROFI: 11-15

VERGLEICHBAR MIT: Worms 4 (75, GS 09/05) Gelungener neuer Teil des Wurm-Klassikers. Frontschweine (79, GS 01/01) Coole Ferkel-Gefechte, bereits als Budget erhältlich.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 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	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Dreht erst mit vier Spielern richtig auf, Matches manchmal langwierig.
 MODI: Modi: Deathmatch, King of the Hill, Capture the Totem, Rescue u.v.m.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bunter Cel-Shading-Look... - ...ist nicht jedermanns Sache	6 / 10
SOUND	+ belangloses Gedudel - immer gleiche Kommentare	5 / 10
BALANCE	+ ausgewogene Waffen + gutes Tutorial	7 / 10
ATMOSPHERE	+ Schadenfreude - unsympathische Viecher	7 / 10
BEDIENUNG	+ klappt gut per Maus und Tastatur - Sprünge hakelig	5 / 10
UMFANG	+ Zufallsplaneten - nur vier Welten mit je vier Karten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ Katapulte und Schalter + Unterstände - kaum Abwechslung	7 / 10
KI	+ nachvollziehbar - ohne echte Raffinesse	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Arsenal + Kombos - wenig Ungewöhnliches	8 / 10
HANDLUNG	+ Aufgaben-Abwechslung - öde Hintergrundgeschichte	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPASSIGE TIERGEFECHTE, NICHT SO GUT WIE WORMS.

61 SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J57

Gestutzte Flügel

WINGS OVER VIETNAM

Ab geht's in die 60iger, als Röcke kurz, Amerika noch unbesiegt und Düsenjäger Hightech waren.

Filme über den Vietnamkrieg gibt's wie Komunisten in Hanoi. Flugsimulationen mit diesem Szenario als



Die Landschaft ist nur sehr sparsam texturiert.

Hintergrund sind dagegen selten. **Wings over Vietnam** hätte also gute Chancen, das Genre um diese spannende Ära zu erweitern. Doch die lahmen Missionen bescheren der Flugsimulation der **Strike Fighters**-Macher den Tod im Reisfeld.

Phantome, Säbel und Korsaren

Zwölf Flugzeugtypen warten auf ihren Einsatz im Krisengebiet. Denn das war Vietnam zu

mindest zwischen 1966 und 1972, als der historische Konflikt seinem Höhepunkt entgegenstrebt. Drei Kampagnen – die just in diesem Zeitraum angesiedelt sind – lang fliegen Sie für die amerikanische Air Force, Navy oder die Marines in den Kampf. Diese Vorauswahl legt neben dem gewählten Geschwader (es gibt bis zu neun) fest, mit welchem der acht Flugzeugtypen Sie abheben. Meist sind Sie mit Phantom II oder der legendäre A-6 Intruder unterwegs. Aber auch Skyhawk, Super Sabre, A-7 Corsair oder F-105 stehen in einigen Einsätzen auf dem Flugplan. Die Steuerung der frühzeitlichen Düsenjäger klappt sehr gut. Einsteiger freuen sich über die Actionvariante, die simpel und gutmütig einen Absturz fast unmöglich macht. Profis haben an der tollen Strömungsdynamik vor allem im Tiefflug zu knabbern.

Einsätze zum Einschlafen

Soweit scheint die Sonne auf die **Wings over Vietnam**. Sturm kommt jedoch beim Missions-

design auf. Abwechslung ist ein Wort, das die Entwickler offensichtlich nicht kennen. Stets fliegen Sie geradewegs aufs Ziel, feuern Sidewinder und Sparrow-Raketen auf Feindflieger oder knallen eine Bombe auf ziemlich einsam in der Gegend herumstehende Bunker oder Brücken. Meist müssen Sie nicht mal den Joystick bewegen, um per Fernattacke alle Gegner abzuschießen. Es sind aber nicht nur die öden Missionen, die dem Luftkampf über Vietnam die Spannung rauben. Die Kampagne wäre deutlich interessanter, wenn man zwischen den Einsätzen etwas über den Kriegsverlauf erfahren würde. Die Spargrafik

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Wäre **Wings over Vietnam** vor vier Jahren erschienen, könnte man noch über die laue Grafik hinwegsehen. Doch auch dann hätten die Missionen Marke Tiefschlaf keinen Piloten ins Cockpit gelockt. Echt, so was ärgert mich. Denn die Flugphysik ist gut, die Steuerung klasse. Einsteiger und Profis könnten beide Spaß am Luftkrieg über Vietnam haben, doch die bräsigen Kampagnen verderben alles. Ich wende mich mit Schrecken ab und hebe lieber mit meiner F-16 in Allied Force ab.



»Flug ins Spannungstief«

kann man nur deshalb ertragen, weil man ohnehin nur selten in Bodennähe kommt. **MIC**



Blick aus dem Cockpit einer Phantom: Brennend trudelt die abgeschossene Mig zu Boden.

WINGS OVER VIETNAM FLUGSIMULATION		RELEASE (D)	
PUBLISHER	Frogster / Third Wire	RELEASE (D)	12.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 CD, Hb. als Html-Datei	USK	ab 12 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT	
Falcon 4.0 Allied Force (85, GS 09/05)	Fantastische dynamische Kampagne.
Lock On (78, GS 01/04)	Sehr realistische Expertensimulation, schwacher Feldzug.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	700 MHz Intel	1,5 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	700 MHz AMD	XP 1400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT	
FAZIT	Rasante Luftgefechte, langweilige Bodenmissionen.
MODI	Dogfight, kooperative Missionen

BEWERTUNG	
GRAFIK	leere Landschaften schwache Effekte 6 / 10
SOUND	realistische Düsen- und Waffensounds 8 / 10
BALANCE	dank variablem Realismus für Einsteiger und Profis fordernd 9 / 10
ATMOSPHERE	keine Übersicht über die Kampagne keine Historien-Infos 6 / 10
BEDIENUNG	logische Tastenbelegung sehr präzise Steuerung 9 / 10
UMFANG	acht Flugzeuge Aufträge sehr kurz 7 / 10
MISSIONSDSIGN	Missionen spielen sich allesamt sehr ähnlich 4 / 10
KI	Gegner sind nur Kanonenfutter 4 / 10
REALISMUS	gute, akkurat umgesetzte Flugphysik 8 / 10
KAMPAGNE	mangels Feedback kommt kein Flugzeugflair auf 4 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: FLUGPHYSIK GUT, SCHWACHE KAMPAGNEN.

65 SPIELSPASS

Helden im Ballerensch

HEROES OF THE PACIFIC

Gewinnen Sie den Pazifik-Krieg im Alleingang. Sie brauchen nur einen Joystick und ein dickes Fell gegen Hurra-Patriotismus.

Wann haben Sie die letzte Luftschlacht gegen über 100 Gegner gleichzeitig geführt? Wie lange liegt Ihr letzter Angriff auf einen Flugzeugträger zurück? Na, Lust auf etwas rasante, unkomplizierte Flieger-Action bekommen? Dann sollten Sie unbedingt mit **Heroes of the Pacific** abheben – Gourmetgrafik inklusive.

Schwerelos im Pazifik

Der Zweite Weltkrieg im Pazifik dauert exakt 26 Missionen lang (rund 15 Spielstunden) und führt Sie von Pearl Harbor über Midway bis nach Iwo Jima. Aber egal, ob Sie gegnerische Jagdgeschwader abfangen, Zerstörer torpedieren oder einem Landungsstrupp Feuerschutz bei der Befreiung von Kriegsgefangenen geben: Sie benötigen keinerlei fliegerische Kenntnisse. Alle 36 Flugzeugtypen – die Sie nach und nach freischalten –

bewegen sich fast wie schwere Raumschiffe. Ebenso nützliche wie historisch unkorrekte Zielhilfen unterstützen Sie beim Abwurf von Torpedos oder Bomben. Feindflieger holen Sie per MG vom Himmel, das zum Glück niemals nachgeladen werden muss. Dazu gibt's eine lahme Hintergrundstory um den Piloten William Crowe, die vor peinlichem Patrioten-Patnos nur so trieft.

Dauerfeuer und durch

In den Missionen dominiert die Action. Mit gedrücktem Feuerknopf putzen Sie ganze Gegnergewader vom Himmel. Sehr hilfreich dabei: die schwache KI – nur sehr selten sitzt Ihnen ein Feind im Nacken. Lediglich die sporadisch auftauchenden Flieger-Asse bieten ein wenig Paroli. Ganz selten müssen Sie auch mal die Feinde meiden, etwa wenn Sie zum Beispiel an Bord einer trägen Catalina Fotos von der gegnerischen Flotte machen sollen. Sämtliche Flugzeugtypen (etwa Corsair, Dauntless, Wildcat) fliegen sich sehr ähnlich. Lediglich die japanische Zero, die Sie in einer Mission erbeuten, reagiert deutlich nervöser.

Schwache KI, simples Flugmodell und trotzdem gut? **Heroes of the Pacific** schlägt in Sachen Präsentation und Atmosphäre die vereinte Konkurrenz. Hunderte Flugzeuge gleichzeitig bevölkern den Himmel. Gegner vergehen in kernigen Explosionen und Wolkenbänke behindern die Sicht. Nur das Wasser ist hässlich. Außerdem kann man über der starren blauen Fläche kaum die Flughöhe ab-



Dank niedrigem Schwierigkeitsgrad holen Sie die meisten Feindflieger locker vom Himmel.

schätzen. Blöd: Die Sprachausgabe ist englisch, es gibt nur holprig übersetzte deutsche Untertitel. Bis zu acht Piloten dürfen sich via LAN oder Gamespy beharken. Neben Deathmatch und Capture the Flag, erwarten Sie die spaßige Fuchsjagd auf einen Spieler und der Kampf zweier Gruppen um den gegnerischen Flugzeugträger.



Mit der Catalina machen wir Fotos von der Gegnerflotte.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Das Motto von Heroes of the Pacific lautet klar »Abheben und Spaß haben«, auch wenn dabei der Realismus gewaltig leidet. Pingelige Flug-Simulanten werden an Codemasters' Actionspektakel deshalb keine Freude finden. Dafür aber alle anderen. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich, die Gegner erscheinen immer in riesiger Überzahl. Okay, nach gut 15 Stunden ist Feierabend. Aber bis dahin hat man sich prächtig amüsiert, auch wegen der teilweise unfreiwilligen Komik in den pathetischen Zwischensequenzen. An der 80-Punkte Hürde scheitert die Pazifikschlacht nur wegen der schwachen deutschen Version und den wenig fordernden Gegnern. Könnte man ja beides via Patch beheben, oder?



»Un-Real, mir egal!«

HEROES OF THE PACIFIC ACTION-FLUGSIMULATION

PUBLISHER	Codemasters / IRGurus	RELEASE (D)	1.9.2005
SPRACHE	Englisch (deutsche Untertitel)	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Secret Weapons over Normandy (82, GS 01/04) Spannende Action-Simulation. Pacific Fighters (78, GS 12/04) Hardcore-Flugsimulation für Profis.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	Gf FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Macht erst ab sechs Teilnehmern richtig Spaß.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Fuchsjagd, Flugzeugträger-Versenkten

- DVD: Test-Check
- TIPPS-TEIL: Kurztipps
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK JS

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tonnenweise Effekte und Explosionen	- langweiliges Wasser	8 / 10
SOUND	- Musik teilweise unpassend	- Deutsch nur in Untertiteln	6 / 10
BALANCE	+ lässt auch Einsteigern eine Chance	- willkürliche Checkpunkte	7 / 10
ATMOSPHERE	+ riesige Luft- und Bodenschlachten	+ viele Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	+ sehr präzise Joysticksteuerung	- Maus unbrauchbar	9 / 10
UMFANG	+ 26 teilweise sehr lange Kampagnenmissionen		8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viel Abwechslung	- kleine Missionsgebiete	7 / 10
KI	- KI-Piloten größtenteils nur Schießbudenfiguren		6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Flugzeuge	+ freischaltbare Maschinen	9 / 10
MULTIPLAYER	+ spannende Gefechte im Kampf um den Flugzeugträger		8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: VIEL RUMMS, WENIG REALISMUS.



BATTLESTRIKE THE SIEGE

Langweiliges Nachsitzen im zweiten Weltkrieg.



Gelangweilt schießen wir auf einen Panzer, der schießt zurück.



DVD:
Test-Check

Spannung! Schlachtenlärm! Das ist es, was ein gutes Kriegsspiel ausmacht. Langweile und Monotonie – das gibt's bei **Battlestrike: The Siege**. Wie schon im Vorgänger **Road to Berlin** nehmen Sie Platz hinter Geschützen, in Flugzeugen und Panzern. Besonderheit: Sie dürfen – bis auf das Flugzeug – keines der Vehikel steuern. Sie hocken oder stehen nur herum und schießen auf alles, was sich bewegt. Einzig das Flugzeug dürfen Sie selbst lenken – aber nur gaaanz vorsichtig. Die Steuerung ist dermaßen empfindlich, dass man von einem Looping in die nächste Schraube stürzt und dabei nur

hoffen kann, mal einen Gegner vors Visier zu bekommen.

Das ist aber auch die einzige Schwierigkeit. Simples Zielen und Linksklicken, bis die Waffe überhitzt ist, dann kurz warten und wieder weiter Linksklicken, das ist das ganze Spiel.

Im Sitzen schlafen

So gurken Sie durch polygonarme Level mit wenig Details. Die immer gleichen Abläufe und Animationen schläfern ein. Die Explosionen – das Aufregendste im gesamten Spiel – waren schon vor zwei Jahren grafisch veraltet. Eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Ein zwei Sätze zur Einleitung jeder Mission, das war's schon. Nach nur zwölf Einsätzen ist die Quälerei dann aber glücklicherweise schon vorüber. Wiederspielbarkeit gleich Null.

MR

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J9

MICHAEL RADNITZ

Öde Level, monotoner Spielablauf – ich frage mich, warum man solche Spiele programmiert. Nur um Redakteure zu quälen? Lassen Sie auf jeden Fall die Finger von **Battlestrike The Siege** – sie riskieren bei dem Dauergeklicke sonst eine gemeine Sehnenscheidenentzündung. Da auch die Grafik veraltet ist, gibt es keinen Grund, Geld für dieses Spiel auszugeben.

»Ich brauch Sitzfleisch!«



BATTLESTRIKE: THE SIEGE

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Dtp / City Interactive
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
	1 GHz, 256 MB RAM, 3D Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

