

## ANDERS ALS ANDERE



**Petra Schmitz**  
petra@gamestar.de

**TSCHÜSS SPIELE!** Mit einem leichten Anflug von Wehmut schob ich jüngst das Icon von **Counterstrike Source** in den Ordner mit dem schlichten Titel »Spiele«. Ich war sogar kurz davor, den Ordner in »die anderen Spiele« umzubenennen, hielt das aber dann doch für zu gemein. Ich kann ja einfach so tun, als sei ich im Urlaub.

Ob **CSS** und Co. das schlucken? Oder soll ich ihnen die Wahrheit über **Battlefield 2** sagen? Idee: Ich lese den »anderen« einfach den Test vor. Dann werden die schon verstehen.

**FUSSGÄNGER-SPIEL?** Manchmal frage ich mich, ob ich anders bin. Also nicht nur so ein bisschen, sondern total anders. Anders (ha, ich wusste es doch!) kann ich mir nicht erklären, dass mich die **GTA**-Reihe so komplett kalt lässt. Jaja, riesige Spielwelt, tolle Freiheit – ich kenne die Vorzüge. Dennoch! Die Kollegen schwärmen von den letzten Massenkarambolagen in Los Santos. Ich denke: »Da stehe ich lieber im Feierabend-Stau.« Oh, da fällt mir auf: Die Kollegen haben entweder gar kein Auto oder fahren nur selten damit. Ist das des Rätsels Lösung? Ist **GTA San Andreas** das Spiel für Fußgänger, für Bus- und Bahnfahrer? Ihre Antworten auf diese Frage bitte an petra@gamestar.de.

### INHALT

TITELSTORY: BATTLEFIELD 2

- Der Mega-Test ..... 66
- Tagebuch ..... 68
- Ranking für Besserverdienende ..... 69
- Commander-Modus ..... 71
- Technik-Check ..... 72
- Taktiken ..... 74
- Schlachtfeld-Geschichten ..... 76
- TESTS
- GTA San Andreas ..... 86
- Airstrike 3D 2 ..... 93
- Psychonauts ..... 94
- Chrome Specforce ..... 96
- Star Wraith 4 ..... 97
- Crazy Burger ..... 97
- Conspiracy ..... 97

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS 08/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	NEU	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	10	9	9	8	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	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%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	NEU	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	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
10	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	9	9	10	03/03: Addon
11	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
14	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
15	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
16	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
17	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	Valve	12/04	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
18	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
19	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
20	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
21	Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	12/03 (85%)	83	7	10	8	10	10	7	7	8	8	8	11/04: Addon
22	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
23	Tron 2.0	Ego-Shooter	THQ/Monolith	Monolith	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
24	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9	
25	Republic Commando	Ego-Shooter	Activision	Pandemic	04/05	82	8	10	7	10	10	8	6	7	10	6	

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.



Streetworkers Alptraum

# GTA SAN ANDREAS

Bandenkrieg, Verrat in der Gang, und mit den Frauen läuft's auch nicht optimal – GTA-Gangster CJ zeigt Ihnen sein Tagebuch.



## INFO

- ▶ 3 Städte
- ▶ 30 Waffen
- ▶ 190 Vehikel
- ▶ über 100 Missionen

**D**iese verdammte Stadt ist ein Dreckloch! Eigentlich wollte ich nicht mehr nach Los Santos zurückkehren, aber irgendein Schwein hat unsere Mom umgelegt. Meine Geschwister Sweet und Kendl meinten, ich sollte zur Beerdigung kommen. Von mir aus, schließlich habe ich Bruder und Schwester lange nicht gesehen, genau wie meine Homies von der Grove Street Family. Doch in

meiner alten Hood hat sich viel verändert: Korrupte Bullen wie Tenpenny und Pulaski verticken Drogen an Kinder, die verfeindeten Ballas tanzen uns auf der Nase herum. Wird Zeit, dass jemand in San Andreas aufräumt!

## 1. Tag: Alter, neuer Turf

Die Ankunft gestern war hektisch: Kaum aus dem Flieger gestiegen, haben mich schon Tenpenny & Co. verhaftet. Die Drecksäcke wollen mir einen Mord anhängen und erpressen

mich. Gab dann auch gleich eine Verfolgungsjagd – per Fahrrad. Damit kommt man immerhin gut durch die engen Gassen von Los Santos. Blöd: Obwohl ich hier aufgewachsen bin, habe ich zwischen den immer gleichen Flachbauten öfter die Orientierung verloren, mir fehlen markante Punkte wie Bürohäuser. Na ja, ich habe ja eine Karte, auf der wichtige Orte wie das Haus meiner Familie verzeichnet sind. Und nach ein paar Stunden fand ich mich auch ohne ganz

gut zurecht. Hilft außerdem, dass hier trotz Smog-Glocke die Fernsicht klasse ist. Jetzt werde ich erst mal die Gegend erkunden, damit bin ich allein in Los Santos ja schon rund 20 Stunden beschäftigt. Mag gar nicht dran denken, was mich in San Fierro, Las Venturas und den ländlichen Gebieten zwischen-drin noch so alles erwartet.

## 2. Tag: Besser ballern

Nach langer Zeit mal wieder eine Knarre in Händen gehabt.



Auf der Flucht vor der Polizei hat CJ ein paar Autos zur Explosion gebracht. Die Detonation stoppt die Verfolger erst mal, kostet aber Gesundheitspunkte.

# Go!

- Der Bundesstaat San Andreas ist gigantisch, und selbst in der letzten Ecke entdecken Sie noch witzige grafische Details.
- Obwohl Rap- und Hip-Hop-lastig, fällt der Soundtrack extrem abwechslungsreich aus. Zur Not: einfach eigene MP3s abspielen.
- Extrem dichte Atmosphäre durch scheinbar lebendige Welt und glaubwürdige, vielschichtige Charaktere – vor allem in den Cutscenes.
- Vielfältige Missionen: Rennen, Ballern etc. in allen Variationen. Dazu unzählige Zusatz-Aufträge (Taxi, Feuerwehr, usw.)
- Steuerung nahezu perfekt an den PC angepasst, vor allem Schießereien fallen mit Maus und Tastatur viel leichter als auf Konsole.



Dank Maussteuerung gewinnt CJ Feuergefechte leichter.

# No!

- Mysteriöse Performance-Einbrüche auf eigentlich schnellen Rechnern. Offensichtlich technisch schlampig portiert.
- Auf knüppelharte Killeraufträge folgen kindisch einfache Kurierfahrten. Einzelne, schwere Missionen stoppen die Geschichte.
- San Andreas ist riesig, entsprechend lang(weilig) sind die Wege. Lernen Sie das Freeway-Netz mit seinen Ausfahrten auswendig!
- Gespeichert wird nur in Wohnungen. Deshalb gerade zu Beginn (noch kein Geld für Immobilien) ärgerlich lange Fahrten.
- Konsolen-Altlast: extrem kantige Charaktermodelle, fallen vor allem in den sonst erstklassigen Zwischensequenzen negativ auf.



Nerven in Zwischensequenzen: kantige Modelle.



Mit dem Lastenhubschrauber entführen wir Autos.



Du Schlampel

Nix für Kinder! Es hagelt ständig Kraftausdrücke.



Vom Hubschrauber aus säubern wir den Frachter.

Die Auswahl in den Ammu-Nation-Läden ist riesig. Bloß schade, dass ich mir noch kaum etwas leisten kann – Bargeld ist knapp. Dummerweise darf ich nicht mal Passanten oder Geschäfte überfallen, meine einzigen Einkünfte stammen momentan aus Aufträgen meiner Gang-Kollegen. Ich frage mich, wie ich mir da eins der vielen Appartements leisten soll, die in den Städten zum Verkauf ste-

hen. Na ja, das wird besser, wenn ich erst mal eine Weile hier bin und diese anfängliche Durststrecke überwunden ist. Was wollte ich eigentlich erzählen? Ach ja, die Knarren: Das Arsenal ist groß, vom Messer bis zum Raketenwerfer. Nur hatte ich die Waffensounds aus den alten Tagen mit der Gang wesentlich fetter in Erinnerung, meine Tec-9 klingt wie eine Wasserpistole. Sweet sagt, ich

soll mich auf eine Waffengattung spezialisieren, das würde sich lohnen. Und tatsächlich: Je öfter ich mit meinen Maschinenpistolen ballere, desto besser treffe ich. Beim Fahren – egal ob mit Auto, Fahr- oder Motorrad – ist es genauso. Ich werde mir mal einen Nachmittag Zeit nehmen und zum Training durch die Stadt cruisen. Sweet hat mich außerdem ins Fitness-Studio geschickt, ich

soll meine Muskeln stählen. Na gut, wenn er meint. Nach ein paar Besuchen bin ich ein Top-Athlet, dann kann mir die Muckibude gestohlen bleiben. Ich muss nur hin und wieder eine Prügelei provozieren, damit ich in Form bleibe. Der alte Lehrmeister im Studio wollte mir noch ein paar Nahkampf-Moves zeigen, aber wozu? Ich ballere ohnehin die meiste Zeit, Faustkämpfe sind selten.



In den bockschweren Autorennen auf dem Land geht es um Geld und Fahrzeugpapiere.



Musikalisches Minispiel: CJ muss im Takt tanzen, dann kann er den Van kapern.



Das, CARL, ist mein Neuer.

Der namenlose Held aus GTA 3 hat einen Gastaufritt.



Im Fitnessstudio trainieren Sie Ausdauer sowie Kraft und werden Fett los.

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Im Gegensatz zu Heiko stört mich die Ghetto-Atmosphäre von San Andreas überhaupt nicht – Rockstar hat sie einfach viel zu liebevoll umgesetzt. Wenn ich mit meinen Homies durch den Großstadtdschungel cruise und dabei »Welcome To The Jungle« von Guns 'n' Roses höre, saugt mich die riesige Spielwelt in sich auf und überlässt mir trotz vorhandener Haupthandlung viel Freiheit für kurzweilige Chaos-Aktionen wie »ungewollte« Unfälle. Mich nerven primär einige wenige noch dazu ziemlich hakelige Plotblocker-Missionen.

PC-Macken

Leider läuft die wesentlich schönere PC-Version längst nicht so problemlos wie die PlayStation-2-Fassung: Ätzende Bugs wie Soundfehler oder gelegentliche unvermittelte Abstürze trüben den Spielspaß. Die teils heftigen Performance-Probleme im Regen sind sogar die gleichen wie auf Sony's Spielekiste – schwach!



»Welcome to the jungle«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Nix mit »Yo, Homie«: Ich mag keine Rap-Musik, finde Filme von Spike Lee ziemlich langweilig und Typen wie 50 Cent einfach nur peinlich. Trotzdem begeistert mich GTA San Andreas: Weil kein anderes Actionspiel so viel Freiheit und so viel Abwechslung liefert. Weil es mir als Rennspieler allein schon unglaublich viel Spaß macht, die unzähligen Fahrzeuge auszuprobieren. Und weil ich mich trotz der Gangsta-Fassade mit CJ identifizieren kann, die Rollenspielelemente und die spannende Story machen's möglich. Genau wie Daniel könnte ich ewig Zeit damit verbringen, einfach nur durch die Gegend zu fahren. Nur der unausgewogene Schwierigkeitsgrad geht mir manchmal auf die Nerven. Ändert aber nichts am Fazit: Dieses Spiel ist Klasse!



»Das rockt, trotz Rap«

3. Tag: Hölle auf Rädern

Der Staat San Andreas ist voller Autonarren: von Traktoren über Wohnmobile bis hin zu Sportwagen fährt hier alles Mögliche rum. Klar, im Gegensatz zur Ostküste sind hier die Wege oft extrem lang, zu Fuß latscht man sich bloß die Sneakers kaputt. Viele der Karren kenne ich schon aus meiner Zeit in Liberty City, ein paar habe ich noch nie gesehen. Zum Beispiel den Truck, mit dem ich dicke Anhänger einfach wegziehen und beim Hehler verhökern kann. Oder wilde Geräte wie den Raketenrucksack oder den Fallschirm. Gehört schon Mut dazu, sich einfach aus einem Flieger fallen zu lassen oder von einem Wolkenkratzer zu hüpfen. Meine Homies haben mir ein paar fiese Tricks gezeigt: Wenn ich zum Beispiel bei einer Karre direkt auf den Tankdeckel ballere, fliegt das Ding sofort in die Luft – das beendet elegant jede Verfolgungsjagd.

4. Tag: Die Ballas kommen!

Langsam verdiene ich mir den Respekt in der Hood zurück. Mit ein paar Aufträgen habe ich das Vertrauen der Brüder gewonnen, jetzt darf ich drei von ihnen in den Kampf führen. Was heißt »führen« – ich gebe ihnen nur einfache Befehle wie »stehen bleiben«, den Rest erledigen sie mehr oder weniger gut selbstständig. Trotzdem sind die Jungs eine Hilfe, denn immer öfter stehen jetzt Schießereien mit verfeindeten Gangs

auf dem Programm. Okay, die zettle ich auch selber an: einfach ins gegnerische Gebiet fahren und rumballern, dann kommen die Jungs schon rausgekrochen. Meist erledige ich sie problemlos, schon gehört die Hood wieder der Grove Street Family. Ist nicht nur ein gutes Gefühl, sondern bringt auch regelmäßig Kohle ins Haus – endlich!

5. Tag: Auftragskiller und Lagerist

Mann, die Jungs hier decken mich vielleicht mit Arbeit ein! Meine Homies haben ständig neue Aufgaben. Gestern sollte ich zum Beispiel Sweet aus einem von Bullen belagerten Motel rausbauen. Das war übel: überall Cops, in den Gängen, an Seilen von der Decke, versteckt in den Ecken – was für eine Balerei. Zum Schluss musste ich sogar einen Helikopter vom Himmel holen und die Staatsmacht in einer wahnsinnigen Verfolgungsjagd abschütteln. Stellt euch vor: Ryder fährt, der Rest von uns ballert aus den Fenstern. Ein besonders dienst-eifriger Cop wollte sogar auf die Windschutzscheibe klettern!

Smoke hat mir später erklärt, wie das Fahndungssystem der Polizei funktioniert: Bis Stufe 2 lassen sie sich abschütteln, darüber muss man sein Auto in einer Lackiererei umspritzen lassen und untertauchen. Kostet zwar eine Kleinigkeit, aber das zahlt man gern, wenn auf der höchsten Stufe Helikopter, Mannschaftswagen oder sogar Panzer hinter einem her sind. Da war es fast schon eine Wohl-

tat, am Abend mit Ryder ins Depot der Nationalgarde einzubrechen. Wir wollten Waffen klauen, aber die Freizeitsoldaten haben das natürlich spitzgekriegt. Ich also hektisch mit dem Gabelstapler Kisten in den Laster geladen, während Ryder mir den Rücken freihält. Wir haben es nur knapp geschafft, der verfluchte Stapler war etwas kompliziert zu steuern. Schon komisch, viele Aufträge der Kum-pels sind kinderleicht, mittendrin dann wieder welche bockschwer. Wollen die mich ärgern? Oder testen? Ich finde das frustrierend – als hätte ich nicht genug Ärger am Hals.



Dank Mod beobachten Sie CJ beim Liebesspiel.

Wenn CJ eine Freundin genug angebaggert hat, bittet sie ihn auf eine Tasse Kaffee zu sich. Ursprünglich war geplant, an dieser Stelle ein Sex-Minispiel einzubauen. In letzter Minute kippten die Entwickler dieses Extra jedoch, um den Verkauf des Spiels in den auf Moral bedachten großen amerikanischen Handelsketten nicht zu gefährden. Allerdings ist das Minispiel nach wie vor drin, mit der Hot-Coffee-Mod von unserer DVD ab 18 können Sie es freischalten.

Legen Sie dazu von der Datei »DataScript\Main.scm« im Spielverzeichnis eine Sicherheitskopie an, und kopieren Sie die Mod an diese Stelle. Achtung: Alte Spielstände sind mit der neuen »Main.scm«-Datei nicht mehr kompatibel!



Gangster im Heli, Cops auf der Straße – jetzt wird es eng.



Einen Zug verfolgt man am besten per Motorrad auf den Gleisen.

### 6. Tag: Stechen für den Sänger

Mein alter Kumpel, der Mächtiger-Rapper OG Loc hat angerufen: Er braucht meine Hilfe. Hoch in den Hügeln von Vine-wood soll ich für ihn das Reimbuch von Madd Dogg aus dessen Villa klauen. Für einen Frontalangriff ist die zu gut bewacht, ich werde schleichen und die Leibwächter lautlos per Messer erledigen müssen. Hoffentlich gibt es da ein paar dunkle Ecken, in denen ich mich verkriechen kann. Die Schleicherei schadet nicht, ist mal ne schöne Abwechslung. Ich ma-

che mir auch keine Sorgen, wenn ich erwischt werden sollte. Komme ich halt für eine Nacht ins Krankenhaus oder Gefängnis. Blöd nur, dass dann alle meine bisher erbeuteten Waffen weg sind.

### 7. Tag: Kein fauler Hippie

Musste nach San Fierro fliehen, aber fragt nicht wieso – irgendwas stinkt gewaltig in der Grove Street Family. Aber darum kann ich mich jetzt nicht kümmern, ich sollte sehen, dass Kohle rein kommt. Ich könnte zum Beispiel als Taxifahrer arbeiten. Oder mit einem Schlampen-Schlitten leichte Mädchen zu ih-

ren Kunden kutschieren. Oder Autos klauen und am Hafen zum »Export« abliefern. Oder in fremde Häuser einbrechen und die schleichend ausräumen. Oder, oder, oder...

Ihr seht schon, ich habe eigentlich gar keine Zeit, hier Tagebuch zu schreiben. Zumal ich mir auch um mein Liebesleben sorgen mache. Meine Freundin Denise musste ich in Los Santos zurücklassen – wo ich sie doch gerade mit Restaurant-Einladungen und Barbesuchen fast so weit hatte, mit mir »Kaffee zu trinken«. Egal, in San Fierro gibt's auch schöne Frauen. Heute Morgen habe ich zum Bei-

spiel in der Fahrschule (wollte ein paar neue Manöver lernen und brauche außerdem einen Führerschein) eine kennen gelernt. Der war ich allerdings zu mager – muss wohl öfter mal bei Cluckin' Bell oder Burger Shot auf einen Fleischberg-Burger reinschauen. Obwohl, mit zu viel Fett kann ich kaum mehr laufen und springen.

### 8. Tag: Tauchen und Tuch

Bin jetzt dick mit den Triaden aus Chinatown im Geschäft, endlich kommt Kohle rein. Allerdings habe ich bei meinem Auftraggeber Wu Zi Mu –

## TECHNIK-CHECK

### GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
  - min. Details
  - Effekte niedrig.
- Vor allem die lebendige und stimmige Atmosphäre leidet unter der niedrigen Auflösung und minimalen Distanz-Darstellung.



- 1600x1200
  - max. Details
  - Distanz-Darst. maximal
  - Effekte sehr hoch
- In maximaler Qualität beeindruckt die gewaltige Weitsicht und der harmonische Gesamteindruck der Grafik von San Andreas.

### TUNING-TIPPS

1 Nach Konfigurationsänderungen kann es vorkommen, dass San Andreas nicht mehr startet. Verschieben Sie in diesem Fall die Datei »gta\_sa.set« aus »Eigene Dateien/San Andreas User Files«. Allerdings verlieren Sie damit Grafik- und Steuerungseinstellungen.

2 Senken Sie bei ständigen Rucklern die »Distanz-Darstellung«. Auch auf der 50-Prozent-Marke stimmt die Atmosphäre noch.

### CHECKLISTE

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

FK

### PERFORMANCE-TABELLE

### MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Raid. 9500 9600/6800	Geforce 6600 / GT	Radeon 9700/9800	Geforce FX 5800/5900	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
256 MBYTE	1,5 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,5 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,5 GHz	1600x1200 <sup>2)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 8xAA  
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

GANGSTAS LESEN VIEL



Überall in San Andreas gibt's witzige Plakate oder Schilder, die man dank hoch aufgelöster Texturen lesen kann. Wir haben die lustigsten aufgespürt, übersetzen können wir sie aus Jugendschutzgründen aber nicht...

kurz Woozie – eine böse Überraschung erlebt. Der wollte, dass ich für ihn ins Hafenbecken tauche. Hatte ich bisher noch nie gemacht, da streiken meine Lungen. Also bin ich erstmal einfach so ins Wasser gehüpft und habe eine halbe Stunde Tauchen trainiert – was für eine ärgerliche Pflichtübung, hätte auch mal eher jemand drauf hinweisen können. Dafür lie-

gen unter Wasser versteckt Muscheln. Angeblich schmelzen die Damen dahin, wenn man 50 Stück davon sammelt, werde ich ausprobieren. Ansonsten gefällt es mir in San Fierro sehr gut. Die Stadt ist hügelig, ideal für coole Verfolgungsjagden.

Inzwischen brauche ich neue Klamotten, das alte grüne Grove-Street-Zeug tut's nicht mehr. Zum Glück gibt's in den Städten

massenhaft Läden wie Zap oder Victim. Könnte ein Vermögen für Anzüge, Sonnenbrillen, Uhren, Schmuck oder Schuhe ausgeben. Würde sich vielleicht sogar lohnen, die Mädels stehen auf gut angezogene Männer mit viel Sex-Appeal.

9. Tag: Frust und Licht

Woozie hat ein Casino in Las Venturas eröffnet und mich



Smoke fährt, CJ ballert – eine der spannendsten Actionszenen.



Sie können sich an einer simplen Billardsimulation versuchen.

DEUTSCHE VERSION



Wie schon die PS2-Fassung ist auch GTA San Andreas für den PC ab 16 Jahren freigegeben. Sämtliche gesprochenen Texte sind Englisch, es gibt nur deutsche Untertitel. Die Missionsnamen wurden nicht übersetzt, die witzigen englischen Wortspiele bleiben erhalten – gut so. Unterschiede zum Original: CJ kann keine Passanten oder Verkäufer überfallen, deshalb ist er anfangs oft in Geldnot. Blut etc. ist drin.



In der deutschen Version gibt's keine Kohle.

dorthin mitgenommen. Klingt nett, aber vorher musste ich auf einem einsamen Wüstenflughafen den Pilotenschein machen – ist Vorschrift, hieß es, sonst nix mit Umzug. Flieger ging zwar einigermaßen gut zu steuern, aber die Aufgabe war

trotzdem knüppelhart. Und ich musste sie einfach schaffen, um weitere Aufträge zu bekommen. Wer sich diesen Quatsch ausgedacht hat, den sollte die Grove Street Family mal mit ihren Schlagringen besuchen.

Dafür ist Las Venturas wirklich eindrucksvoll, vor allem nachts: überall Neonreklamen, alles beleuchtet, toll! Aber natürlich regiert auch hier das Verbrechen. Woozie und ich haben uns mit der italienischen Mafia angelegt, die Jungs verstehen keinen Spaß. Die Aufträge sind knüppelhart und elend lang. Doch dafür habe ich mittlerweile einen Haufen Geld. Sogar so viel, dass ich gar nicht mehr weiß, wofür ich es ausgeben soll. Gut, ich könnte die Kohle im Casino verzocken.

10. Tag: Soundtrack meines Lebens

Inzwischen habe ich mich gut in San Andreas eingelebt und fast alle Aufgaben gelöst. Langweilig wird mir trotzdem nicht,

gibt ja noch unzählige Sachen zu erledigen und Graffiti, Muscheln oder Hufeisen zu finden. Zum Glück kann ich unterwegs Musik hören, mein Autoradio kriegt elf Sender rein. Die Landeier aus Angel Pine hören vielleicht K-Rose, diese Country-Gülle, für mich kommt aber nur Radio Los Santos mit korrekter Gangsta-Mucke in Frage.

Falls ihr mich mal besuchen kommt, müsst ihr euch vielleicht etwas umgewöhnen: Die

Homies hier sprechen nur Englisch, noch dazu oft mit starkem Akzent. Und sie benutzen deftige Kraftausdrücke, die ich hier in meinem Tagebuch gar nicht aufschreiben mag. Lasst also eure Kinder lieber daheim, San Andreas ist definitiv ein Pflaster für Erwachsene. Aber wenn euch der brutale Umgang mit den Menschen hier nicht stört, solltet ihr mich unbedingt und so schnell wie möglich besuchen, es lohnt sich!

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamstar.de

Was soll man über dieses Meisterwerk sagen, was nicht schon längst irgendwo geschrieben wurde? Vielleicht, dass das mittlerweile eigentlich etwas ausgelutschte GTA-Spielprinzip aus Fahren, Ballern, Minispielen immer noch einen Höllenspaß macht? Oder dass ich stundenlang einfach nur herumgurken könnte, immer auf der Suche nach neuen, irren Details oder einfach nur romantischen Sonnenuntergängen?

Bei aller Euphorie: Komplett gelungen ist die PC-Fassung nicht. Klar, Weitsicht, Texturen und Maussteuerung sind ein Fortschritt gegenüber der PS2-Version. Aber schönere Charaktermodelle hätten bei einem halben Jahr Verzögerung drin sein müssen. Außerdem hat Rockstar schlampig umgesetzt: Auf manchen Systemen hemmen Performance-Probleme und Abstürze die Gangster-Karriere. Ein Patch tut Not! Alle Mängel ändern jedoch nichts an der fantastischen Atmosphäre, die auch ohne technische Brillanz aufkommt. Zusammen mit CJ erlebe ich Höhen und Tiefen eines Verbrecherlebens, immer motiviert durch die Story. Sogar beim zweiten Durchspielen (nach der Konsolenfassung) hat mich GTA San Andreas wieder gefesselt.

»Lost in Los Santos«



Ein Hauch Need for Speed: Manche Autos haben einen Nitro-Boost.

KÄFER-BANDENKRIEG



Clipping-Bug: Der Polizist steckt im Boden.

Auf manchen Rechnern macht GTA San Andreas Probleme: Plötzliche Abstürze, Sound- oder Mausprobleme verhindern eine Gangster-Karriere. Selbst auf schnellen PCs lässt die Performance manchmal stark zu wünschen übrig, das Spiel läuft

unspielbar ruckelig. Rockstar arbeitet jedoch bereits an einem Patch. Ein Problem bisher aller 3D-GTA-Titel: Clipping-Fehler. GTA San Andreas macht da keine Ausnahme, die Bugs stören jedoch im Spiel nicht.

GTA SAN ANDREAS 3D-ACTION

PUBLISHER	Take 2 / Rockstar	RELEASE (D)	10.6.2005
SPRACHE	Englisch, deutsche Untertitel	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 DVD, 78 S., Karte	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT GTA Vice City (88, GS 07/03) Erstklassiger Vorgänger im 80er-Jahre-Look. Boiling Point (67, GS 07/05) Freie Dschungelhatz, durch massig Bugs vermiest.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM		
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU	3,0 GHz CPU	
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1700+ MHz AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD	
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,7 GB Festpl.	4,7 GB Festpl.	4,7 GB Festpl.	
Radeon X600	Geforce 6800				
LAUTSPRECHER	Stereo		2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Weitsicht ⊖ Charakter- und Auto-Modelle ⊖ Performance	7 / 10
SOUND	⊕ fantastischer Soundtrack ⊕ englische Sprecher	10 / 10
BALANCE	⊕ Training ⊕ Tutorial ⊖ schwankender Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ glaubwürdiges Gangsta-Szenario ⊕ stimmiges Design	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Steuerung mit Maus und Tastatur ⊖ Speichersystem	9 / 10
UMFANG	⊕ drei riesige Städte plus Umland ⊕ massig Minispiele	10 / 10
LEVELDESIGN	⊕ logisch aufgebaute Städte ⊕ an reale Vorbilder angelehnt	10 / 10
KI	⊕ Gang-Kollegen kämpfen ordentlich ⊖ Cops strohdumm	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ Waffen und Fahrzeugen ⊕ Charakterwerte	10 / 10
HANDLUNG	⊕ Verrat und Kameradschaft ⊕ packend wie ein Film	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 80 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: GHETTO-BALLEREI NACH BEWÄHRTEM GTA-SCHEMA.



CD/DVD: Video-Special  
DVD AB 18: Hot-Coffee-Mod

# AIRSTRIKE 3D 2

Schrott, Schrott, Schrott! Die Feinde, nicht das Spiel.

**S**chau an, ein klassisches Ballerspiel über scrol- lender Landschaft! Weil große Entwickler das Genre längst aufgegeben haben, halten Mi- niteams die Fahne hoch. Das erste **Air Strike 3D** erschien 2002, im April 2004 schoben die russi- schen Jungs von Divo Games Teil 2 nach, beide als Shareware.

Jetzt hat Rondomedia den Hub- schrauber-Shooter eingekauft und übersetzt – kein großer Aufwand angesichts einer Story, die in ein paar Dutzend dürr- dummen Dialogsätzen erzählt wird. Egal, hier geht's ums Bal- lern. Als Heli-Pilot schreddern Sie sich durch 18 Einsätze über netten 3D-Landschaften, von der Wüste bis zum Eismeer. Auf die Idylle regnen Wrackteile un- gezählter Feindhubschrauber, Jagdflieger oder Laserpanzer – sogar Schlachtschiffe schicken Sie mit Schusstafetten Rich- tung Meeresgrund. Dreimal schieben sich dicke Endgegner vor Ihr Cockpit, die Sie mit Dau- erfeuer in die Rosttonne knüp- peln. Über sammelbare Extras schrauben Sie die Durch- schlagskraft Ihrer Standardwaf- fen nach oben. Aus dem Plas-



Waffe spricht, Feind zerbricht – ein Simpel-Shooter mit Knalleffekt.

CHRISTAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Alte Arcade-Reflexe bleiben eingemottet, Air Strike 3D 2 ist eine knallige Materialschlacht ohne größeren Anspruch. Irgendwas Neues fürs Genre? Nö. Nochmal spielen, wenn man's durch hat? Nö. Macht's wenigstens Laune? Yep. Wer ohne Grips durch Feindscharen schneiden will, darf die Ballerei im Laden einpacken. Kost' ja nicht die Welt.



»Naja, nett«

maschuss wird so nach und nach ein breiter Kugelschwarm. Später gibt's originelle Varianten wie die blitzspuckenden Energiebälle oder zielsuchende Raketenstaffeln. Als Sekundär- geschütze sammeln Sie eine Auswahl von Raketen und fette Superwaffen Marke »Atom- schlag«, die den Bildschirm effek- tiv verwüsten. Außer meh- reren Heli-Varianten locken kei- ne freischaltbaren Geheim- nisse. Nett: Auf Wunsch ballern

sich zwei Spieler an einem PC gemeinsam durch die Kampag- nenmissionen. Der faire Rotor- spaß kostet nur 10 Euro, ist aber nach zwei Stunden vorbei. **CS**

► HOTLINE: (0700) 776 363 0,12 €/MIN.

AIRSTRIKE 3D 2	
GENRE	Action-Spiel
PUBLISHER	Rondomedia / Divo Games
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	400 MHz, 128 MB
PREISLEISTUNG	AUSREICHEND



► DVD:  
Test-Check

»Die Eichhörnchen lügen!«

# PSYCHONAUTS

Auf Konsolen sind sie quicklebendig, auf dem PC fristen sie ein Schattendasein: die Hüpfspiele. Tim Schafer, der Macher von Grim Fandango, bringt jedoch Licht ins bunteste Untergenre der Action.

Überall Krieg, Alien-Invasoren, Mutanten-Metzeln – betont finster geht es momentan im Action-Genre zu. Wo sind sie hin, die liebenswer-

ten und knuffigen Action-Helden, mit denen wir früher durchwitzige, kunterbunte Levels liefen und sprangen? Mit denen wir Goodies einsammelten und

schräge Monster vermöbelten? In **Psychonauts** sind sie jedenfalls nicht. Das Jump'n'Run erinnert auf den ersten Blick zwar an die eher (h)armlosen Ray-

mans dieser Welt, entpuppt sich aber recht fix als bitterböser Spaß für Freunde des tief-schwarzen Humors. Oder wie würden Sie es nennen, wenn Ihnen jemand sagt: »Pass mit den Feuerattacken auf. Nutze sie nur, wenn es absolut notwendig ist – oder wirklich, wirklich unterhaltsam...«? Kein Wunder, steckt doch hinter dem Titel Tim Schafer, der schon für das makabere Toten-Adventure **Grim Fandango** von LucasArts verantwortlich war.

## Gedanken-Salti

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Der kleine Junge Razputin flieht aus dem väterlichen Zirkus und möchte im Psychosommer-Camp von Agent Cruller ein Psychonaut, ein Gedanken-Krieger, werden. Die können in die Köpfe anderer eindringen und dort an Geheimnisse gelangen oder schlimme Gedanken beseitigen. Bis Raz sein Ziel erreicht hat, vergehen Stunden, in denen er mit Zirkusakrobatik allerlei Boni aufsammlt und Hindernisparcours sowie spezielle Aufträge in den Hirnen seiner Lehrer absolvieren muss. Dabei schaltet er bessere Geistesstricks frei (etwa Feuerattacken oder Unsichtbarkeit) und kauft Hilfsmittel wie einen Mental-Sauger, mit dem er Gedanken-Netze erbeutet und sie in Psy-Karten verwandelt. Klingt abgedreht, ist es auch – macht aber Laune!

## Gebratener Truthahn

Der größte Spaß in **Psychonauts** ist das Erkunden der »Echtwelt-Levels«. Während die Kopf-Missionen meist sehr lineare Hüpf-



Die bunten Camp-Levels laden zum Erkunden und Finden ein. Hier hat Raz ein besonderes Goodie erbeutet – eine der wertvollen Psy-Karten.



Die zahlreichen hohlen Baumstümpfe sind Zugänge zur Untergrundbahn, die Sie blitzschnell an bereits besuchte Orte bringt.



In den Gedanken-Levels zählt ihre Reaktionsgeschwindigkeit. Überall lauern Fallen oder Gegner wie diese Gedanken-Zensoren.

Metzel-Aufträge sind, dürfen Sie im Psycho-Camp frei herumstromern und Goodies einsammeln. Knifflige Sprungpassagen oder Grübeln über den richtigen Weg zum Objekt der Begierde machen den Reiz aus. So sollen Sie etwa eine goldene Eichel erbeuten, die ein Eichhörnchen gestohlen hat. Um das aufmerksame Tier auszutricksen, müssen Sie sich unsichtbar machen können.

Blöd: Die Levels sind recht klein geraten, die Ladezeiten dazwischen nerven zuweilen. Gut: Um Latschereien zu vermeiden, können Sie eine (mit sexy Frauenstimme sprechende) Untergrundbahn benutzen, die Sie an jeden bereits besuchten Ort bringt. Geladen wird dazwischen aber dennoch.

**Fünf Leben**

Haben Sie mal überhaupt keine Idee, wie es weiter geht (und das kommt gelegentlich vor), hilft ein Stück Speck. Nimmt Raz das aus dem Rucksack, erscheint der schweinefleischabhängige Agent Cruller und gibt den nötigen Tipp. Scheitern Sie in einer Mission, ist das nicht ganz so tragisch, denn Raz hat fünf Leben. Nach seinem Tod wird der Bub einfach wieder ins

Level geschubst – an der Stelle, an der er scheiterte. Lästiges Neustarten des Abschnitts entfällt somit. Sind die fünf Leben verbraucht, helfen immer noch die zu jeder Zeit anlegbaren Savegames. Vorbildlich, ist **Psychonauts** doch eine Konsolen-Umsetzung.

**Folge dem weißen Kaninchen!**

Eine Heidenfreude bereiten die zahlreichen Zwischensequenzen, in denen meist schräge Dialoge mit anderen Kindern ablaufen. Dabei geht es beispielsweise um lügende und später explodierende Eichhörnchen oder um die alles andere als zarte Romanze zwischen Raz und der altklugen Camp-Schönheit. Herrlich auch die witzigen Anspielungen an Bücher und Filme. So geleitet etwa ein dezent mutiertes weißes Kaninchen (**Alice im Wunderland, Matrix**) den Helden in seinen eigenen Kopf. Schade freilich, dass die kleinen Cutscenes nur in geringer Auflösung ablaufen. Beim Test haben wir gerade bei den Zwischensequenzen kleinere Bugs bemerkt, die fallen aber kaum ins Gewicht. So meuchelten wir vor einer solchen Sequenz einen Haufen aufdringlicher Eichhörnchen, die aber Sekunden später wieder in einem der Filmchen auftauchten – um gleich darauf wieder zu sterben, gesprengt durch Gedankenkraft eines Mitschülers.

Wer **Psychonauts** spielen möchte, sollte Englisch verstehen können. Der Titel liegt nur im Original vor, eine Umsetzung für den deutschen Markt ist bisher nicht geplant. Sie bekommen das Programm also nur beim Importhändler. **PET**



Wissen Sie mal nicht weiter, hilft Ihnen Agent Cruller, den Sie mit einer Scheibe Speck anlocken.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

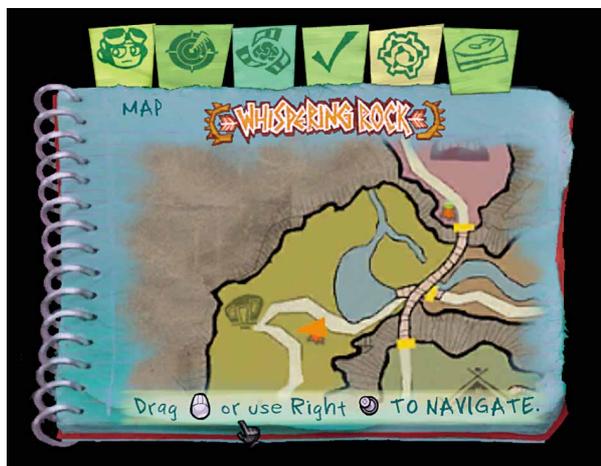
Psychonauts schaut wie ein putziges Hüpfspiel aus, ist aber ein Quell des schwarzen Humors – voll mit Anspielungen auf Filme und Bücher. Die witzigen Dialoge bringen mich zum Lachen, die Echtwelt-Levels kitzeln meinen Pfadfinder-Geist. Und ja, selbst wenn es in den Hirn-Levels recht linear zugeht, stört mich das auch nicht weiter. Immerhin werde ich mit neuen Kräften belohnt, die im Camp so manches Unerreichbare erreichbar machen. Psychonauts ist ein tolles Spiel für ältere Hüpffans. Also ideal für mich.



»Für Junggebliebene«



Highlights des Spiels: Die zahlreichen Zwischensequenzen sind zwar schlecht aufgelöst, aber meist höllisch witzig – oder eben bitterböse.



Ihr Journal zeigt Ihnen unter anderem, wo sie sich in der Welt befinden.

**PSYCHONAUTS 3D-ACTIONSPIEL**

PUBLISHER	Double Fine / Majesco	RELEASE (D)	24. 4. 2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 5 CDs, 32 Seiten Handb.	USK	keine Einstufung

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: Beyond Good and Evil (83, GS 12/04) Bunt, spaßig, trotzdem kein Kinderspiel. Prince of Persia 2 (81, 01/05) Schwerer Orient-Schnetzler mit Akrobaten-Prinz.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	265 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,8 GB Festpl.	3,8 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ sehr schräge Optik	- niedrig aufgelöste Filmsequenzen	7 / 10
SOUND	+ klasse Sprachausgabe	+ witzige Soundsamples	9 / 10
BALANCE	+ langsame Lernkurve	- Hüpfpassagen zuweilen knifflig	8 / 10
ATMOSPHERE	+ herrlich beklopptes Setting	- ständiges Laden stört	8 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Maus-Tastatur-Steuerung	+ mit Gamepad besser	10 / 10
UMFANG	+ zahllose Goodies	+ Entdecker-Eldorado	9 / 10
LEVELDESIGN	+ Echtwelt komplex	- »Gedanken-Welt« sehr linear.	7 / 10
KI	- Gegner attackieren stupide		3 / 10
WAFFEN	+ viele Psi-Fähigkeiten	+ Upgrades	7 / 10
HANDLUNG	+ durchgeknallte Charaktere...	+ ...in bekloppter Geschichte	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

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

FAZIT: HÜPFSPIEL FÜR LIEBHABER DES SCHRÄGEN HUMORS.



Missglückte Metall-Politur

# CHROME SPECFORCE

Der Vorgänger galt zwar als dreister Halo-Klon, glänzte dennoch mit spannenden Missionen und schicker Optik. Vorteile, die für Entwickler Techland im Nachfolger wohl nicht mehr wichtig sind.

**E**ine Gruppe von Terroristen schmiedet irgendwo im tiefsten Dschungel auf irgendeinem fremden Planeten finstere Pläne. Sie führen ein Team aus Elitesoldaten an, um dem ein Ende zu bereiten. Sie merken schon, einen Preis für die innovativste Geschichte im Actiongenre bekommt die **Chrome**-Fortsetzung **Specforce**

nicht. Ist die Ballerei trotzdem besser als das Original? Im Gegenteil: **Specforce** hinkt durch unzählige Designschnitzer weit hinter dem **Ur-Chrome** her.

### Der Boss hat Urlaub

Aufträge erhalten Sie vom Oberkommando durch gut eingedeutschte Funksprüche. Die Missionen sind stets in mehrere Ziele aufgeteilt: Beispielsweise müssen Sie in einem Vorposten einen Buggy ergattern, damit in eine Basis eindringen und mehrere Panzer per Dynamit sprengen. In der Praxis verkommen die Einsätze jedoch zum sturen Ballern auf strunzdumme Gegner, immer wieder unterbrochen durch unnötig lange Laufwege. Zudem stört die ungenaue Kollisionsabfrage der Fahrzeuge, wodurch Sie selbst an kleinen Hindernissen oft hängen bleiben. Auf die aus **Chrome** bekannten knackigen Bosskämpfe müssen Sie übrigens verzichten. Neu dabei: Held Logan besitzt fünf Spezial-

fähigkeiten wie Tarnung oder Zeitlupe, die Sie auf Knopfdruck aktivieren können. So weichen Sie etwa blitzschnellen Raketen ganz leicht aus – das bringt zumindest etwas taktische Tiefe in die öden Schießereien.

### Braun, braun, braun

In **Specforce** werkelt eine modifizierte Version der **Chrome**-Engine. Jedoch verschenken die Entwickler das Potenzial des Grafikgerüsts: Boden, Bäume, Felsen, Himmel und Gegner sind alle in grau-braun gehalten. Wie, das ganze Spiel hindurch? Nein, später ist alles grün. Hin und wieder nerven



Wir fliehen in einem unbewaffneten Speeder.



In einigen Missionen räumen Sie mit raketenbestückten Läufern in feindlichen Posten auf.

Bugs: Nach dem Schnellladen etwa feuert Logans Waffe oft selbstständig drauf los. Zudem folgt auch **Specforce** dem Trend zu kurzen Spielen: Die Kampagne haben Profis in sechs Stunden durch. Auch der Multiplayer-Teil fällt mit acht Karten zu klein aus. Dafür kostet das Programm auch nur 30 Euro. **DM**

► HOTLINE: (01805) 656 008 0,12 €/MIN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Entwickler Techland hat für Chrome Specforce rigoros die größten Stärken des sehr guten Vorgängers entfernt. Wo bitte sind die spannenden Zwischensequenzen in Spielgrafik, wo die knackigen Bosskämpfe? Obendrein nerven immer gleiche Aufgaben: Jeden Gegner wegballern, Schalter drücken, Türe öffnet sich, wieder jeden wegballern – alles in einer zwar detaillierten, aber unifarbigen Dschungelwelt. Von den Bugs fange ich erst gar nicht an. Die Spezialfähigkeiten bringen zwar etwas taktischen Tiefgang, dennoch sollten Sie lieber zur Chrome-Vollversion aus der letzten Ausgabe greifen.



»Glanzlose Action«



Zusammen mit einem KI-gesteuerten Scharfschützen erledigen wir ein paar Wachen.

**CHROME SPECFORCE** EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Koch Media / Techland	RELEASE (D)	3.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 14 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Schöner Grafik, spannendere Missionen, Top-KI.  
Pariah (69, GS 07/05) Uninspirierter Standard-Shooter mit coolen Waffen.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 MHz Intel	1,7 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1400+ MHz AMD	XP 1700+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

**MULTIPLAYER AUSREICHEND**

FAZIT Standard-Multiplayer-Modi auf nur acht Karten. Dafür gibt's einen Editor.  
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Außenlevels	- polygonarme Figuren	- Effekte	7 / 10
SOUND	+ passende Sprachausgabe	- langweilige Musik		5 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg	- viel zu schwer für Einsteiger		6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ passable Dschungel-Atmosphäre	- farblose Charaktere		7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern	- Inventar-Verwaltung	- Kollisionsabfrage	6 / 10
UMFANG	- maximal acht Stunden Solo-Spielzeit	- kein Wiederspielwert		4 / 10
LEVELDESIGN	+ viele Teilaufgaben	- Innenlevels	- lange Laufwege	5 / 10
KI	+ Gegner suchen Deckung	- kennen sonst keinerlei Manöver		5 / 10
WAFFEN	+ Fahrzeuge	+ Spezialfähigkeiten	- langweilige Waffen	8 / 10
HANDLUNG	+ manchmal spannend	- kaum Zwischensequenzen		7 / 10

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten – SOLO-SPASS 6 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden

FAZIT: ÖDE SHOOTER-FORTSETZUNG MIT VIELEN MACKEN.



► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F20

## CONSPIRACY



Böse Terroristen hantieren mit Biowaffen.

**T**erroristen wollen die Weltherrschaft an sich reißen! Sie verhökern grottenschlechte Ego-Shooter wie **Conspiracy** als Vollpreis-Spiele und kaufen davon vermutlich Massenvernichtungswaffen. Deshalb wurde an jeder Programm-Ecke gespart, bei Sound, Bedienung und Grafik. Außerdem macht die Story durch tödliche Langeweile innerhalb weniger Minuten kampfunfähig. **FAB**

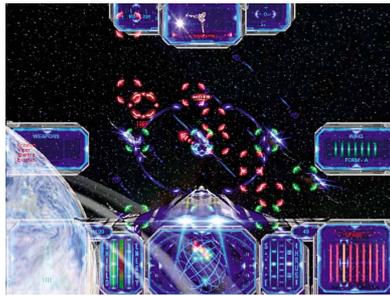
### CONSPIRACY

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	East Entertainment / Oxygen
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

17

SPIELSPASS

## STAR WRAITH 4



Das Weltall sah schon zu Kirks Zeiten besser aus.

**K**ampagne, Staffel-Angriffe, Formationsbefehle, Weltraum-Ballerei – klingt doch klasse! Ist es aber nicht. **Star Wraith 4** ärgert sie durch ungenaue Steuerung, dumme KI und Grafik aus dem letzten Jahrhundert. Soundkulisse und Sprachausgabe beleidigen das Ohr. Und die Kampagne ist ungefähr so spannend und motivierend wie eine Kaffee-Fahrt nach Bad Münstereifel. Finger weg! **PET**

### STAR WRAITH 4

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Vitrex / Trend
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene. Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

20

SPIELSPASS

## CRAZY BURGER



Bestellungen bereiten Sie schnellstmöglich zu.

**I**m Alleingang oder mit einem Freund hetzen Sie durch 40 Fast-Food-Restaurants und versuchen, die Kunden so schnell wie möglich zu bedienen. Extras wie »Happy Hour« oder »Stromausfall« bringen Extra-Zeit oder erhöhen den Schwierigkeitsgrad. Die fehlende Speicher-Funktion, eine hakelige Steuerung und recycelte Levels trüben jedoch die Langzeitmotivation. **DB**

### CRAZY BURGER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Rondomedia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

29

SPIELSPASS



DVD:  
Test-Check