



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

ACTION VS. ABENTEUER: 0:1

ALTE SHOOTER KNALLEN GUT. Schon schräg, wenn sich ein Actionspiel, das wir diesen Monat ganz klar auf der »Kannste vergessen«-Liste hatten, als bester Titel herausstellt: **Delta Force Xtreme** ist vor allem für Multiplayer-Fans interessant. **Pariah** dagegen: ein Grafik-Blender, ein mäßiger Quickie – ohne den versprochenen

Koop-Modus. **Boiling Point**: voller toller Ideen, voller gar nicht toller Bugs. Irgendwie muss ich bei **Boiling Point** an **Stalker** denken. Auch da gibt's eine riesige Welt, Rollenspiel-Elemente und Fraktionen. Huch, plötzlich tauchen schlimme Befürchtungen zu **Stalker** auf, das nicht mal auf der E3 gezeigt wurde. Schnell an was schöneres denken...

MEHR ACTION IM ABENTEUER. Bezeichnend ist, wenn selbst Shooter-Fans wie der Hardware-Kollege Klein öfter mal zu mir schleichen, um bei **Guild Wars**-Kämpfen zuzuschauen. Kein Jux, in dem Programm steckt mehr Action als in **Pariah**, **Boiling Point** und **Delta Force Xtreme** zusammen, obendrein intelligente. Bei meinem Raketenwerfer: wer einen Blick über den Baller-Tellerrand riskieren will, ist bei **Guild Wars** sehr gut aufgehoben! Und geschossen wird da übrigens auch – mit Pfeilen und Feuerbällen.

INHALT

TESTS

Pariah	94
Boiling Point	98
Delta Force Xtreme	102
Schnappi	103
Pranksters	103
Hühner Frikassee	103
Terrorist Takedown: Payback	103

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 07/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handling // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	Valve	01/05	93	9	10	10	10	10	9	9	8	9	9	
2	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
4	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
5	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05	90	9	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
6	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
7	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Software	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
8	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
9	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
10	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
11	GTA Vice City	3D-Action	Take 2	Rockstar North	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
12	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
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.

Weltretten bis der Arzt kommt

PARIAH

Statt Aspirin zu verschreiben, muss Dr. Mason die Welt retten. Dabei ballert er sich durch riesige Gegnerhorden – und einen der kürzesten Ego-Shooter der Action-Geschichte.



Regel Nr. 1 beim Krankentransport: Halten Sie den Patienten ruhig. Regel Nr. 2: Vermeiden Sie Stress. Bei der ersten Regel hat es der alternde

Dr. Jack Mason leicht, schließlich liegt seine Patientin Karina im Cryoschlaf auf Eis. Bei der zweiten wird es jedoch schwieriger. Denn kaum überquert sein Transportschiff einen Gefängnissektor der fernen Zukunft, holt eine Rakete den Flieger samt Arzt und Patientin vom Himmel. Dem Anschlag knapp

entronnen, kommt Mason nach und nach einer Verschwörung auf die Spur. Denn Karina trägt ein böses Virus in sich, das als biologische Waffe zweckentfremdet werden soll. Zwar zieht Sie die zu Beginn recht spannende Story schnell ins Geschehen, spielerisch bleibt der Titel jedoch ein Ego-Shooter von der Stange. Denn in **Pariah** laufen Sie durch Standard-Missionen, ballern auf Standard-Gegner und lösen Standard-Rätsel. Nur eines fällt bei dem Spiel von Digital Extremes (**Unreal Tournament 2003**) aus der Reihe: die extrem kurze Spielzeit von sechs Stunden. Doch blättern Sie nicht gleich

weiter. **Pariah** hat auch seine großen Momente – einigen netten Ideen sei Dank.

Ist das etwa Unreal 2?

Die Entwickler verwenden für **Pariah** eine modifizierte Version der aktuellen **Unreal-Engine**. Zwar erreicht die Vegetation in den zahlreichen Außenlevels nicht die Klasse eines **Far Cry**, durch scharfe Texturen und aufwändige Architektur gibt's trotzdem einige Aha-Momente.

Sehr gut gelungen sind zum Beispiel die Waffeneffekte: Granatenexplosionen verzerren wie in **Doom 3** die Umgebung, Raketen ziehen einen dicken Rauchschweif hinter sich her. Außerdem lassen sich etwa Wachtürme dank der Havok-Physik-Engine mit ein paar gezielten Schüssen spektakulär einreißen. Problem: Ähnlich wie im Ego-Shooter **Red Faction** funktionieren solche Abrissaktionen nur an dafür vorgesehenen Stellen.

VERGLEICH

Breed (61)



Besser als...

Schlechter als...

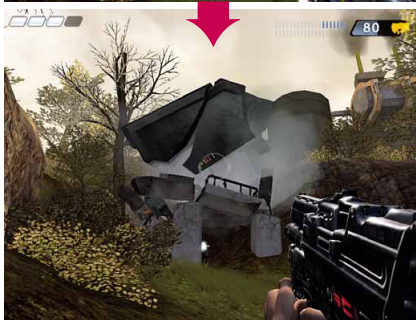


Halo (81)



Die KI-Gegner überrennen uns mit Granaten und Plasmaguns. Da hilft das kaum aufgerüstete Gewehr wenig. (1600x1200)

DOKTOR DER PHYSIK



Gerade kein Scharfschützengewehr zur Hand um die Wache auf dem Turm auszuschalten? Dann legen Sie einfach den gesamten Bau in Schutt und Asche. Solche Spielereien mit der Havok-Physik-Engine funktionieren jedoch nur an dafür vorgesehenen Stellen im Spiel.



In der Hauptstadt kämpfen wir gegen fliegende Roboter und feindliche Söldner.

Upgrade-Schrapnell

Trotz des futuristischen Szenarios tragen Sie im Verlauf des Spiels eher konventionelle Waffen mit sich herum. Allerdings lassen sich Maschinengewehr, Schrotflinte, Plasmagun und Konsorten durch so genannte Weapon Cores aufrüsten, die meist in den Levels gut versteckt liegen. Haben Sie ausreichend Upgrades gesammelt, können Sie in einem separaten Menü sämtliche Waffen in mehreren Stufen verbessern. So rüsten Sie etwa den Granatwerfer mit einer Fernbedienung aus oder verpassen den Projektilen einen starken Magneten, der vor der Explosion in der Umgebung liegenden Schrott anzieht und so mehr Schaden anrichtet. Oder wie wäre es mit einer praktischen Wärmebildkamera für das Scharfschützengewehr? Die von den Entwicklern im Vorfeld angepriesene Taktik beim Verteilen der Weapon Cores entfällt jedoch: Wer aufmerksam die Levels erkundet, findet ausreichend Upgrades, um fast alle Waffen bis zum Maximum aufzurüsten.

PETRA SCHMITZ

petra@gamstar.de

Pariah: kurz, unspektakulär. Schade eigentlich, sah der Titel in Preview-Versionen doch ganz lecker aus. Das sage sogar ich, die ich mit der Unreal-Optik nie so recht warm werden wollte. Am meisten ärgert mich, dass die Portierung von der Xbox so elend wischwaschi ausgeführt wurde. Freies Speichern? Essig. Leicht zugängliche Menüs? Nix da. Und wieso kann ich auf dem PC nicht im Koop-Modus ballern? Für ein Spiel, das mich so ärgert, bastele ich auch keine Karten. Auch wenn es mit dem Editor noch so einfach geht.



»Hübsches Ärgernis«

Im Verlauf des Spiels steigen Sie immer wieder hinter das Lenkrad stark bewaffneter Fahrzeuge. Das Spektrum reicht vom motorisierten Dreirad über einen Halo-typischen Buggy bis hin zum Panzer. Problem: Sie können stets nur in Fahrtrichtung schießen, ein von der Lenkung unabhängiges Geschütz wie etwa bei Half-Life 2 gibt es nicht.

Schaltersuche Deluxe

Obwohl Jack Mason nur in einem Gefängnis ums Überleben kämpft, bleibt die Abwechslung in Pariah nicht ganz auf der Strecke. So erkunden Sie eine verlassene Fabrik inmitten eines riesigen Canyons, ballern sich durch einen düsteren Bahnhof oder kämpfen auf einem fahrenden Güterzug. Solche spannenden Levels werden jedoch immer wieder durch nervige Fleißaufgaben unterbrochen. Beispielsweise müssen Sie etwa am Ende des Zuges mit einem stationären Geschütz per Dauerfeuer minutenlang Feindflieger vom Himmel holen. Langweilig, zumal die immer wieder die gleiche Route fliegen und den Helden



Durch die verkorkste Fahrzeug-Steuerung werden gezielte Treffer zur Glückssache.

kaum treffen. Auch sonst brauchen Sie selten Hirnschmalz. In den wenigen Rätseln von Pariah suchen Sie stets nur Schalter A, um Türe B zu öffnen. Oft schickt Sie das Programm dabei kreuz und quer durch die Levels, mitsamt frischen Gegnern in zuvor geräumten Gebieten – Spieldesign der Marke Gähn! Übrigens dürfen Sie wie in der Xbox-Variante nicht frei sichern, die Speicherpunkte sind in den meisten Fällen jedoch fair verteilt.

KI-Selbstmörder

Die Feind-Massen in Pariah gewinnen zwar keinen Pisa-Preis, beherrschen allerdings die wichtigsten Manöver. So suchen sie gezielt hinter Felsen Deckung

WARUM PARIAH KEIN SHOOTER-HIT IST

- nur sechs Stunden Spielzeit – ein Witz
- öde Schaltersuche statt origineller Rätsel
- minutenlange, langweilige Fleißaufgaben
- Standard-KI mit gelegentlichen Suizid-Gedanken
- 08/15-Science-Fiction-Story und farblose Charaktere
- Koop-Modus nur auf der Xbox



Öde: Ewig ballern wir auf die Raketen des Gegners.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Reduzieren Sie die »Render-Qualität«. Und erreichen so 15 Prozent mehr Frames pro Stufe.
- 2 Das Herabsetzen der »visuellen Effekte« ergibt etwa 20 Prozent mehr Leistung pro Schritt.
- 3 Je nach Grafikkarte bringt eine niedrigere Texturqualität bis 15 Prozent mehr Tempo.

- 4 Verringern Sie die Auflösung: Bis zu 20 Prozent mehr Geschwindigkeit pro Stufe sind drin, allerdings mit optischen Einbußen.

CHECKLISTE

- 2,4 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

256 MBYTE	1,6 GHz	800x600 ³⁾ 1024x768																		
	2,0 GHz	1024x768 1280x1024																		
	2,4 GHz	1280x960 1600x1200 ³⁾																		
	RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/71	Radeon X800/X850	Geforce 6800								
512 MBYTE	1,6 GHz	800x600 ³⁾ 1024x768																		
	2,0 GHz	1024x768 1280x1024																		
	2,4 GHz	1280x960 1600x1200 ³⁾																		
	RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/71	Radeon X800/X850	Geforce 6800								

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

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

LESER-TEST: PARIAH

Drei Leser spielten bei uns in der Redaktion den Ego-Shooter von Digital Extremes. Wir wollten ihre Meinungen dazu wissen.

In der Kürze liegt die Würze
Pariah gefällt mit hübscher Grafik und dem innovativen Waffensystem. Leider ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer und wird zudem von



Bassem Salem,
20 Jahre, Student

kleinen Schwächen wie den festen Speicherpunkten und der oft recht begriffsstutzigen KI getrübt. Nichtsdestotrotz ist Pariah ein ordentlicher Shooter, der allen ans Herz gelegt sei, die ein kurzes, aber dank der spannenden Story intensives Abenteuer im Stil von Halo suchen.

Misslungener Zukunftstrip
Pariah kann meinen hochgesteckten Erwartungen nicht gerecht werden. Von der lahmen KI, einem öden Leveldesign bis hin zu einer eher altbackenen Story birgt das Spiel



Denis Bayer,
18 Jahre, Schüler

viele Mängel, wie etwa die nervigen Fleißaufgaben. Auch die tolle Grafik, die aufrüstbaren Waffen und die Fahrzeuge verbessern das schlechte Gesamtbild nicht. Actionfans, die Science-fiction mögen, sollten lieber zu Unreal 2 oder Half-Life 2 greifen.

Solo- wie Multiplayer nur Standard
Durch abwechslungsreiche Levels, schöne Optik und viele Details überzeugt mich der Einzelspieler-Teil. Besonders die Möglichkeit, Waffen per Upgrades



Franz Reger,
19 Jahre, Sanitäter

auszurüsten, gefällt mir gut. Allerdings stören das für Einsteiger unfreundliche Speichersystem und die kurze Spieldauer sehr. Der Multiplayer-Teil bietet mit den bekannten Modi nur durch den komfortablen Karten-Editor eine Neuerung. Ärgerlich: Der fehlen-de Koop-Modus.

oder umzingeln Mason gelegentlich. Nette Details peppen die Ballereien etwas auf: Wenn Sie beispielsweise den Benzin-tank eines Flammenwerfer-Soldaten treffen, fängt der Gegner Feuer und beginnt panisch hin und her zu rennen.

Wofür die KI-Feinde nichts können, sind die teilweise sinnlosen Orte, an denen sie dank der Entwickler stehen. Oft begegnen Sie in einem schmalen Gang Soldaten mit mächtigen Raketenwerfern. Die sprengen sich aus Platzgründen jedoch stets selbst ins Jenseits. Etwas mehr Auf-

wand steckte Digital Extremes in die beiden Bossgegner. Deren Verhalten müssen Sie zu Beginn erst beobachten, um eventuelle Schwachstellen zu entdecken. Nur durch stures Ballern kommen Sie hier nicht weiter.

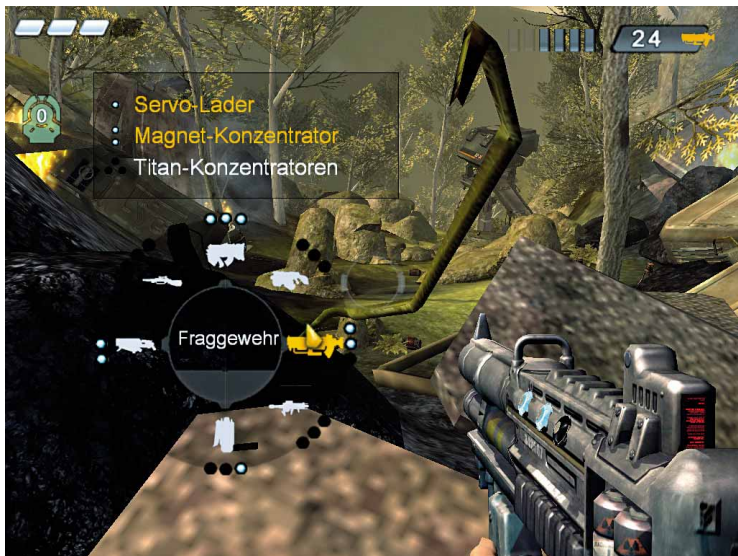
Koop bleibt draußen

Im Gegensatz zur Xbox-Variante bietet die PC-Version von Pariah keinen Koop-Modus. Der soll laut Publisher Flashpoint eventuell per Patch nachgereicht werden. Für Multiplayer-Ge-fechte gibt's allerdings klassische Modi wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag. Die gerade mal 13 Karten sind allesamt abwechslungsreich gestaltet. Wem die Auswahl nicht reicht, greift zum einsteigerfreundlichen Editor, in dem Sie durch ein bequemes Drag-&-Drop-System in Windeseile neue Arenen basteln. **DM**

► HOTLINE: (0190) 846 034 1,86 €/MIN.

DEUTSCHE VERSION

Für die deutsche Verkaufsversion entfallen die derben Bluteffekte sowie das Ragdoll-System für die Figuren. Zudem verschwinden die Leichen nach einigen Sekunden. Dennoch bekam Pariah von der USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren.



Mit gesammelten Weapon Cores rüsten Sie Ihre Waffen stufenweise auf.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Pariah stellt einen neuen Rekord auf: In sechs Stunden hatte ich bisher noch kein anderes Spiel durch. Gruß an die Entwickler: Setzen, sechs! Auch sonst enttäuscht mich das »nur« gute Spiel, denn die wenigen großen Momente peppen die Standard-Ballerei kaum auf. Immer wieder nerven unnötige Fleißaufgaben, ideenlose Suche-Schalter-dann-öffnet-sich-die-Tür-Rätsel und teilweise selten dämliche Gegner.

Upgrade-Spaß

Dafür machen die coolen Waffen viel Spaß. Mit einem voll aufgerüsteten Granatwerfer ganze Gegnerhorden um-zuholzen, macht mächtig Laune. Und dank der Unreal-2-Engine komme ich bei Pariah trotz Far Cry und Co. auch heute noch an manchen Stellen ins Staunen.



»Hübscher Standard«

PARIAH EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Flashpoint / Digital Extremes	RELEASE (D)	9.5.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CD, 34 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Far Cry (91, GS 05/04) Edel-Shooter mit Prachtgrafik und toller KI. Unreal 2 (80, GS 03/03) Hübsche, auf Dauer eintönige Ballerei gegen schlaue Aliens.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1200+ AMD	XP 1800+ MHz AMD	XP 2200+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Standard-Kost auf nur 13 Karten, allerdings mit einsteigerfreundlichem Editor.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault

BEWERTUNG

GRAFIK	+ spektakuläre Effekte + scharfe Texturen + Außenlevels	8 / 10
SOUND	+ Waffen-Effekte + schwache Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - meist faire Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zahlreiche Zwischensequenzen - 08/15-Science-Fiction-Szenario	6 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung - Fahrzeuge	8 / 10
UMFANG	- extrem kurze Solo-Kampagne	3 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr aufwändig gebaut + viele langweilige Passagen	7 / 10
KI	+ sucht oft Deckung - seltene, kuriose Aussetzer	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Upgrade-System - kaum Taktik beim Aufrüsten nötig	8 / 10
HANDLUNG	+ spannender Story-Auftakt - geht im Geschehen unter	6 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: ZU KURZER STANDARD-SHOOTER MIT COOLEN WAFFEN.



Mal richtig den Saul rauslassen

BOILING POINT

Eine riesige Spielwelt, viel Handlungsfreiheit, wüste Schießereien – und trotzdem verläuft sich im dichten Dschungel von Realia der Spielspaß.

Journalisten leben gefährlich: Nur einmal Spiel XY schlecht bewertet, schon hat man wütende Entwickler am Hals. Ähnliches muss auch Lisa Myers passiert sein. Die junge Dame arbeitet als Reporterin in Realia, einem fiktiven Bananenstaat in Südameri-

ka, und ist dort verschleppt worden. Wohin, warum, von wem? Das herauszufinden ist Ihre Aufgabe. Als Saul Myers, ehemaliger Fremdenlegionär und besorgter Vater, reisen Sie nach Realia und zeigen Mafia, Guerillas und Banditen, wo die Banane hängt.

Vatertag

Lisa ist bei den Recherchen für eine Reportage über Don Pedro, einen gefürchteten Mafiaboss, verschwunden. Mit dieser Spur begibt sich Myers auf die Suche. Wie Saul werden Sie sich in Realia zunächst verloren fühlen: Die Spielwelt ist 450 km² groß, und Sie sind mittendrin. Zwar mit Karte, aber ohne Plan.

In der Hauptstadt Puerto Sombra gibt's viel zu entdecken: Bauern verkaufen frisches Obst, Hubschrauber der Guerillas donnern über die Dächer und in den dunklen Winkeln der Stadt suchen Drogendealer nach Kundschaft. Die Menschen Realias gehören sieben Fraktionen an: Regierung, Guerillas, Mafia, Banditen, CIA, Indios und Zivilbevölkerung. Myers' Verhalten wirkt sich auf sein Ansehen bei den einzelnen Gruppen aus. Schießen Sie zum Beispiel ein paar Gangster nie-



Dieser grimmige Indio lässt sich nicht so einfach beklaulen.

der, freut das die Zivilisten. Die sind Saul fortan wohl gesonnen und offen für Gespräche.

Parteitag

Unser Alter Ego Myers kann mit allen Realianern reden, nach dem Weg fragen, Handel treiben oder Aufträge annehmen. So treffen wir eine ältere Dame, die über die Straße geleitet werden will. Meistens jedoch sollen wir jemanden um die Ecke bringen, vorzugsweise ein Mitglied der Gegnerpartei. Nur in der Kneipe der Stadt sitzen alle Fraktionen friedlich beieinander. Hier verrät uns der Barkeeper wie wir gegen entsprechende Bezahlung in

Don Pedros Villa gelangen. Da Myers aber knapp bei Kasse ist, besuchen wir lieber Don Esteban, auch Mafioso. Der hilft uns weiter, wenn wir drei Einsätze für ihn absolvieren. Im Auftrag des Gangsters schleichen wir in eine Militärbasis, erledigen den Oberbefehlshaber und schießen uns den Fluchtweg frei. Da wir nun Staatsfeind Nummer Eins sind und ständig von Soldaten angegriffen werden, arbeiten wir fortan mit Guerillas, Mafiosi und Banditen zusammen. Das verbaut Myers, und damit uns, zwar viele Missionen der »guten« Seite, erhöht dafür den Wiederspiel-Wert enorm.



Im Dschungel lauern aggressive Jaguare und Schlangen.



Hubschrauber können Sie mit Raketenwerfern zerlegen.



Im Auftrag der Guerillas bringen wir einen Verräter zur Strecke. Die Regierungssoldaten kommen zu spät.

Learning by doing

Den Sieg über das Militär feiern wir mit einem Tequila. Überraschung: Das macht Saul betrunken! Die Farben verschwimmen und die Steuerung wird unberechenbar. Beim Autofahren ist das umso schlimmer, denn Fahr-

zeuge lenken sich in **Boiling Point** ohnehin sehr unpräzise. Zunächst steht uns nur Lisas alte Karre zur Verfügung, wir können aber eine bessere kaufen. Oder rauben. Myers steuert außerdem Boote, Fluggeräte und sogar Panzer. Er kann allerdings nicht einfach einsteigen, sondern muss

zunächst die dazugehörigen Bedienungsanleitungen auftreiben und je einen Trainingsparcours absolvieren. Gefundene Pistolen, Gewehre oder Granatwerfer setzt Myers sofort ein, schießt jedoch zu Beginn gelegentlich daneben. Aber je öfter Saul eine Flinte benutzt, desto besser be-

herrscht er sie. In gleicher Weise steigern lange Fußmärsche Myers' Körperkraft, so kann er mehr Ausrüstung einpacken. Dieser Rollenspiel-Aspekt geht in **Boiling Point** allerdings unter: Um einen der Werte spürbar zu erhöhen, müssen Sie wochenlang in Realia unterwegs sein.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
- min. Details
- Texturen niedrig
- Effekte niedrig
- Mit minimaler Auflösung und ohne Effekte sieht die Grafik von Boiling Point altbacken aus, dafür sinkt der enorme Speicherhunger ein wenig.



- 1600x1200
- max. Details
- Texturen hoch
- Effekte hoch
- In maximaler Qualität beeindrucken detaillierte Vegetation und schöne Lichteffekte. Selbst High-End-Hardware kämpft aber mit nervigen Nachladerucklern.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit 512 MByte ist Boiling Point unspielbar! Selbst mit 1 GByte RAM stören schlimme Ruckler.
- 2 Defragmentieren Sie Ihre System-/Spiel-Festplatte.
- 3 Senken Sie »Gras-Entfernung« und »Vegetations-Details«: Bis zehn Prozent mehr sind so drin.

- 4 Stellen Sie »Ladeentfernung statischer Objekte« niedrig ein. So gewinnen Sie bei älteren 3D-Karten maximal 20 Prozent Frames.

CHECKLISTE

- 4,0 GByte Speicherplatz
- min. 1,0 GByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

		1,8 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768	1280x1024	1600x1200 ²⁾	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/6700	Radeon X800/850	GeForce 6800
512 MBYTE	1,8 GHz														
	2,4 GHz														
	3,0 GHz														
1024 MBYTE	1,8 GHz														
	2,4 GHz														
	3,0 GHz														

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

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



DSCHUNGEL-KÄFER



Boiling Point strotzt nur so vor Bugs. Neben Grafikmacken und Tonausfällen verbergen sich viele Programmfehler im Straßenverkehr.

- Sollten Sie Ihren Wagen auf dem Bürgersteig parken, stauen sich Passanten am unerwarteten Hindernis. Weil die Fußgänger auch nicht auf die Hupe reagieren, müssen Sie nun das Fahrzeug wechseln oder die Menschen überfahren (Bild oben).
- Die freie Außenkamera bleibt gerne mal hängen, so dass Sie den Wagen nur noch von vorne oder der Seite bewundern können (Bild unten).
- Deponieren Sie nie Quest-Gegenstände im Kofferraum. Manchmal verschwindet Ihr Auto, wenn Sie zum Beispiel ein Flugzeug benutzen.

Neue Engine, alter Look

Boiling Point bietet Material für mehr als zweihundert Stunden Spiel. Allerdings haben Sie bereits nach rund zehn Stunden im Prinzip alles gesehen: Rebellenlager, Indiodörfer oder Militärbasen sind immer gleich aufgebaut. In ganz Realia gibt es außerdem nur rund 15 unter-

schiedliche Spielfiguren-Modelle. Die Aufträge sind ebenso repetitiv: Hinfahren, Leute erschießen, zurückkommen. Die meiste Zeit verbringen Sie daher im Auto auf schnurgeraden Dschungelstraßen. Der Urwald wirkt zwar sehr dicht und natürlich, alles andere hingegen lieblos: Die eintönigen Texturen sind ebenso öde wie die leeren

Gesichter der Realianer. Dabei ist die 3D-Engine von **Boiling Point** brandneu. Doch statt mit zeitgemäßer Grafikpracht zu glänzen, schaufelt sie im Hintergrund kontinuierlich Bilder in den Arbeitsspeicher. So gibt's zwar keine Ladepausen, dafür aber mit weniger als einem GByte RAM Ruckler aus der Hölle.

➤ HOTLINE: (0190) 771 882 1,24 €/Min.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Gut, dass es solche Spiele noch gibt: Einen wilden Genre-Mix zwischen der Größe eines Morrowind, der Vielfalt eines GTA und dem frechen Mut eines Trespasser. Es ist eine immense Freiheit – in der sich Boiling Point kläglich verliert. Denn es blüht nur: Alles folgt vorhersehbaren Mustern, die immer gleichen Aufträge, die geklonten Einwohner, die Leere des Schachbrett-Landes. Die Hülle ist da, in ihr leuchtet aber kein kreativer Funke: Boiling Point fehlt jede spielerische Intelligenz. Man möchte heulen, so dumm und achlos wurde hier eine Chance verschenkt. Schade, dass es solche Spiele noch gibt.

»Hätte, hätte, hätte!«



FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Als großer Fan von Deus Ex und System Shock 2 warte ich seit langem auf so ein Spiel: Ich kann in Ego-Perspektive ballern, steigere nebenbei meine Charakterwerte und jage einer spannenden Story nach – oder ich tue und lasse, was ich will. Doch leider ist Boiling Point ein Blender: Von den Eckdaten stimmt die Sache, aber nichts funktioniert so, wie es könnte. Das liegt nicht nur an den unzähligen Bugs: Die riesige Spielwelt besteht aus Versatzstücken, die Charakterwerte sind Nebensache, für einen Shooter ist die Grafik zu schwach und ich sehe keine Dringlichkeit, Lisa zu suchen. Deshalb tue ich bei Boiling Point jetzt das, was ich will: Ich lasse es.

»So buggy, fährt sogar am Strand«



BOILING POINT EGO-SHOOTER

PUBLISHER Atari / Deep Shadows
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

RELEASE (D) 18.5.2005
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahre



DVD-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
CLICKLINK E102

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT FarCry (91, GS 05/04) Dschungel-Action in brillanter Optik.
Morrowind (82, GS 07/02) Handlungsfreiheit in riesiger Rollenspiel-Welt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1 GB RAM	1 GB RAM
☐ Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4 GB Festpl.	4 GB Festpl.
☐ Radeon X600	Geforce 6800		

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichter Dschungel - hässliche Spielfiguren und Texturen	7 / 10
SOUND	+ Titelsong - Tonaussetzer - schlappe Motorengeräusche	6 / 10
BALANCE	+ Partiensystem - linear ansteigender Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Bananenstaat-Gefühl - Städte und Dörfer wirken steril	7 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung - störrische Außenkamera	7 / 10
UMFANG	+ unzählige Aufträge... - ...die sich alle gleichen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Spielwelt... - ...aus dem Baukasten	6 / 10
KI	- Gegner laufen wirr umher, treffen nicht - KI-Bugs	4 / 10
WAFFEN	+ Waffen-Upgrades - unrealistische Ladehemmungen	8 / 10
HANDLUNG	+ muss nicht verfolgt werden - Spannung fehlt	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: EINTÖNIGER ROLLENSPIEL-SHOOTER-MIX.



Novaworld Reloaded

DELTA FORCE XTREME

Von wegen lauer Aufguss: Novalogics Shooter-Remake punktet dank aufgebohrter Grafik und sattem Mehrspielermodus.

Was ist das? Es ist rund, und wenn der Feind sich in der Mitte befindet, fällt er tot um – zumindest wenn Sie rechtzeitig abgedrückt haben? Richtig, ein Fadenkreuz! Das ist in **Delta Force Xtreme** Ihr bester Freund. Dabei ist der 3D-Shooter-Kampf gegen die Feinde Amerikas nicht neu, schließlich basiert Novalogics Spiel auf dem ersten Teil der Reihe von 1998. Und dennoch lohnt sich ein erneuter Ausflug in die Novaworld.

Virtueller Wettbewerb

Novalogic gehörte zu den ersten Herstellern, die einen eigenen kostenlosen Server (namens Novaworld) für Mehrspielergefechte

bereitstellten. Die dabei gesammelte jahrelange Erfahrung findet sich geballt in **Delta Force Xtreme** wieder. Sieben genreübliche Multiplayer-Modi können Sie gegen bis zu 31 Kontrahenten bestreiten. Darunter Deathmatch, King of the Hill und Capture the Flag samt den obligatorischen Teamvarianten. An Koop-Missionen dürfen bis zu zehn Spieler gleichzeitig teilnehmen. Auf manchen Schlachtfeldern finden Sie Fahrzeuge wie Jeeps, Motorräder und Hubschrauber, in denen meist mehrere Spieler als Fahrer oder Schütze Platz finden. Das Beste dabei: Über sämtliche Aktionen, Siege, Niederlagen, Trefferquoten oder verbrachte Zeit im Spiel wird Buch geführt. Die Ergebnisse jedes Teilnehmers finden Sie auf www.novaworld.com. Sogar ein Ranking gibt es. Wer fleißig Kills sammelt, bekommt Medaillen und steigt im Rang auf. Das Ganze funktioniert auch via LAN, allerdings dann ohne Statistiken.

Seichtes Solo

Früher mal das Kernstück, heute eher Beigabe: das Solospiel. Drei Kampagnen (Peru, Tschad und



Rumms: Mit ein wenig C4-Sprengstoff zerstören wir ein südamerikanisches Drogenlabor.

Russland) lang kämpfen Sie sich durch 20 sehr biedere und statische Missionen. Die sind jetzt allesamt (genau wie die Mehrspielergefechte) in die hübsche Grafik von **Joint Operations** verpackt. Sprich: Es gibt kernige Explosionen und Wettereffekte. Die Missionen stammen mit Ausnahme von vier Aufträgen aus dem alten **Delta Force**. Allerdings wurden etliche Einsätze modifiziert. Gleich zu Beginn etwa hüpfen Sie in einen MG bewehrten Buggy und schießen einen Hubschrauber ab, bevor Sie wie Anno

1998 ein Drogenlabor ausheben. Oder Sie begleiten per Moped einen Konvoi auf dem mit Gegnern gespickten Weg zum Treibstofflager. Segnen Sie vorzeitig das Zeitliche, ist das kein Problem. Sie starten einfach vom letzten Wegpunkt neu, bereits erledigte Gegner bleiben tot.

Etwas ärgerlich für deutsche Spieler: Während das Spiel in den USA gerade mal 20 Dollar kostet (rund 16 Euro) belastet **Delta Force Xtreme** die Kriegskasse hierzulande mit 25 Euro.

MIC

► HOTLINE: (0190) 754 464 0,12 €/MIN.



Kein Novalogic-Spiel ohne Hubschrauber: Diesen hier haben wir mit dem Raketenwerfer runtergeholt.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Für den Mehrspielermodus ein dreifaches Bravo an Novalogic. In **Delta Force Xtreme** ist alles drin, was man sich für spannende Gefechte wünscht. Die Ranking-Liste sorgt für Langzeitmotivation. Dumm nur, dass im Solospiel die KI patzt. CPU-Gegner stehen gelegentlich blöde rum, die eigenen Einheiten sind keine Hilfe. Man merkt dem Missionsdesign trotz Runderneuerung sein Alter deutlich an. Mit **Joint Operations** kann sich **Delta Force Xtreme** zwar nicht messen. Wer aber auf der Suche nach spaßigen Online-Gefechten ist, ballert hier richtig.

»Feuer frei auf Novaworld.«



DELTA FORCE XTREME EGO-SHOOTER			
PUBLISHER	Novalogic	RELEASE (D)	19.5.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 09/04) Riesige Online-Shooter-Gefechte. Black Hawk Down (77, GS 05/05) Spannende Delta-Force-Missionen in Afrika.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Radeon 9000	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Durch Online-Rangliste extrem motivierend.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, King of the Hill, Team-King of the Hill, Koop-Missionen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Licht- und Wettereffekte - öde Wüsten	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Waffensounds + guter Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	+ dank unendlicher Leben gut lösbar	7 / 10
ATMOSPÄRE	+ großartige Gefechte mit Soldaten, Fahr- und Fluggerät	8 / 10
BEDIENUNG	+ sehr leicht erlernbare, präzise Standard-Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Mehrspielermodi - Solospiel etwas kurz	8 / 10
LEVELDESIGN	+ ausgetüftelte Karten - etwas kleine Areale	7 / 10
KI	- Gegner bleiben gelegentlich inaktiv	5 / 10
WAFFEN	+ sehr unterschiedliche Waffen + Mopeds, Jeeps und Helis	7 / 10
MULTIPLAYER	+ sieben Modi + Online-Ranking	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: FLOTTE, AUSGEREIFTE MEHRSPIELER-SCHLACHTEN.



TERRORIST TAKE-DOWN PAYBACK



Stationäres Geschütz, schießen – das war's.

Bereits in der Januar-Ausgabe haben wir **Terrorist Takedown** abgewatscht. Der Nachfolger **Payback** ist kein Stück besser: Wieder sitzen Sie nur hinter Geschützen und holzen in tristen Landschaften auf rot markierte Feinde. Mieses Missionsdesign, doofe Sprachausgabe und fehlende Story setzen das Spiel auf die Abschlusliste. **PET**

HÜHNER-FRIKASSEE



Doofe Hühnchen zum Schleuderpreis.

Diese **Moorhuhn**-Klone sind wie Schimmel: Kaum denkt man, alle wären jetzt weg, taucht ein Neuer auf. In **Hühnerfrikassee** »vergnügen« Sie sich damit, Federvieh mit der Schrotflinte abzubalieren. Danach schubsen Sie ihnen Bowlingkugeln entgegen. Das ist so dröge wie die Satzung des Hühnerzüchterverbands. **MIC**

TERRORIST TAKEDOWN: PAYBACK

GENRE Ego-Shooter
PUBLISHER City Interactive
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT



HÜHNERFRIKASSEE

GENRE Action
PUBLISHER Topos / 3dsoftart
CA. PREIS 13 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND



SCHNAPPI



In Schnappi Denk! merken Sie sich Eierschalen.

In drei öden Minispielen fangen Sie als nerviges Kroko-Kind Wespen, suchen Eierschalen ab oder tanzen. Präsentiert in einer veralteten Comic-Optik mit statischen Hintergründen ist der Spielspass nach zehn Minuten vorbei. Mit der geringen Langzeitmotivation ist dieses Spiel nicht mal **Schnappi**-Fans zu empfehlen. **DB**

PRANKSTERS



Jetzt gibt's Haue: Ein Prankster hat uns erwischt.

Schulhof-Rowdys terrorisieren eine Kleinstadt, Sie wollen das Treiben unterbinden. Dazu legen Sie Bananenschalen aus oder erschrecken die **Pranksters** mit Tröten. Das Geschlecht des Helden bestimmt die Auswahl an Gegenständen. Die tauchen völlig zufällig in den tristen Levels auf – überlegtes Vorgehen ist dadurch unmöglich. **MS**

SCHNAPPI – DAS KLEINE KROKODIL

GENRE Action
PUBLISHER Phenomedia
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Anfänger
MINIMUM 1 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND



PRANKSTERS

GENRE Action
PUBLISHER Pepper Games / Glassfish
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 900 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG GUT

