



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

REALITÄT UND RAVIOLI

LATEINLEHRER GEGEN FLUGZEUGE. Bei uns im Forum läuft gerade eine hitzige Diskussion zum Thema Realitätsnähe in **Battlefield 2**. Ich mag mich da gar nicht mehr einklinken, mag gar nicht mehr sagen, dass es doch total schnurzwumpe ist, wie echt ein Flugzeug in den Boden rammt und wie viele Treffer ein Soldat verkraftet.

Ich sag' immer: Solange es Spaß macht, werfe ich auch mit Ravioli auf als Nonnen verkleidete Lateinlehrer. Und eines ist mal ganz sicher – **Battlefield 2** macht mir schon in der unfertigen Preview-Version so viel Spaß wie die beiden Vorgänger zusammen.

VERGEBUNG! Im letzten Monat verunglimpfte ich hier den Berufsstand der Tankwarte – und bekam prompt die Quittung. Von Tankwarten aus ganz Deutschland, die sehr gerne Shooter spielen. Wird nicht wieder vorkommen. Denn – und das weiß nicht nur die Aral-Shop-Generation – Tankstellen sind für Nachtspieler wie mich häufig die letzte Anlaufstelle, um an Nahrungs- und Suchtmittel zu gelangen. Da verscherze ich es mir doch nicht mit den Menschen, die da nachts auf mich warten. Apropos »Warten«: Warten Sie auf den **Doom 3**-Addon-Test? Der wartet online im Magazin-Teil auf Sie.

INHALT

TESTS

Cold Fear	84
Dangerous Waters	86
Stolen	90
Lego Star Wars	92
Söldner: Marine Corps	93
Project Snowblind MP	94
Splinter Cell 3 MP	94
Fire for Effect	95
Robots	95
Back to Gaya	95
Mordillo Jungle Fever	95

GAMESTAR-ACTION-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen	Handlung // 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	9	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 Softworks	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.



Headcrabs light

COLD FEAR

Auf schwankenden Planken wankt Tom Hansen einer Zombie-Armee entgegen – mit neuen Ideen und alten Fehlern.

Dass auf einem rostigen russischen Walfänger die EU-Hygienerichtlinien nur schwer einzuhalten sind, kann man sich fast denken. Doch was Küstenwächter Tom Hansen bei einem Einsatz in stürmischer See entdeckt, lässt jede Jugendherbergsküche blitzblank wirken: An Bord ist eine Seuche ausgebrochen, alle Besatzungs-

mitglieder mutieren zu Zombies, das ganze Schiff ist blutverschmiert. Schuld daran sind die Exocel-Aliens, die – wie überraschend – bei geheimen Militärexperimenten freigesetzt wurden. So abgedroschen wie die Story von **Cold Fear** bleibt auch der Spielablauf: Tom kämpft sich voran und löst hin und wieder Simpelrätsel.

Turbo-Zombies

Im Gegensatz zu den schlurfenden Gestalten aus **Resident Evil** oder der **Silent Hill**-Reihe sind die **Cold Fear**-Mutanten flott unterwegs. Sie stürmen schon mal einen Gang entlang oder nehmen Tom fix in die Zange. Allerdings

gibt es nur eine Hand voll Gengentypen, darunter eine offensichtlich aus **Half-Life 2** geklaute Headcrab. Genretypisch übersteigt der IQ des Gezüchts nie die Zahl der Patronen in Toms Pistole. Apropos Knarren: Die Auswahl an Schießprügeln ist vergleichsweise klein. Tom beginnt mit einer Pistole mit Taschenlampe und Laserpointer. Löbliche Ausnahme in der Baller-Tristesse: Mit einer Duftstoff-Harpune locken Sie Exocels an und idealerweise ins Verderben.

Vor, zurück, vor, zurück

Was macht ein Entwickler, wenn das Schiff-Bohrinsel-Szenario das Aktionsgebiet einschränkt? Genau, er schindet mit nervigen Laufträtseln Spielzeit. In **Cold Fear** läuft der Held ständig vom Vorder- zum Ach-

SCHWANK-BUG

Ärgerlich: Tom gleicht das Schwanken des Schiffes aus und pendelt dabei in die Reling. Durch einen Bug bleibt er dort hängen. Einziger Ausweg: Ein Zombie tötet den Helden oder Sie beenden das Spiel. Allerdings kommt dieser Fehler nur sehr selten vor.



terdeck und wieder zurück, um Magnetkarten zu besorgen, Türen aufzuschließen oder Generatoren zu aktivieren – das ist Spieldesign von vorgestern.

VERGLEICH

Silent Hill 4



Besser als...

Schlechter als...



Obscure

Doch dank dichter Atmosphäre ist die Seefahrt trotzdem lustig.

Held über Bord

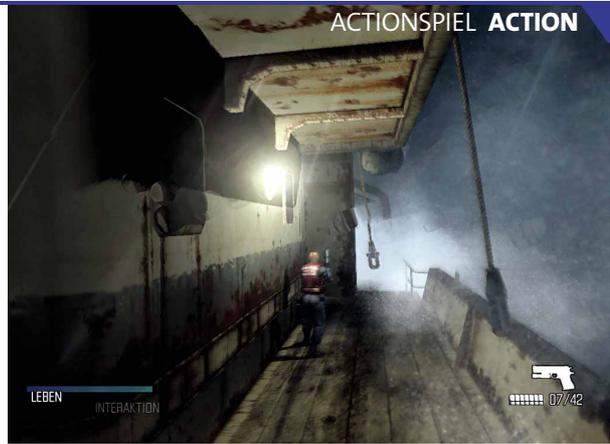
Für ein Horror-Actionspiel ungewöhnlich: In **Cold Fear** kämpfen Sie sich nicht wie üblich durch ein Geisterhaus oder ein Labor, sondern durchsuchen ein Schiff und später im Spiel eine Bohrinsel. Ersteres tanzt in schwerer See optisch beeindruckend auf



Im strömenden Regen auf dem Deck des schwankenden Walfängers ist das Zielen schwierig.



Im Maschinenraum des Schiffes fallen überraschend Zombies von der Decke.



Wellen schwappen über Deck und fügen Tom Schaden zu.



Mit ihrem Tentakel lassen sich die Exocel-Headcrabs von oben fallen.



Der ausgeweidete Wal links dient den Exocels als Futterstätte.

Umso schlimmer, dass Sie trotz dieser »Tricks« bereits nach acht Stunden den Abspann sehen.

Passend zu den simplen Rätseln gibt's kein Inventar: Schlüssel, Medipacks etc. benutzt Tom Hansen automatisch. Mit ange-

schlagener Gesundheit bleibt nur der lange Treck zur Krankenstation des Walfängers. Bei dieser Rennerei absolut unverzeihlich: Es gibt im Spiel keine Karte! Oft hetzen Sie Tom orientierungslos durch Schiff und Bohrsinsel.

ten muss Hansen wehrlose KI-Gefährten beschützen, etwa die russische Wissenschaftlerin Anna. Die tappt in Toms Gefolge blind durch die Zombiehorden und wehrt sich nicht gegen At-

tacken. Eine Herausforderung ist diese willkommene spielerische Abwechslung trotzdem kaum. Ein Koop-Modus wie in **Obscure** fehlt.

► **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.



Die Aufgaben sind simpel, Sie müssen etwa das Funkgerät nebst passender Codes finden.

Mutanten außer Sicht

Normalerweise beobachten Sie Toms Treiben aus vorgegebenen Kameraperspektiven. Die erzeugen zwar viel Horror-Flair, dafür überraschen Feinde den Helden oft unfair aus dem toten Winkel. Die meiste Zeit aktiviert man deshalb per rechter Maustaste die Schulterperspektive mit der Waffe im Anschlag, die als Standardansicht sinnvoller wäre. Sel-

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Ich mag Horror-Spiele – wenn sie gut gemacht sind. Auf den ersten Blick ist bei Cold Fear alles in Butter: das Szenario ist ungewöhnlich und das schwankende Schiff macht atmosphärisch eine Menge her. Aber nach und nach treten die Schwächen zutage: nervige Rätsel, doofe Gegner, kein Inventar. Und warum schafft es Superkämpfer Hansen nicht, kniehohes Hindernisse zu überspringen? Fast schon ein Glück, dass die eigentlich stimmungsvolle Metzerei vorbei ist, bevor man sich über die Mängel aufregen kann. Meine Hoffnungen ruhen auf einem zweiten Teil. Dann bitte mit der gleichen Atmosphäre, aber etwas mehr Spieldesign dahinter.



»Kurz-Horror mit Seekrank-Garantie«

COLD FEAR ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft / Darkworks	RELEASE (D)	28.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 20 Seiten Handbuch	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Obscure (76, GS 08/04) Kurzer, aber packender Highschool-Horror. Silent Hill 4 (51, GS 11/04) Optisch hübsch, starke spielerische Mängel.

TECHNISCHE ANGABEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D-GRAFIKKARTEN		1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850			
Radeon X600	GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	coole Verwisch-Effekte + Texturen - Animationen	8 / 10
SOUND	Donner, Knarren, Keuchen - wenig Musik	7 / 10
BALANCE	behutsamer Einstieg - unfaire Momente	6 / 10
ATMOSPHÄRE	Geisterschiff-Stimmung + Schwank-Effekt	9 / 10
BEDIENUNG	Perspektivenprobleme - Speicherpunkte - keine Karte	4 / 10
UMFANG	zwei Schauplätze - kurze Spielzeit	5 / 10
LEVELDESIGN	Schiff & Bohrsinsel - sinnlose Lauferei	6 / 10
KI	glaubwürdige Zombies... - ...rennen blind ins Verderben	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	Harpune - Standardwaffen - Held kann nicht springen	6 / 10
HANDLUNG	öde Experiment-schiefgelaufen-Story - vorhersehbar erzählt	5 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

60
SPIELSPASS

FAZIT: ZU KURZES GEISTERSCHIFF-GEGRUSEL.

► AB-18-DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [CLICKLINK](#) D34

Alles klar am Sonar?

DANGEROUS WATERS

Versteckspiele in tödlicher Tiefe, Raketenangriffe auf Konvois – Seeschlachten sind heutzutage extrem spannende Angelegenheiten. Vor allem, wenn Sie U-Boote, Schiffe und Fluggerät selber steuern.

Sie schnurren leiser als ein PC-Lüfter und verdrängen mehr Wasser als ein Flugzeugträger des Zweiten Weltkriegs: Moderne Atom-U-Boote gehören zu den gefährlichsten Waffenträgern überhaupt und sind die heimlichen

Stars in so manchem Techno-Thriller. In **Dangerous Waters** spielen Sie als Kapitän auf russischer oder US-Seite Katz und Maus mit dem Feind – oder begeben sich mit Fregatten, Hubschraubern und Flugzeugen selbst auf die Pirsch.

Dramatik in Blau

Spannung muss nicht immer gut aussehen. Von einer simplen, größtenteils langweilig blauen Übersichtskarte aus kommandieren Sie Ihr Boot (insgesamt gibt es fünf Typen,

siehe Extrakasten). Je nach Mission müssen Sie die unterschiedlichsten, stets sehr anspruchsvollen Vorgaben erfüllen. Mal gilt es, sämtliche Feinde zu orten und sich dann ungesehen zu verdrücken. Oder Sie versuchen unter Zeitdruck, Ihre kranke Crew im rettenden Hafen abzusetzen, ohne dem massiven Schiffsverkehr in die Quere zu kommen. In einem anderen Szenario sollen Sie einen bestimmten Tanker einwandfrei identifizieren und ihn dann auf den Meeresboden versenken. Doch ganz egal, wie die Vorgaben auch aussehen: Eine Partie **Dangerous Waters** entwickelt sich jedes Mal zu einem spannenden Versteckspiel mit den meist überall lauernden Gegnern. Spätestens wenn ein feindliches Ping-Geräusch die Ruhe unter Wasser durchbricht, kommt Panik unter dem Meer (und natürlich vor dem Monitor) auf. Denn dann steht der erste Torpedoangriff auf Ihr Boot garantiert kurz bevor.

Lautloser Sieg

Was man nicht hört, kann man auch nicht bekämpfen. Wer diese goldene Regel aller Tauchbootfahrer beherzigt, hat gute Chancen, die meisten Missionen erfolgreich zu absolvieren. Dank Kernreaktor gibt Ihr Boot kaum einen Mucks von sich, solange es sich langsamer als fünf Knoten bewegt. Wenn Sie dann noch abtauchen, kann höchstens das Abspulgeräusch Ihres Schleppsonars kurzzeitig die Position verraten. Das Towed Array (so der Fachausdruck) besteht aus einem sehr langen Draht, an dem etliche Lausch-einrichtungen befestigt sind. Die zeichnen selbst das Rülpsen eines Wals automatisch auf. Ih-



Mit einer Harpoon-Rakete haben wir den Zerstörer genau mittschiffs erwischt und 75 Prozent des Schiffs beschädigt.



Zum Vergleich: die Sonarstation in einem amerikanischen U-Boot der Los Angeles-Klasse, daneben die russische Kilo-Variante.



Mittels optischer Analyse ermitteln Sie die Feuerleitlösung.



Aus dem Hafenbecken müssen Sie das Schiff sehr umständlich per Hand von der Brücke aus manövrieren.

re Hauptaufgabe besteht darin, die empfangenen Daten auszuwerten und biologische Verdauungsgeräusche vom Rattern eines Schiffsdiesels zu unterscheiden. Aufgeteilt nach Frequenzen erhalten Sie vom Schleppsonar Linien, die auf den ersten Blick wie Barcodes wirken. So ähnlich funktioniert das Zuordnungssystem auch. Denn jedes Schiff verursacht Geräuschbalken in einem ganz bestimmten Bereich. Sie müssen nur in der allumfassenden schiffseigenen Datenbank die erfassten Signale dem jeweiligen Kontakt zuordnen.

Daten raten

Doch das Wissen um den Schiffstyp verrät Ihnen nicht, wo der Gegner sich befindet

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Mein Spiel ist Dangerous Waters nicht. Ja, zugegeben, wenn man sich einmal in all die Kontrollen eingearbeitet hat, entwickeln sich schon spannende Gefechte. Doch das dauert mir zu lang. Außerdem ist mir die Steuerung, vor allem beim Erstellen der Feuerleitlösung, zu fummelig. Statt der 570 Seiten Handbuch (auf denen zu viele Infos zu dicht gedrängt stehen) lese ich lieber einen ähnlich dicken Clancy-Roman. Oder ich vergnüge mich mit dem zugänglicheren Silent Hunter 3.

»Zu steile Lernkurve«



und welchen Kurs er mit welcher Geschwindigkeit fährt. Diese Daten ermitteln Sie aus dem TMA-System, einem grafischen Analyse-Computer. Über regelmäßig aufgefangene Sonarlinien verschieben Sie so lange eine Art Lineal, bis es mit bestimmten Referenzpunkten zur Deckung kommt. Haben Sie das geschafft (ist etwas fummelig), können Sie die ermittelten Werte an den Feuerleitrechner übermitteln. Ab sofort lassen sich je nach Art des Kontaktes Torpedos oder Raketen abfeuern. Per Mausklick (wer mag, kann auch per Hand die Rohre wässern, für Druckausgleich sorgen und die Mündungskappen öffnen) erteilen Sie den Feuerbefehl. Haben Sie einen Torpedo abgeschossen, können Sie während der Laufzeit den Kurs korrigieren oder den Aal aktivieren, auf dass er sich selbstständig sein Ziel sucht.

Barrieren im Wasser

Es geht nicht nur um das Erfassen von Gegnern. Der vorausschauende Skipper hält sich immer einen Fluchtweg offen. Doch wohin fliehen im offenen Wasser? An diesem Punkt kommen die Thermoklinen ins Spiel, die mit dem Bathythermographen erfasst werden. Beide Begriffe würden bei einem Scrabble-Turnier für fette Highscores sorgen. Thermokli-

nen sind Wasserschichten unterschiedlicher Temperatur, wie sie auf den Meeren durch Strömungen häufig vorkommen. Die leiten den Schall unterschiedlich schnell und erschweren dadurch die Ortung per Sonar. Wer diese Temperaturgrenzen aufspürt (eben mit dem Bathythermo-Dings) kann sich darin oder darunter verstecken. Überwassereinheiten finden das U-Boot dann deutlich schlechter. Ein besonderer Trick besteht darin, knapp über einer solchen Schicht zu fahren, das Schleppsonar aber einfach darunter sinken zu lassen. So erfassen Sie fast gefahrlos tauchende Gegner, die sich ihrerseits verstecken wollen.

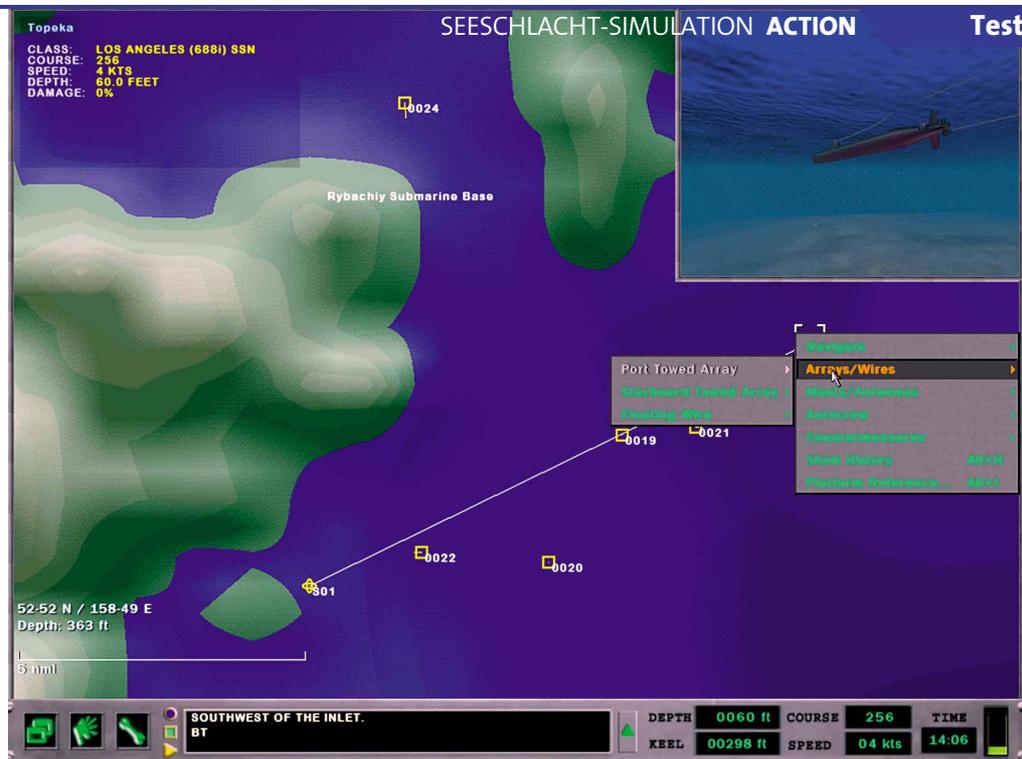
Jede Menge Lesestoff

Damit Sie diese grundlegenden Erfassungsstationen auch sicher beherrschen, müssen Sie unbedingt das gut 570-seitige

Handbuch durcharbeiten. Sonst werden Sie von den hunderten Kontrollen, Schaltern und Reglern gnadenlos überfordert. Doch die Mühe lohnt sich. Es gibt kaum ein besseres Gefühl, als wenn man nach all der Mühe endlich seinen ersten Feindkontakt versenkt hat. Allerdings ist es mit Sonar und TMA allein natürlich nicht getan. Denn manchmal kommen Sie nicht darum herum, auch auf andere Ortungssysteme zurückzugreifen. Und wenn's selbst mit Radar und EMS nicht klappt, hilft vielleicht das gute alte Periskop. Im Notfall können Sie alle Stationen automatisch arbeiten lassen. Allerdings geht dann die Spannung mangels Herausforderung gegen Null.

Seitenwechsel

Wer sein U-Boot beherrscht, kann die Seiten wechseln und mit einer Fregatte der Perry-



Auf der Karte sehen Sie alle erfassten Kontakte (gelb markiert) und steuern sämtliche Stationen des U-Bootes. Wir fahren zum Beispiel gerade das Schleppsonar aus. Per Mausklick wechseln Sie in die 3D-Perspektive (oben rechts).



So dick wie vier GameStars: das umfangreiche und allumfassende Handbuch.

klasse, einem Hubschrauber oder einem Orion-Flugzeug auf Feindjagd gehen. Dann allerdings müssen Sie sich in völlig neue Instrumentensysteme einarbeiten. Hubschrauber verfügen über einen magnetischen Anomaliedetektor, der Metallobjekte über oder unter Wasser anzeigt. Von der Orion aus machen Sie Fotos von wichtigen Objekten. Hobbypiloten dürfen alle Flieger sogar per Hand steuern. Allerdings ist die Flugphysik sehr simpel, Abstürze kommen deshalb bei ein wenig Übung nur sehr selten vor. Und wer so gar nicht selber fliegen will, kann jedes Fahr- oder Flugzeug fast wie in einem Echtzeitstrategiespiel auch per Maus-klick kommandieren.

Grafik zum Abtauchen

Wenn Sie sich von der optisch wenig ergiebigen Karte nicht

abschrecken lassen, werden Sie auch die dürftige 3D-Grafik verschmerzen. Vor allem Flugzeug und Hubschrauber wirken wie aus einer zehn Jahre alten Version des 3D-Studios entsprungen. Die U-Boote sehen etwas besser aus. Gnadenlos schlecht sind dagegen die sparsamen Effekte. Den Spaß an der Unterwasserhatz verdirbt die Gruseloptik aber absolut nicht. Denn sämtliche Instrumente und Systeme, vor denen man eh die meiste Zeit verbringt, wirken sehr realistisch. Außerdem klingt die Geräuschkulisse (Schiffsschrauben, Pinggeräusche) authentisch.

Neben den 25 Einzelmissionen und der Kampagne mit elf Einsätzen, erwartet Sie ein komplexer Editor. Mit dessen Hilfe erstellen Sie sogar Missionen mit getriggerten Ereignissen. Allerdings braucht man einige



Das Periskop benutzen Sie nur sehr selten zur Zielerfassung. Rechts das EMS-Display.

Zeit, um sich in die fieselige Handhabung und die komplexe Materie einzuarbeiten. Deutlich einfacher geht's mit den übers Hauptmenü erreichbaren Instant-Missionen. Sie wählen nur das Boot oder Flugzeug Ihrer Wahl, und **Dangerous Waters** generiert automatisch beliebig viele Szenarien, in denen Sie Seegebiete abklappern, Gegner suchen und versenken müssen. Das klappt auch im Mehrspielermodus via LAN gegen bis zu sechs Kapitäne.

MINI-FAQ

Ist Dangerous Waters wie Silent Hunter 3? Nein. Silent Hunter 3 ist ein reinrassiges U-Bootspiel, bei dem das Zielen der Torpedos und die anschließende flucht vor Gegnern im Mittelpunkt steht. In Dangerous Waters steuern Sie dagegen moderne U-Boote, Kreuzer, Hubschrauber und Flugzeuge. Im Vordergrund steht dabei eindeutig die Bewältigung der hochkomplexen Erfassungstechnologie.

Wie bestelle ich Dangerous Waters? Dangerous Waters wird ausschließlich über das Internet vertrieben. Auf www.battlefront.com können Sie das Spiel bestellen. Die Standardversion kostet 45 Dollar inklusive Anleitung als PDF-Datei. In gedruckter Form schlägt sie mit zehn Dollar extra zu Buche. Achtung: Sie benötigen zur Bestellung unbedingt eine Kreditkarte. Der Versand erfolgt von Irland aus.

► SUPPORT: WWW.BATTLEFRONT.COM

ALLE SPIELBAREN FAHR- UND FLUGZEUGE



Es gibt fünf U-Boot-Typen. Das Sortiment reicht von der russischen Kilo-Klasse, über Akula I und II, das amerikanische Seawolf bis hin zur Los Angeles-Klasse.



Die Schiffe der Oliver-Hazard-Perry-Klasse sind mit Raketen bewehrte Fregatten, die es mit jedem erfassten U-Boot, aber auch Überwassergegnern aufnehmen.



Der MH-60R Seahawk wird benutzt, um Ortschaften abzuwerfen. Der Sikorsky-Hubschrauber feuert aber auch selber Torpedos und Raketen auf Seeziele ab.



Die P-3C Orion ist ein langsam fliegender Aufklärer, der auch Fotos machen kann. Außerdem ist er mit Torpedos und ein paar Anti-Schiff-Raketen bewaffnet.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ha, seit der Vorgänger 688(I) Attack/Hunter nicht mehr unter XP läuft, bin ich auf der Suche nach einem guten Atom-U-Bootspiel. Dangerous Waters kommt mir da gerade recht. Sicher muss man sich eine Ewigkeit in sämtliche Stationen der Schiffe, Boote und Flugzeuge einarbeiten. Aber das allein macht mir schon jede Menge Spaß. Wenn ich dann das gelernte Wissen erfolgreich in die Tat umsetzen kann, vergesse ich auch gern die popelige Grafik aus dem letzten Jahrtausend.

Ganz besonders hoch rechne ich den Entwicklern die akkuraten Erfassungssysteme an. Ja, die Steuerung ist nicht immer logisch, doch daran gewöhnt man sich schnell. Ich liebe die spannenden Gefechte tief unter dem Meeresspiegel. Falls es einen zweiten Teil geben sollte, hätte ich nichts gegen hübschere Grafik.



»Faszination durch Technik«

DANGEROUS WATERS SEESCHLACHT-SIMULATION

PUBLISHER: Battlefront.com | RELEASE (D): 22.2.2005
 SPRACHE: Englisch | CA. PREIS: 45 bis 55 Dollar
 AUSSTATTUNG: 2 CDs, 570 S. Hb., Kurzanleitung | USK: nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Silent Hunter 3 (88, GS 05/05) Deutlich zugänglicheres U-Boot-Spiel. 688 (I) Hunter/Killer (67, GS 10/97) Im Vorgänger steuerten Sie nur ein U-Boot.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	550 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Radeon 9000	550 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	955 MB Festpl.	955 MB Festpl.	955 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



MULTIPLAYER GUT

FAZIT: packende Seegefechte
 MODI: wie Solospiel via LAN und Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	+ akkurate Instrumente - simple Schiffsmodelle	5 / 10
SOUND	+ Original-Geräusche + satter Orchestersound	8 / 10
BALANCE	+ Gegner mögeln bei der Sonar-Erfassung nicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Hightech-Flair - magere Missionsbriefings	6 / 10
BEDIENUNG	+ Schalter per Maus bedienbar - schwache Menüführung	7 / 10
UMFANG	+ komfortabler Missionsgenerator + 25 Missionen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Ziele - teilweise unspektakulär	7 / 10
KI	+ Gegner suchen aktiv und lassen sich kaum irritieren	9 / 10
REALISMUS	+ physikalisch korrekt umgesetzte Sonaranalysen	10 / 10
KAMPAGNE	+ abwechslungsreiche Ziele - keine Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 4 Wochen | SOLO-SPASS 50 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SPANNENDE GEGNERHAZT FÜR HIGHTECH-FANS.



Nachts, wenn die Frau kommt

STOLEN

Tiefer Ausschnitt, schicke Finger – Superdiebin Anya Romanov schlüpft in offenerziges Leder und geschlossene Gebäude. In diesem Spiel stirbt niemand, außer unser Glaube an englische Designer.

Es ist ja bekannt, dass der Kollege Graf seine Grabelfinger gern mal ins redaktionelle Schokoladenfach senkt, mit durchaus profimäßigem Geschick und nicht zu leugnender Eleganz im Abgriff. Die Eskapaden des Schokoschleichers sind aber bloße Jungenstreiche im Vergleich zum Handwerk einer echten Expertin: Anya Romanov, sexy Fassadenkletterin im nachtschwarzen Lederdress, mopst die Zukunftsmetropole Forge City leer. Weil die Rabenlady in Mauerscheleien der Machtkader stolpert, müssen Sie ihr mit Tasten-



Nur nicht ungeduldig werden: Diebesdame Anya presst sich hinter den Safe und wartet, bis der Wachmann geht.

talent und Timing aus der Pat-sche helfen – ohne einen einzigen Gegner über die Klinge springen zu lassen.

Bitte nicht berühren

Wenn Anya auf Raubzug geht, spielt sich das wie eine Mi-

schung aus **Prince of Persia** und **Splinter Cell**: Mit flinker Akrobatik springt, schwingt und hängelt das Supergirl über jedes Hindernis, Wachleute trickst sie durch lautlose Schattenläufe aus. Zwar kann die Diebin Gegner von hinten würgen oder in

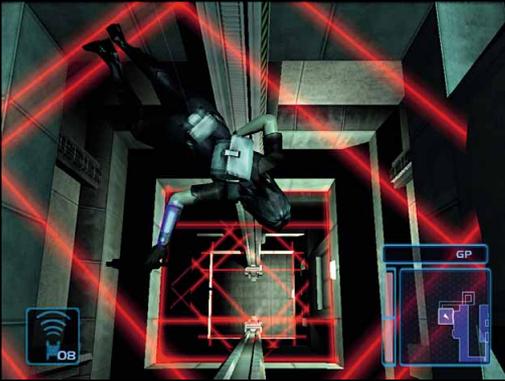
Zweikämpfen bewusstlos prügeln, allerdings rappeln sich die Jungs nach einer Minute wieder auf – und rufen per Funk erst mal Verstärkung, die dann eine zeitlang jeden Winkel durchstöbert. Wer unentdeckt bleibt, lebt leichter. In Anyas Ar-



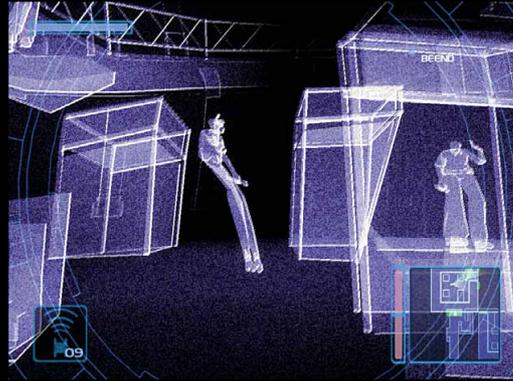
Hoch über dem Hof balanciert Anya außer Sichtweite der Soldaten.



Zum Schießen mit Schock-Munition schalten Sie in die Ego-Perpektive.



Abseilen gehört zum Diebeshandwerk. Vorsicht vor den Strahlen!



Das Sonar zeigt Anya, wenn Gegner im Nebenraum Lärm machen.

senal: Tracker-Pfeile, die Wachen markieren und mit Sichtkegel auf der Karte anzeigen, Neutralisator-Munition, die Lampen löscht und Kameras lahm legt. Wenn's den Wachen zu finster wird, leuchten sie allerdings mit Taschenlampen in die Ecken. Außerdem kann Anya Fallen auslegen, per Sonar durch Türen lauschen, Geräuschgeber als Ablenkung nutzen – oder schlicht pfeifen. Die aufmerksamen Wächter sind zwar schnell alarmiert, aber auch leicht abzuschütteln; oft genügt schon die Flucht in den nächsten Raum, und die Jungs bleiben ratlos vor der Tür stehen.

Riesenklauerei?

Die stereotype Story um einen machtgerigen Politiker führt Anya ins örtliche Museum, ins Gefängnis, in eine Firmenzentrale und eine Sendestation – das war's, nach vier Missionen läuft der Abspann. Zwar spielen Sie an jedem Level gut zwei Stunden, dafür ähneln sich die Gebäude im Look wie in den Aufgaben: Schieben Sie sich in einen Komplex durch den Fahrstuhl-

schacht über Lagerhallen in Bürogänge vor, geht's im nächsten Haus durchaus mal von Lagerhallen über Bürogänge in den Fahrstuhlschacht. Immerhin gibt Kollege Louie über Funk Tipps und markiert das Ziel auf der Karte, dezente Leuchtpunkte zeigen in kniffligen Situationen, wo Anya weiter klettern kann – fair. Diebesaktionen löst **Stolen** über Minispiele. So müssen Sie zum Schloßerknacken passende Dietrichs auswählen, in Computer hackt sich Anya, indem sie Leuchtcodes korrekt nachtippt. All das geschieht meist unter Zeitdruck, denn an Türen sollte die Schleicherin nur hantieren, wenn die nahe Wache gerade in die andere Richtung guckt.

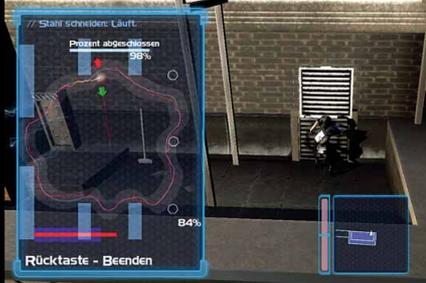
Anyas Handlungsvielfalt hat ihren Preis: Allein sechs Aktionstasten sind für Bewegungen wie Springen, Ducken oder an Wänden Hochrennen nötig, oft noch doppelt belegt. So drückt Anya im Stehen Wachen die Luft ab, in der Hocke angelt sie ihnen dagegen Beute aus der Tasche. Gern stürzt die Katzendame auch an Fassaden in die Tiefe, weil Sie aus Versehen die falsche Taste gedrückt haben – dann geht's zurück zum letzten Kontrollpunkt, denn freies Speichern kennt **Stolen** nicht. Übrigens sichert das Spiel erreichte Abschnitte nicht automatisch; wer das Spiel verlässt, ohne von Hand zu speichern, darf am nächsten Tag schreiend von vorn beginnen.

Leider geschlampt

Das englische Studio Blue 52 hat **Stolen** gleichzeitig für PC und Konsole entwickelt – man sieht's an der Grafik. Blockige, detailarme Räume bleiben weit hinter aktuellen Standards zurück, da-

für machen die exzellenten Animationen der geschmeidig huschenden Heldin einiges wieder wett. Weniger schön sind dumme Design-Schlamperien. In engen Räumen schaltet die Kamera auf eine feste Perspektive, dann wird die Steuerung der Diebin zum Ärgernis. Die Figuren werfen mitunter absurde Schatten, je nach Auflösung schneidet das Spiel in Fenstern Informationen ab. Ähnlich zweischneidig ist die Synchronisation: Zwar machen die deutschen Sprecher ihre Sache gut, dafür sind manche Videos nicht lippensynchron. Auf der DVD liegen alternativ auch die englische Originalversion und drei weitere Sprachen bei. **CS**

SPIELEND EINBRECHEN



Drei der Minispiele, mit denen Anya Aufgaben löst: Schloß knacken per Dietrich-Auswahl, Safes öffnen durch Lauschen aufs Klickgeräusch, Stahl aufschweißen durch Nachfahren der Linie.

STOLEN ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER Hip Gamers / Blue 52
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

RELEASE (D) 4.4.2005
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahre



DVD:
Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIT

VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 2 (81, GS 01/05) Akrobatik plus fordernde Kämpfe.
Tomb Raider 6 (52, GS 09/03) Auch 'ne Frau, springt und schießt mit vielen Macken.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	128 MB RAM	512 MB RAM	512 GB Festpl.
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	blockig, detailarm, trist	exzellente Animationen	6 / 10
SOUND	coole Titelmelodie	passende Musik + gute Sprecher	10 / 10
BALANCE	Tipps und Leuchthilfen	fordernd, aber fair	10 / 10
ATMOSPHÄRE	spannende Versteckspiele	wenig Abwechslung	7 / 10
BEDIENUNG	Tastenaakrobatik	kein freies Speichern	4 / 10
UMFANG	lächerliche vier Missionen		3 / 10
LEVELDESIGN	lange Levels	gleichförmig, Wiederholungen	5 / 10
KI	aufmerksame Gegner	leicht abzuschütteln	6 / 10
WAFFEN	vielseitige Spezialausrüstung	alles sinnvoll einsetzbar	10 / 10
HANDLUNG	nette Videos	ideenlos und mäßig erzählt	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: SEXY DIEBESTOUR, VIEL ZU SCHNELL VORBEI.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Schleichen, Herumdücken, ab und zu wird mal geschossen – das kannten wir bisher nur aus der Fußball-Bundesliga. Dagegen werden die Millionen in Stolen ehrlich verdient, mit harter Tastaturarbeit. Profispieler scheuchen die Diebin so elegant durch fair gestaltete Missionen, dass gelungene Kombinationen Stolz hormone ins Blut pumpen.

Das muss freilich Belohnung genug sein, denn sonst bietet Stolen kaum Motivation – trister Look, öde Story, viel zu kurz. Mir hat's Anyas Rätsel-Action angetan, Sonntagsspielern kann Stolen gestohlen bleiben.

»Dieb in my heart«



Die Rückkehr der Plastik-Ritter

LEGO STAR WARS

Angst vor dem Lizenz-Overkill? Keine Sorge: Statt zwei Marken stehen in Lego Star Wars liebevolle Präsentation und viel Humor im Vordergrund.



Per Machtspruch nehmen wir eine Türe auseinander.



In Episode 1 treffen die Helden auch auf Darth Maul.

Welcher kleine Junge sitzt nicht gerne in einem riesigen Haufen Legoteilchen und baut fantasievolle Raumschiffe? Und welcher Erwachsene erinnert sich nicht gern an diese Zeit zurück? Gut, das es **LEGO Star Wars** gibt. Im 3D-Actionspiel von Eidos spielen Sie die größten Momente der neuen **Star Wars**-

Trilogie selbst nach – mit niedlichen Legofiguren als Helden.



Jedi-Bau-Meister

In **LEGO Star Wars** stehen drei Kampagnen mit je sechs Missionen zur Auswahl. So erobern Sie etwa mit Qui-Gon, Obi-Wan und Prinzessin Amidala Naboo zurück oder kämpfen mit unzähligen Jedis in den Klonkriegen. Der Clou: Sie sind stets mit mehreren Figuren unterwegs und müssen hin und wieder den Charakter wechseln, um mit dessen Spezialfähigkeiten die recht leichten Rätsel zu knacken. Beispielsweise kann nur R2D2 bestimmte Türen öffnen oder Amidala per Seilwinde höher gelegene Plattformen erreichen. Jedis wie Anakin oder nur Yoda dürfen zudem mit der Macht Legoteile manipulieren und so aus einem losen Haufen eine Treppe bauen. Knifflig: Wer die immer auf drei bis fünf begrenzten Klötze in der falschen Reihenfolge per Machtspruch bewegt, kommt oft nicht weiter.

Zu kurz? Dann eben zu zweit!

Die Entwickler steckten viel Liebe ins Detail: So zerfallen vom Lichtschwert getroffene Gegner aufwändig animiert in ihre Einzelteile. Dazu gibt's Original-Toneffekte und Musik aus den Filmen. In den sehr lustigen Zwischensequenzen agieren die stummen Legofiguren wie Pantomimen – Slapstick garantiert. Größtes Problem: Nach etwa acht Stunden ist das Spiel vorbei, Profis schaffen es sogar noch schneller. Dafür gibt's den motivierenden Koop-Modus, in dem Sie zusammen mit einem Freund die Solo-Missionen noch mal spielen können.

DM

➤ HOTLINE: (0190) 839 582 1.86 €/MIN



Der Klonkrieg tobt! Mit Mace Windu vermöbeln wir Geonosianer, während die KI-gesteuerten Jedis im Hintergrund aushelfen. Symbole zeigen an, wieviele Droiden Sie verschrotten müssen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Bei **LEGO Star Wars** werden Kindheitsträume wahr: Im Sternenkrieg mit kleinen Legofiguren das Lichtschwert zu schwingen – großartig! Schreibe ich hier etwa mit dem Herz eines Sechsjährigen? Vielleicht. Aber es sind die liebevollen Details und schrägen Ideen, die mich jedes Alter vergessen lassen. Schade, dass nach ein paar Stunden schon der Abspann erscheint, da hätten ein zweiter Schwierigkeitsgrad oder zusätzliche Aufträge in den alten Episoden Wunder gewirkt. Trotzdem, Junge und Junggebliebene können zugreifen.



»Stein für Stein mächtig Spaß«

LEGO STAR WARS 3D-ACTION

PUBLISHER	Eidos / Traveller's Tales	RELEASE (D)	21.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 26 Seiten	USK	ab 6 Jahre



➤ DVD: Test-Check



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D33

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8
VERGLEICHBAR MIT Jedi Knight 3 (84, GS 10/03) Intensive Star Wars-Action mit tollen Nahkämpfen. Robots (69, GS 06/05) Buntes, auf Kinder zugeschnittenes Actionspiel mit Lizenz.							

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen + Effekte - polygonarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ Original-Effekte und -Musik - keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg - für Profis viel zu leicht	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ lustiger Sternenkrieg im Plastik-Look + Originalfiguren	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung - leichte Kameraprobleme	8 / 10
UMFANG	+ spaßiger Koop-Modus - drei sehr kurze Kampagnen	5 / 10
LEVELDESIGN	+ liebevoll gebaute Levels + viele Rätsel und Sprüngeinlagen	10 / 10
KI	+ manche Gegner weichen zurück - Feinde greifen stupide an	4 / 10
WAFFEN	+ viele Charaktere mit eigenen Fähigkeiten + Specialmoves	8 / 10
HANDLUNG	+ die größten Momente aus den Filmen zum Selberspielen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden

FAZIT: KURZES, LUSTIGES ACTIONSPIEL – NICHT NUR FÜR KINDER.



MARINE CORPS

Neue Ausstattung und alte Macken für Söldner.



DVD:
Test-Check



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D36

In einer Dienstvorschrift der Bundeswehr heißt es angeblich: »Ab einer Wassertiefe von einem Meter beginnt der Soldat selbstständig mit Schwimmbewegungen. Hierbei entfällt die Grußpflicht«. Auch ohne gedient zu haben konnten Spieler im Multiplayer-Shooter **Söldner** von Jowood schon immer schwimmen. Mit **Marine Corps** tauchen sie nun sogar ab oder steuern Boote. Das Addon

erweitert den Fuhrpark um acht Wasserfahrzeuge, von Jetskis über Patrouillenboote bis hin zu Unterwasser-Scootern. Wenn Sie den Scooter allerdings nicht schon an Land in die Hand nehmen, können Sie ihn im Wasser nicht mehr aktivieren.

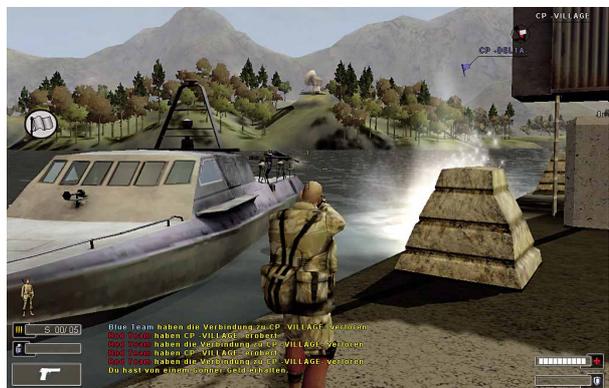
Marine Corps bietet erstmals Ausrüstungssets, mit denen Sie Ihre Bewaffnung bequem mit nur einem Klick zusammenstellen. Das ist umso nützlicher, da

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Auch wenn Söldner Reloaded bereits bugfrei sein sollte – Marine Corps bringt das Spiel immer noch nicht auf den finalen Stand. Rund zwei Wochen nach Release gab's schon wieder einen Patch, und trotzdem ist Söldner immer noch nicht ohne Fehler. Die neuen Boote etwa stehen schon mal senkrecht im Wasser. Addon-Käufer mit den übrigen Spielern auf einem Server zu vereinen birgt aber Probleme: Wenn nur eine Partei über Marines und damit zum Beispiel über mobile Startpunkte verfügt, ist die Spielbalance hinüber.

»Nur für eingefeilte Söldner«



In Marine Corps gibt's nun Wasserfahrzeuge wie dieses Patrouillenboot.

das Addon 20 neue Waffen und 30 zusätzliche Land- und Luftfahrzeuge ins Arsenal packt. Darunter auch deutsche Panzer wie Leopard 2, Gepard oder Wiesel. Besonders nützlich sind spezielle Lkw, die als mobile Startpunkte dienen. Auch am Himmel gibt's Neues: Manche Luftfahrzeuge sind nun mit kamera-gesteuerten Raketen ausgestattet, die Sie per Hand ins Ziel steuern. Ihr Fluggerät behält dabei den aktuellen Kurs bei. Insbesondere bei den schnellen Jets ist es daher schwierig, währenddessen nicht abzustürzen.

Sie können auch ohne Addon Hand an neue Ausrüstung legen: Marines spielen nämlich auf den gleichen Servern wie »normale« Söldner und können dort Ausrüstung verteilen. Die zehn neuen Karten sind ebenfalls für alle spielbar. **FAB**

► HOTLINE: (01805) 558 396 0,12 EURO/MIN

SÖLDNER: MARINE CORPS

GENRE Multiplayer-Shooter-Addon
PUBLISHER Koch Media / Jowood
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschr.

MINIMUM 1,8 GHz,
512 MB
PREISLEISTUNG GUT



SPLINTER CELL 3 MULTIPLAYER

Mit kleinen Schwächen – trotzdem brillant.



Dank der Spezialansicht erkennen wir den getarnten Spion als diffusen Schemen.

Wenn Sie das erste Mal den »Versus«-Modus des Schleich-Shooters **Splinter Cell 3** starten, werden Sie stutzen: Die Prachtgrafik des Hauptspiels ist verschwunden. Das bereits aus **Pandora Tomorrow** bekannte und nicht veränderte Katz-und-Maus-Spiel zwischen Spionen (abgespeckte Sams) und fett bewaffneten Söldnern (in Ego-Perspektive) basiert auf der Vorgänger-Engine – im Gegensatz zum »Koop«-Modus, den wir schon im Haupttest als spielerisch gelungen und besonders hübsch gewürdigt ha-

ben. Immerhin sind die Levels detailreicher, allerdings zuweilen auch deutlich größer. Da der Spielverlauf zwar brillant, aber nicht actionreich ist, artet eine Hatz auf Spione schon mal zum Langstreckenlauf aus. Insgesamt elf Maps können nun gespielt werden: sechs neue plus fünf alte, überarbeitete Karten. Ubisoft hat gelernt und gestaltet die Mit- und Gegenspieleruche nun deutlich leichter. Sie finden ratzfatz ein Spiel oder erstellen rasch selber eins. So tummeln sich mittlerweile an einem normalen Abend fast 300 Spieler auf deutschen und annähernd 1.000 auf US-Servern.

Kurz zur deutschen Version des Hauptspiels: Die Stimmen sind exzellent, die Texte sicher vertont. Das Programm büßt keinerlei Atmosphäre ein. **PET**

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/05

PROJECT SNOWBLIND MP

Launiger Alleskönner für Zwischendurch.



Auf den Deathmatch-Karten warten die aus dem Hauptspiel bekannten Vehikel.

Zwar bietet der Ego-Shooter **Project Snowblind** gerade mal zehn nur mäßig designte Karten, doch in denen steckt viel Kurzweil. Denn was die Maps nicht leisten, schaffen die Spielmodi – Abwechslung. Im Modus »Hunter« machen Sie Jagd auf den Über-Krieger. Er hat alle Waffen, ist schneller und besser gepanzert als der Rest. Haben Sie ihn erledigt, werden automatisch Sie zum Super-Cyborg. Die zwei Capture-the-Flag-Varianten erinnern durch ihre Soldatentypen an den Mehrspieler-Klassiker **Team Fortress**. Der Demolition-Modus ist eine Abwandlung von **Counterstrike**, nur legen beide Teams Bomben. Entschärfte Bomben können in die Basis des Gegners zurück gebracht und dort gezündet werden. Tückisch: Wollen Sie eine bereits entschärfte Bombe legen, müssen Sie damit rechnen, dass die unter Ihrer Nase hochgeht. Denn ein einmal gestarteter Timer wird nicht wieder zurückgesetzt. Schön: Auf vielen Karten finden Sie die bereits aus dem Hauptspiel bekannten Vehikel und stationären Ge-

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Wenn Entwickler Crystal Dynamics sich ein wenig mehr Mühe beim Kartendesign gegeben hätte, könnte der Multiplayer-Part von **Project Snowblind** vom spaßigen Zwischendurch-Spielchen zum echten Kracher avancieren und der ausgehungerten Team-Fortress-Gemeinde neues Futter geben. Immerhin sollte das Spiel einst ein Taktik-Shooter-Ableger zu **Deus Ex** werden. Aber für LAN-Partys und den schnellen Kick im Internet taugt es allemal.

»Ideal für LAN-Partys«



schütze. So kämpfen Sie etwa in Mechs gegen Panzer oder beharken diese mit einem fetten MG. Schade: Bis man im Internet eine Partie findet, vergehen schon mal Stunden. **PET**

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 05/05

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Zuerst ein wenig Gequengel: Wieso ist das denn bitte die olle Grafik-Engine im Versus-Modus, liebe Ubis? Fehlte die Zeit? Ich bin enttäuscht. Und nun Lob: einfach ein Klasse Spiel – wie schon im Vorgänger. Und weil das mit den Servern jetzt echt besser klappt, ist auch deutlich mehr los im Internet.

Keine fehlerhaften Anzeigen, kein schwurbelbiges Gesuche nach Gegnern. So macht Online-Sam Spaß. An alle, die sich bisher noch nicht trauen: Ausprobieren!

»Klappt super!«



SPLINTER CELL 3

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft Montreal
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr. Profis
MINIMUM	1 GHz, 256 MB
MULTIPLAYER	SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT



PROJECT SNOWBLIND

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Eidos / Crystal Dynamics
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr. Profis
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB
MULTIPLAYER	GUT
PREIS/LEISTUNG	GUT



ROBOTS



Robots beschützen das benötigte Ersatzteil.

Roboter-Teenager Rodney Copperbottom muss Robotcity von bösen Bots befreien. Im Actionspiel zum Animationsfilm **Robots** steuern Sie den metallenen Helden durch stimmige Levels und meistern knifflige Sprungpassagen. Die störrische Kamera nervt jedoch. Trotzdem dürften besonders Kinder viel Spaß haben. **DM**

ROBOTS

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Vivendi / Eurocom
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



BACK TO GAYA



Im Keller geht's mit Knüppel gegen Kakerlaken.

Und noch ein Spiel zu einem Animationsfilm: In **Back to Gaya** verfolgen die fingerhutgroßen Gayaner Buu und Sino einen Dieb in die Menschenwelt. Dabei hüpfen Sie durch liebevoll designte Levels und verkloppen Ungeziefer mit einfachen Specialmoves. Einsteiger werden jedoch an den harten Sprungeinlagen verzweifeln. **DM**

BACK TO GAYA

GENRE Actionspiel
PUBLISHER East Entertainment / 4 Head
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**



FIRE FOR EFFECT



Die Gegner weichen nicht aus und treffen kaum.

Mal wieder retten Sie die Welt vor einer Terrorgruppe. In **Fire for Effect** steuern Sie abwechselnd den Haudrauf-Spezialisten Raptor und die Sam-Fisher-Kopie Stealth Owl durch öde Levels. Taktik? Weit gefehlt: Gegen die dummen Gegnerhorden reicht stures Ballern. Zudem stören die schwache Grafik und viele Bugs. Pfui! **DM**

FIRE FOR EFFECT

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Hip Games / Asobo Studio
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**



MORDILLO'S JUNGLE FEVER



Sie hüpfen stets von Liane zu Liane – das war's.

Tarzan hätte bei diesem Spiel allen Grund zu jaulen. In **Mordillo's Jungle Fever** springen Sie Level für Level von einer Liane zur nächsten, um Ihre Angebotete zu retten. Dafür müssen Sie nur die Leertaste im richtigen Moment drücken. Anspruch? Gibt's nicht. Abwechslung? Auch nicht. Selbst RTIs **Dschungelcamp** war spannender. **DM**

MORDILLOS

GENRE Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER Phenomenia
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check