



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

DIE FLAUTE IST ABGEFLAUT!

TESTMARATHON Puh, was für ein Monat. Endlich wieder ein echter Testmarathon in der Action – mit mächtig Spaß! Dass **Splinter Cell 3** toll werden würde, war klar. Dass **Brothers in Arms** auch toll, aber eben nicht so toll ist, macht uns schlicht ein wenig traurig. Aber Gearbox darf die Scharte im bereits laut angedachten Nachfolger ausbügeln. Sind wir nicht nett? Nett müssen Sie auch sein, wenn Sie **Swat 4** spielen. Denn da geht es nicht um die meisten Kills, sondern um die meisten Verhaftungen. Schön, dass Kollege Siegmund seinen Maus-Finger so gut unter Kontrolle hat.

NEULICH ANNER TANKE Ich weiß nicht mehr, wie es begann, aber plötzlich befand ich mich mit dem Tankwart in einer hitzigen Diskussion über Spiele und deren Auswirkungen. Er war der Meinung, dass alle Ego-Shooter verboten gehören. Meine ausgefeilten Gegenargumente perlten von ihm ab wie Regentropfen von einem Lotusblatt. Irgendwann habe ich kapituliert, den Kopf geschüttelt, gezahlt und bin abgehauen. Und habe mich gefragt, ob tankwarten vorzeitig alt und verbohrnt macht. Der Mann war nämlich erst in den Zwanzigern. Vielleicht schaut er aber einfach nur zu viel fern.

INHALT

TESTS

Splinter Cell 3	62
Brothers in Arms	66
Silent Hunter 3	72
Driver 3	76
Project: Snowblind	78
SWAT 4	80
Aurora Watching	83
Psi Ops	84
Constantine	86
Battlestrike: Road to Berlin	87
F/A-18 Operation Desert Storm	87

GAMESTAR-ACTION-CHARTS MAI

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	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	NEU	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	NEU	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.

Ein Mann wird grob

SPLINTER CELL 3

Nun kann er sogar den programmierten Krieg umschleichen: Super-Agent Fisher ist zurück. Noch wendiger, noch schöner, noch besser – jetzt mit Messer.



Gäbe es einen Lexikon-Eintrag über ihn, würde da etwas wie »unsichtbare Einmann-Armee« stehen, neben einem komplett schwarzen Bild. Sam Fisher ist der Agent, den die amerikanische Regierung losschickt, wenn es darum geht, im Schutz der Dunkelheit ganze Schurkennester auszuheben, Informationen zu beschaffen und Oberfiesewichter unschädlich zu machen. In **Splinter Cell: Chaos Theory**, seinem nunmehr dritten Auftrag, steht Fisher einem Feind gegenüber, der mit ihm Einiges gemein hat – er ist

ebenfalls unsichtbar, agiert im Verborgenen. Und sein Plan ist so perfide wie perfekt. Mittels Manipulation von Daten und Rechnern will der Widersacher die Welt in einen Krieg stürzen. Kleiner Auslöser, gigantische Wirkung: Die Vereinigten Staaten, Japan und Korea schieben sich gegenseitig die Schuld zu, beginnen mit Drohungen. Eine fehlgeleitete Rakete zerstört ein Kriegsschiff, die Katastrophe scheint unaufhaltsam. Dass Sam dank Ihnen das Ruder letztendlich rumreißt, steht außer Frage. Doch für die Weltenrettung

sind dieses Mal härtere Mittel nötig als in den Vorgängern – etwa ein tödliches Messer.

Knackiger Vierziger

Sam ist zwar schon in den Vierzigern, aber mit Abstand der wendigste aller PC-Agenten. Ein enger Flur, Wachen nähern sich: Wo andere Spione die Flucht ergreifen, klemmt sich Fisher mit einem eleganten Sprung nahe der Decke zwischen die Wände, um den Gegnern im wahrsten Sinne des Wortes in den Rücken zu fallen. Ein harmloses Rohr, darunter

ein patrouillierender Schurke? Sam hangelt sich über den Ahnungslosen, greift ihn von oben und prüft sein Genick auf Stabilität. Schüsse aus dem Hinterhalt, der Lebensbalken sinkt rapide? Mit einer galanten Vorwärtsschritte verschwindet der Top-Spion aus der Todeszone.

Dabei ist Super-Sam in Todeszonen quasi zuhause: Auf der japanischen Insel Hokkaido etwa soll er in einem riesigen Anwesen einen Verschwörer aufspüren und unschädlich machen. Doch der haust in dem Gebäudekomplex nicht allein. So muss



Dieses Kunstwerk gibt es nur, um mit Shadern und Mapping-Effekten zu protzen.



Wir kauern hinter einer Kiste, während die Schurken mit Taschenlampen Ecken ausleuchten.



Hokkaido: Irgendwo auf der japanischen Halbinsel Iungert ein Verschwörer in dieser Villa rum. Doch Sam muss erst am findigen Wachpersonal vorbei. (1600 x 1200)



sich Sam durch ein Labyrinth aus dämmerigen Räumen mit Alarmanlagen und Wachen mit AK-47 im Anschlag einen Weg bahnen. Die durchscheinenden Papierwände sind dabei Freund und Feind zugleich. Denn mit einem schnellen Griff stößt der Held durch die hauchzarten Hindernisse und schnappt sich dahinter lümmelnde Gegner. Die wiederum bemerken durch das lichtdurchlässige Material, wenn Sam zum Beispiel in ei-

nem anderen Zimmer eine Kerze ausgepustet hat, kommen rein und schauen nach dem Rechten. Kein Problem: Denn während der Gegner den Docht wieder entflammt, greift ihn sich Sam von hinten, betäubt ihn in einer fließenden Bewegung, schmeißt den Leblosen über die Schulter und transportiert ihn in ein dunkles Eck. Zur Erinnerung: In den Vorgängern mussten Sie ausgeschaltete Gegner erst mal langwierig vom Boden klaben.

Angeklebte Schächte

Die Entwickler haben die Level deutlich freier angelegt als in den Vorgängern. Das bedeutet, dass Sam nicht selten mehrere Möglichkeiten hat, um sich in den elf Aufträgen seinen Zielobjekten zu nähern. Entweder Sie lenken ihn zum Beispiel über die Treppe in die untere Etage eines Penthouses in New York, oder Sie lassen ihn durch ein Fenster über eine Balustrade

auf eine Terrasse klettern. Soll er den stillgelegten Fahrstuhlschacht nutzen, um ins mondäne Wohnzimmer zu gelangen? Oder doch lieber den Weg des größtmöglichen Widerstands wählen und durch den gut bewachten Flur schleichen? In vielen Levels finden Sie zudem Lüftungsschächte, durch die sich Fisher schlängeln kann. Die wirken aber meist wie nachträglich reingeschraubt, um etwas krampfhaft mehrere Lösungs-

DER KOOP-MODUS

Im Koop-Modus geht es zu zweit in spannende Schleichmissionen. Die Levels sind dabei so angelegt, dass die Spione nicht weiterkommen, ohne sich gegenseitig zu helfen.



Per Räuberleiter und Klettereinlage gelangen die Agenten auch an hohe Fenstersimse. Hier kraxelt Petra an Michael empor.

Wenn es steil nach unten geht, hilft das Seil. Michael Fisher lässt Petra Fisher in die Finsternis eines New Yorker U-Bahnschachts hinab.

Feinde und ein Abgrund? Dann wird es Zeit für Wurfakrobatik: Petra schleudert Michael über den Schacht auf den ahnungslosen Gegner.

Zwei Agenten haben eine bessere Sicht in den Raum. Während Michael Petra Rückendeckung gibt, beseitigt die einen Gegner.



Türen hacken Sie, indem Sie die hellen Zahlen anklicken.



Der Störsender der toten Wache deaktiviert die Laser.



Nähert sich Sam im Schleichmodus einem Gegner, geht seine Hand automatisch in Richtung Messertasche.

wege bieten zu können und passen nicht so recht zum übrigen, gut gelungenen Levelaufbau.

Leise schneiden

Die Ausrüstung des Super-Agenten ist weitgehend die alte geblieben. Neben Pistole und Allround-Gewehr samt Spezialmunition wie Elektroschockern und Gummigeschossen hat Ubi-soft Fisher ein Messer an den Gürtel geschnallt. Das nutzt er, um im Frontalangriff Schurken auszuschalten. In den Vorgän-

gern war Sam noch wehrlos wie ein Schulmädchen, wenn sich ein Gegner plötzlich umdrehte und das Feuer eröffnete. Jetzt reicht ein Klick auf die Maus, und die scharfe Klinge erledigt den Widersacher lautlos. Je nach Position zum Feind geht das Messer automatisch an dessen Kehle oder in die Rippen. Doch die Klinge ist auch sonst nützlich: Sie bohrt Löcher in Generator-Benzintanks, hebt lausig verschlossene Türen auf und schneidet durch Vorhänge, um

zusätzliche Routen für den Helden zu eröffnen.

Neuen und nützlichen Technik-Schnickschnack gibt es auch: Zum bekannten Lichtmeter (verrät, ob Sam unsichtbar im Dunkeln steht) kommt das Lärmmeter. Das zeigt an, wie laut Sam über Kies, Metall und Holz trampelt. Genial: Eine kleine Anzeige auf dem Lärmmeter markiert den Geräuschpegel der Umgebung. Und sollten die von Sam verursachten Töne nicht darüber liegen, kann ihn niemand

hören. In New York schützt ihn so der Straßenlärm, in Japan die fette Musik-Anlage im neuen Wagen eines Söldners. Doch die Umweltgeräusche können auch von Nachteil sein: So soll Sam etwa in einem Auftrag mehrere Kameras verwanzern. Das letzte der sechs elektronischen Augen hängt in einem hell beleuchteten Gewächshaus, in dem ein Wachmann Geigengefidel lauscht. Da kann Sam noch so oft pfeifen, um den Schurken vor die Tür zu locken. Der kommt nicht.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



STANDARD-PC
1.024x768 • mittlere Details
Durch die niedriger aufgelösten Texturen sieht Sam etwas eckiger und gröber strukturiert aus. Schatten werden aber immer noch weich und der Boden scharf gezeichnet dargestellt.



MITTELKLASSE-PC
1.024x768 • maximale Details
Ohne Shader-3.0-Effekte wie HDR ist die Szenerie deutlich schlechter ausgeleuchtet. Der glänzende nasse Boden und die hochaufgelösten Texturen sehen aber immer noch ausgezeichnet aus.



HIGH-END-PC
1.600x1.200 • maximale Details
Hochaufgelöst und mit allen Shader-3.0-Optionen, sieht Splinter Cell 3 gigantisch aus. Weiche Schatten und sanftes Licht erzeugen eine glaubwürdige Hinterhofszone. Man kann den feuchten Dreck fast riechen.

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie Shader 3.0 nur an, wenn Sie eine Geforce 6800 im PC haben.
- 2 Mit 512 MByte oder besser 1 GByte Speicher verkürzen sich die Ladezeiten deutlich.
- 3 Schalten Sie für 30 Prozent mehr Leistung die »Shadow Resolution« auf Medium.

4 Reduzieren Sie die Auflösung. Sam kommt auch in 1024 mal 768 noch immer knackig rüber und schleicht deutlich flüssiger.

CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4 4MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/1400	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,0 GHz	800x600°	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
		1024x768	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
		1280x1024	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
		1600x1200	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
1024 MBYTE	1,0 GHz	800x600°	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
		1024x768	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
		1280x1024	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
		1600x1200	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

1) Minimum Details 2) Alle Shader-3.0-Effekte Geforce 6600/6800 aktiviert
 █ nicht möglich █ stark ruckelnd █ mäßig ruckelnd, spielbar █ perfekt spielbar



Ins Innere einer Privatbank gelangt Sam, indem er sich abseilt.

Kerzen kann Sam zwar nicht ausschließen, jedoch auspusten.

WAS IST NEU?

- deutlich aufgebohrte Grafik
- Messer mit hoher Nahkampfeffektivität
- nützliche Specialmoves wie »Ausschalt-Überschulterwerf-Griff«
- Lärmometer, das Sams Geräuschpegel anzeigt
- Wahl der Ausrüstung
- genialer Koop-Modus

Mach die Tür zu!

Dumm waren die Gegner in **Splinter Cell** noch nie. Im dritten Teil sind sie zuweilen ekelhaft schlau: Haben Sie eine klammheimlich geöffnete Tür nicht wieder geschlossen, wird das garantiert bemerkt. Eine Kerze ist erloschen, die zuvor brannte? Alarm! Sie machen den Fernseher aus, weil der zu viel Licht streut? Auch das bleibt nicht ohne Folgen. Zudem greifen die Schurken zu Fackeln oder Taschenlampen und fordern Verstärkung an. Kommt es dann zu einer Konfrontation, nutzen sie unerreichbaren Lüftungsschacht. Danach kriechen wir durch dunkle Zimmer. Oder Petra erledigt einen Wächter, während ich Schmiere stehe. Es ist hochspannend, zu zweit durch die Levels zu schleichen – da will ich gar nicht mehr alleine unterwegs sein.

MICHAEL GRAF

Micha@gamestar.de

Ich muss jeden Tag dem Drang widerstehen, Petra durch die Luft zu schmeißen. Warum? Weil ich das im Koop-Modus von **Splinter Cell 3** so gerne mache! Mein Spion wirft die Kollegin über Abgründe, gegen arglose Terroristen oder hinauf zu einem ansonsten unerreichbaren Lüftungsschacht. Danach kriechen wir durch dunkle Zimmer. Oder Petra erledigt einen Wächter, während ich Schmiere stehe. Es ist hochspannend, zu zweit durch die Levels zu schleichen – da will ich gar nicht mehr alleine unterwegs sein.



»Alleine okay, zu zweit ein Hit!«

sätzlich Helme überstülpen. Keine Sorge, Sams Gewehr feuert im dritten Teil deutlich effizienter. So bedeutet ein Angriff von mehreren Gegnern nicht mehr zwangsläufig den Tod.

Wunderschöne Finsternis

Auf leistungsstarken Systemen sieht **Splinter Cell 3** fantastisch gut aus. Die Umgebung spiegelt sich in Pfützen wieder. Wenn Regen fällt, beginnt Sams schwarzer Anzug zu glänzen. Schatten werden messerscharf an Wände geworfen und durch Normal-Mapping wirken klobige Mauersteine zum Anfassen real. Doof nur, dass man davon selten etwas sieht, weil Sie sich dauernd durch Dunkelheit bewegen. Gerade dadurch werden jedoch die seltenen hellen Momente zu besonderen Erlebnissen. Benutzer einer ATI-Karte werden mit einem unnötig schlechten Bild bestraft: Viele Effekte laufen nur über den Nvidia-Geforce-6800-exklusiven Shader-3.0-Rendepfad, obwohl ATI-Radeon-Karten sie auch darstellen könnten. Blöd: Sam neigt noch immer zum Gleiten. Wenn er etwa Treppen hinunterläuft, sieht das aus, als würde er skaten.

Grandios sind die Zwischensequenzen geraten. Schön auch, dass man in den Einspielern Sam und Kollegen deutlich öfter als in den Vorgängern sieht. Zwar wird auch in **Chaos Theory** auf detailreiche Charakterzeichnungen verzichtet, Sie bekommen dennoch einen besseren Eindruck davon, wer der Typ im schwarzen Anzug eigentlich ist.

Zu zweit unschlagbar

Neu und genial: der Koop-Modus. Darin sind Sie mit einem Freund in der Rolle eines zweiten Super-Agenten in fünf eigens dafür designten Missio-

nen unterwegs. Zwei Agenten – das bedeutet Teamplay in Perfektion. Beispiel: Laserschranken blockieren den Weg, eine alternative Route ist nicht vorhanden. Dann stellt sich ein Sam in Position, der andere nimmt Schwung, springt auf den ersten und wird von ihm über die Barriere geworfen. Linst Sam 1 mit seinem optischen Kabel unter einer Tür hindurch, darf Sam 2 sich einklinken und mitschauen.

Den Koop-Modus können Sie im LAN und online spielen. Dank Voice-over-IP ist die perfekte Absprache dabei ein Kinderspiel. Das geht auch im Versus-Modus, den es schon in **Pandora Tomorrow** gab. Den Test dazu lesen Sie jedoch erst in der

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Sam ist für mich die Nummer 1, wenn es um intelligente Schleiche geht. Und das, obwohl **Splinter Cell: Chaos Theory** nichts wirklich neu macht. Grafik, Leveldesign und verbesserte KI sind eigentlich nur Schönheitskorrekturen, die ein ohnehin schon grandioses Spiel noch grandioser machen. Jedoch muss ich zugeben, dass die überschäumende Euphorie, die ich beim ersten Teil verspürte, verschwunden ist. Was bleibt, ist Faszination.

DOUBLE IMPACT

Mit Michael durch den Koop-Modus zu schleichen, ist hingegen ein total frisches Erlebnis. Schon simple Kleinigkeiten wie das gemeinsame Ausschließen von mehreren Lichtern zaubert ein Lächeln auf mein Gesicht – weil das genau das ist, was ich mir für **Splinter Cell** immer gewünscht habe. Einstimmige Meinung nach ein paar Missionen: »Das ist einfach cool!« Schade nur, dass es so wenige Aufträge sind. Für den vierten Teil bitte mehr Koop-Futter!

»Die Faszination bleibt!«



kommenden Ausgabe – wenn das Spiel im Handel und auf den Servern endlich etwas los ist. Dann bewerten wir auch die deutsche Version, zum Test lag uns die englische vor.

PET

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

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY 3D-ACTION

PUBLISHER: Ubisoft / Ubisoft Montreal	RELEASE (D): 31.03.2004
SPRACHE: Englisch, dt.	CA. PREIS: 45 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK: ab 16 Jahre

geeignet für

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

VERGLEICHBAR MIT: *Chronicles of Riddick* (90, 02/05) Genialer Mix aus Schleichen und Ballern.
Splinter Cell 2 (89, 04/04) Spannender Vorgänger, lohnend als Budget-Kauf.

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1800 AMD	2200 AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER: **NICHT MÖGLICH**

FAZIT: Genialer Koop-Modus, leider wenige Missionen.
 MODI: Test zum Versus-Modus im nächsten Heft.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ modernste Effekte + Texturen - hakelige Animationen	9 / 10
SOUND	+ passende Stimmen + exzellente Effekte	10 / 10
BALANCE	+ stets fair + drei Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ klasse Agenten-Stimmung + unbekannt Bedrohung	9 / 10
BEDienung	+ kinderleichte Steuerung + eingeblenndete Optionsmenüs	10 / 10
UMFANG	+ elf lange Singleplayer-Levels + Koop- und Versus-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen - künstlich wirkende Schächte	8 / 10
KI	+ sehr aufmerksame Gegner + nutzen Deckungen	9 / 10
WAFFEN	+ viele Gimmicks + Messer	8 / 10
HANDLUNG	+ schöne Verschwörungsgeschichte + Charaktere zu lass	8 / 10

PREIS/LEISTUNG NICHT MÖGLICH

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

FAZIT: SCHLEICH-ACTION NAHE DER PERFEKTION.



...sonst hol' ich meine Brüder!

BROTHERS IN ARMS

Weltkriegs-Shooter gibt's wie Sand am Omaha Beach. Ubisoft will mit seinem neuesten Werk alles anders machen und verspricht eine tiefgehende Story und spannende Taktik. Wir verraten, ob's stimmt.

Aller Anfang ist schwer, und so geht auch beim Sturm der Alliierten auf die deutsch besetzte Normandie einiges daneben. Während Fallschirmjäger Matt Baker in den frühen Morgenstunden zusammen mit seinen Kameraden der 101. Luftlandedivision der US Army im Flieger Richtung Frankreich sitzt, zerfetzt ein Flugabwehrgeschütz die Tragflächen. Fernab des eigentlichen Absetzpunktes wird Baker aus dem Flugzeug geschleudert und landet allein, unbewaffnet und oh-

ne Fremdsprachenkenntnisse hinter den feindlichen Linien. Bis er wieder nach Hause darf, muss Baker in Ubisofts Taktik-Shooter **Brothers in Arms** acht Tage im Krieg überleben.

Sergeant sucht Gruppe

Als Matt Baker stolpern Sie zunächst alleine durchs nächtliche Kampfgebiet. Über Ihnen schwirren Dutzende Transportflugzeuge ins Landesinnere, am Horizont hämmern Flaks in die Nacht. Zum Glück treffen Sie schon nach ein paar Hundert

Metern einen Kameraden, der Ihnen seine Pistole leiht. Zu zweit versuchen Sie, den Rest Ihrer Einheit zu finden. Dabei erklärt Ihnen das Spiel in aller Kürze die Grundlagen des Taktik-Systems von **Brothers in Arms**. Immer wenn Sie auf Feinde treffen, erscheint ein rundes Symbol über deren Köpfen. Färbt es sich rot, sind die Deutschen angriffslustig, lugen hinter ihrer Deckung hervor und schießen erschreckend präzise. Wenn Sie das Feuer erwidern, hemmt das den Elan der Geg-

ner: Das Zielsymbol färbt sich nach und nach grau. Ist die Anzeige völlig ergraut, kauern die Deutschen in der Deckung und feuern nur noch ab und zu.

Ja wo isser denn?

Die Sperrfeueranzeige wirkt in einem Shooter mit Realitätsanspruch im ersten Moment fehl am Platz. Wenn Sie die ausschalten, fällt es aber schwer, die Gegner zu erkennen. In den Levels, die überwiegend in Grün-, Braun- oder Grautönen gehalten sind, gehen die natur-

Als wir uns dem französischen Dorf St. Come nähern, hagelt es Granaten. Bevor sich der Mörser auf uns einschießt, müssen wir ihn ausschalten.





Wenn Sie eigene Truppen anvisieren, versagt der Abzug: »Friendly fire« ist deaktiviert.



Unsere Männer gehen hinter dem M5A1 Stuart Panzer in Deckung.

farbenen Uniformen der Wehrmachtssoldaten schnell unter. Ihre KI-Kollegen erspüren feindliche Soldaten allerdings schon dann, wenn diese noch in ihren Verstecken lauern. Um sich die Übersicht zu erleichtern, wechseln Sie in die so genannte Situations-Ansicht. Dann pausiert das Spiel, und Sie betrachten das Geschehen auf einer taktischen Karte von schräg oben. Auf der werden verbündete Einheiten und die Feinde eingeblendet, die Sie oder Ihre Kameraden bereits entdeckt haben. Einen spielerischen

Nutzen hat dieser Modus allerdings nicht: Sie können die Kamera nicht frei bewegen, sondern nur um eigene oder feindliche Truppen kreisen. Befehle erteilen dürfen Sie in der Situations-Ansicht auch nicht, daher können Sie die für den Rest des Spiels vergessen.

Geschichtsstunde

Wenig später wird Ihnen Corporal Hartsock unterstellt. Den scheuchen Sie ohne komplizierte Befehlsmenüs in der Gegend herum: Mit einem Rechtsklick in die 3D-Spielumgebung schi-

cken Sie ihn zur Deckung Ihrer Wahl, ein Klick auf feindliche Truppen, und Hartsock eröffnet das Feuer. Sie können auch zum Frontalangriff blasen. Dann stürmt Hartsock ohne Rücksicht auf Verluste in Richtung Feind und lässt sich sogar auf einen Nahkampf ein. Zu zweit kämpfen Sie ein Gehöft frei, in dem eine ganze Kompanie deutscher Soldaten Unterschlupf gefunden hat. Unrealistischer Schwachsinn? Nicht, wenn man amerikanischen Militäraufzeichnungen glaubt. Gearbox, die Entwickler von **Brothers in Arms**, haben die Missionen historischen Einsätzen nachgebildet. Das Bonusmaterial des Spiels enthält Ausschnitte aus Unterlagen des US-Militärs, denen zufolge es dieses Gefecht tatsächlich gegeben hat.

Springinsfeld

Erst nach der Hälfte des Spiels haben Sie mit sieben Mann genug Soldaten um sich geschart, um richtig taktieren zu können. Ihre Gruppe ist ab dann in zwei Teams unterteilt – Sturmtrupp und Deckungstrupp. Fortan springen Sie im »überschlagenden Einsatz« über französische Felder: Ein Team gibt Sperrfeuer, das andere flitzt los, sucht sich Deckung und gibt nun seinerseits der ersten Mannschaft Feuerschutz. Das funktioniert sehr einfach, langweilig in **Brothers in Arms** aber recht schnell. Denn jede Mission läuft nach dem gleichen Schema ab: Sperrfeuer befehlen, außen rum rennen, alle Feinde erschießen. Das Leveldesign ist ebenfalls sehr repetitiv. Zum einen gibt es nur zwei Landschaftstypen (Äcker und Dörfer), zum anderen sind die Schlachtfelder stets so aufgebaut, dass Sie dem Feind immer ungesehen in die Seite fallen können. Dabei wirken die Einsatzgebiete sehr beengt. Als Levelbegrenzungen dienen zu meist hüfthohe Hecken und Zäune, die die Soldaten nicht



GESCHICHTLICHE HINTERGRÜNDE

Einen Sergeant Matt Baker hat es zwar nie gegeben, die 101. Luftlandedivision der US Army existiert hingegen noch heute. Ihre Erlebnisse während des Zweiten Weltkriegs sind legendär. Besondere Aufmerksamkeit erzielte bislang in erster Linie die »Easy-Company« des 506. Regiments. Ihre Abenteuer erzählt die amerikanische TV-Serie Band of Brothers, die hierzulande auf DVD erhältlich ist. Die Missionen in **Brothers in Arms** sind den wahren Erlebnissen des 502. Regiments nachempfunden. So folgen Sie zum Beispiel am 11. Juni 1944 Lieutenant Colonel Robert Cole in einem halbsbrecherischen Angriff auf Carentan. Für diesen Einsatz erhielt Cole anschließend die höchste amerikanische Militär-Auszeichnung, die »Medal of Honor«. Tragen konnte er sie jedoch nicht mehr: Er wurde im September 1944 von einem deutschen Scharfschützen getötet.

LESER-CHECK BROTHERS IN ARMS

Drei unserer Leser spielten Brothers in Arms bei uns an. Hier ihre Meinungen dazu.

Tut, was ich sage!

Manchmal stehen meine Mannen auf freiem Feld herum, weil sie sich wohl nicht zusammen mit den anderen hinter eine Mauer kuscheln wollen.



Rene Wolfseher, 33, Krankenpfleger

Solche Aussetzer verzeihe ich, denn ansonsten begeistert mich das Befehlssystem. Schade, dass ich keine rechte Bindung zu den Soldaten aufbauen kann – da fehlt Tiefgang. Aber gut, das haben die wenigsten Spiele, daher ist Brothers in Arms ein Muss für jeden Taktik-Fan.

Soldat oder Laborratte?

Ich finde das Leveldesign entsetzlich. Da fühle ich mich nicht wie ein Soldat, sondern wie eine Versuchsratte in einem Labyrinth. Die »Vegetationsmauern« wirken extrem unglaublich und begrenzen die Levels an den unmöglichsten Stellen. Alles in allem ist Brothers in Arms für mich eine Enttäuschung. Da macht mir Republic Commando mehr Spaß, denn da ist wenigstens alles auf Spielspaß ausgerichtet.



Robert Kiss, 20, Student

Eher was für Einsteiger

Für Realismus- und Taktik-Fans sind die Möglichkeiten von Brothers in Arms zu begrenzt. Die Übersichtskarte ist vollkommen unnützlich, wenn ich sie nicht frei bewegen kann, und Befehle erteilen darf ich darauf auch nicht. Das Kommandosystem im Spiel funktioniert aber sehr gut. Im Übrigen hätte ich mir mehr fulminante Zwischensequenzen gewünscht, anstatt der Gesprächsrunden zwischen den Missionen.



Michael Beyer, 21, Student

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dass sich Brothers in Arms längst nicht solche Charakterzeichnungen leisten kann wie meine Lieblingsserie Band of Brothers, macht mir nichts aus. Ich mochte meine Polygon-Kameraden von der ersten Sekunde an. Über die Grafik kann ich kaum etwas Negatives sagen: Die ist zwar technisch nicht auf dem allerneuesten Stand, bringt es aber fertig, mir eine glaubwürdige Normandie vorzugaukeln.

Schade hingegen, dass die Missionen trotz des limitierten Zeitrahmens (nur acht Tage!) irgendwie aneinandergestückt wirken. Klar, ich will nicht sehen, wie die Jungs morgens mit Sabberfaden im Mundwinkel wach werden. Aber ein paar mehr stimmungsfördernde Zwischensequenzen hätten Wunder gewirkt.



»Acht Stücke«

überwinden können. Besonders störend: In einer Mission strömen mehrere deutsche Soldaten aus einem Bauernhaus, Sie selbst kommen dort aber nicht hinein – eine unsichtbare Mauer versperrt den Weg.

Panzerprobleme

Die Deutschen lassen sich leicht überrennen. Wenn sie amerikanische Soldaten von der Seite antraben sehen, rufen sie entsetzt »Die fallen uns in die Flanke!«, weichen dann aber nur selten zur nächsten Deckung aus. Ihre Teammitglieder haben ähnliche Macken: Wenn in der Deckung, die Sie ihnen zugewiesen haben, nicht genug Platz ist, gehen die auch mal auf

der dem Feind zugewandten Seite in Stellung. Hier hätte Gearbox von **Full Spectrum Warrior** abschreiben sollen. Da befehlen Sie genau, wo welcher Soldat des Trupps zu stehen hat.

Mit einem gezielten Schuss können Sie Feinde auch hinter der Deckung erwischen. Dazu eignen sich besonders die Panzer, die Sie in manchen Missionen kommandieren. Die setzen ihr Hauptgeschütz allerdings zu selten ein und haben Probleme bei der Wegfindung. Dafür haben sie ein MG auf dem Dach, das Sie benutzen dürfen.

Untote Soldaten

Ihre Kameraden in **Brothers in Arms** haben alle eine eigene

Persönlichkeit. Legget etwa ist ein ängstlicher Schöngest, Alan und Garnett sind hingegen echte Kindsköpfe. Das Gefühl, unter Waffenbrüdern zu sein, kommt allerdings nicht so recht auf – dafür bleibt das Verhältnis der Männer untereinander zu oberflächlich. Sollte einer der Soldaten mal auf französischen Feldern ins Gras beißen, ist der Krieg noch nicht verloren. In der nächsten Mission steht der Bursche wieder auf. Das ist einerseits spielerfreundlich, andererseits raubt sich **Brothers in Arms** damit selbst einen Teil der Spannung: Wenn einer der Männer in einer Zwischensequenz endgültig sein Leben aushaucht, verpufft der dramati-

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
- min. Details
- Gras aus
- Schatten aus

Mit minimalen Details und niedriger Auflösung wirkt die Normandie ziemlich trist.



- 1600x1200
- max. Details
- Gras hoch
- Schatten an

Eine deutlich realistischere Atmosphäre erhalten Sie mit hohen Grasdetails und maximaler Auflösung.

TUNING-TIPPS

- 1 Senken Sie die Grasdetails stufenweise ab, um die Frame-Rate spürbar zu erhöhen.
- 2 Setzen Sie die Schatten auf »Blob«. Das bringt bis zu 10 Prozent Leistungsgewinn.
- 3 »Kubische« Reflexionen erzeugen circa 10 Prozent mehr Frames als »realistische«.

4 Wenn Sie »Soft Lighting« abschalten, steigern Sie die Leistung, ohne die Spieleoptik übermäßig einzuschränken.

CHECKLISTE

- 3 GByte Plattenplatz
- 512 MB RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4/NX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6000/GI	Radeon X800/X650	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 8xAA

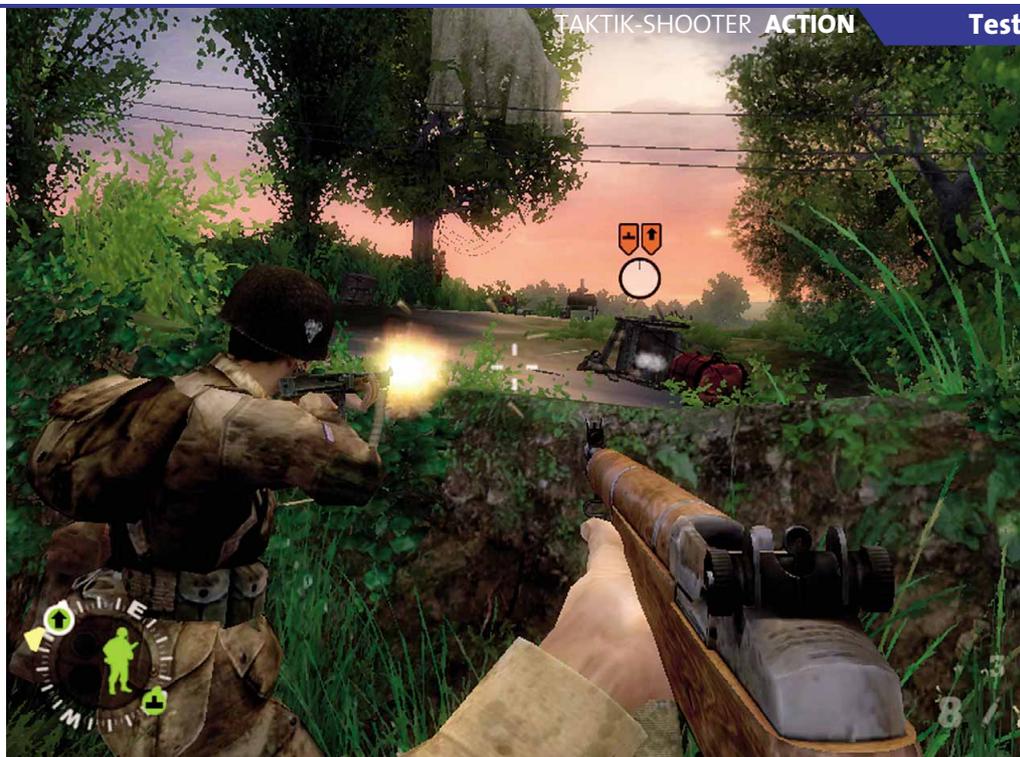
□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Im Nahkampf setzen Sie Maschinenpistolen ein.



Für entfernte Ziele nutzen Sie das Scharfschützengewehr.



In der Abenddämmerung hat unser Kamerad Feinde gesichtet. Obwohl die sich noch verstecken, eröffnet er das Feuer.

sche Effekt – immerhin haben Sie den Kameraden schon öfters sterben sehen. Wenn Sie selbst einmal tödlich getroffen werden, müssen Sie den letzten Spielabschnitt neu beginnen – freies Absichern ist nicht möglich, dafür sind die Speicherpunkte fair verteilt.

Kriegstagebuch

Brothers in Arms bietet deutlich mehr Rahmenhandlung als etwa die **Medal of Honor**-Reihe. Baker kämpft sich in acht Tagen vom Utah Beach bis nach Carentan. Ein Kontinuitätsgefühl kommt dabei allerdings nicht so recht auf, auch wenn die Soldaten mit Kriegsverlauf immer angeschlagener aussehen. So liegt die Brücke, die wir gerade in die Luft gejagt haben, zu Beginn der nächsten Mission scheinbar weit hinter uns, denn

wir stehen bereits im nächsten Dorf und kämpfen schon wieder. **Brothers in Arms** orientiert sich aber immerhin am tatsächlichen Kriegsverlauf und baut reale Schauplätze ein. So zum Beispiel »Dead Man's Corner«. Sie erleben mit, wie die Straßenecke auf dem Weg nach Carentan zu ihrem Namen kam. Aus der Distanz wirkt die Grafik von **Brothers in Arms** dabei sehr realistisch: Die dichten grünen Bäume, die französischen Landhäuser und die gotischen Kirchen könnten glatt einer Postkarte entsprungen sein. Aus der Nähe betrachtet stören aber die lieblosen Texturen.

Bruderzwist

Anstatt im Multiplayer-Modus zur simplen Deathmatch-Orgie zu verkommen, behält **Brothers in Arms** die Taktik-Elemente bei.

Hier treten nicht Einzelschützen, sondern Teams gegeneinander an. Wie im Singleplayer-Part steuern Sie je nach Karte ein oder zwei Trupps und versuchen, geheime Dokumente zu bergen, Brücken zu sprengen oder einen Hinterhalt zu legen. Wenn Sie als Gruppenführer

das Zeitliche segnen, übernehmen Sie flugs die Kontrolle über einen anderen Soldaten und ballern weiter. Einziger Nachteil des Konzepts: Der Modus unterstützt nur zwei oder vier Spieler. Riesige Massenschlachten sind daher nicht möglich. **FAB**

► HOTLINE: (01805) 554 938 0,12 €/MIN.

BROTHERS IN ARMS TAKTIK-SHOOTER			
PUBLISHER	Ubisoft / Gearbox	RELEASE (D)	16.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten	USK	ab 18 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT Republic: Commando (82, GS 04/05) Mit Klonkriegeren durch den Krieg der Sterne; Swat 4 (80, GS 05/05) Taktik-Shooter als Polizei-Simulator.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1500+ AMD	XP 2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		2,6 GB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spieler hetzen sich KI-Teams auf den Hals.
 MODI Je nach Karte unterschiedliche Missionsziele.

FABIAN SIEGISMUND

fabian @gamestar.de

Wie SWAT 4 hat auch **Brothers in Arms** ein gut funktionierendes Kommandosystem, die Grafik ist zwar nicht umwerfend, aber hübsch, und die Handlung des Spiels ist im Vergleich zu anderen Weltkriegs-Shootern nahezu episch. Und doch bleibt da diese Gefühl von »Ja wie, das ist alles?«. Nach all den wohlklingenden Ankündigungen und Versprechungen hatte ich ein interaktives Drama erwartet, vielleicht ein bisschen wie die amerikanische TV-Serie **Band of Brothers**. Die tolle Idee, eine aneinanderhängende Kampagne zu schaffen, hat Gearbox nur im Ansatz verwirklicht. So habe ich dann doch das Gefühl, von einem Schlachtfeld zum nächsten zu teleportieren. Wie in all den anderen Weltkriegs-Shootern auch.



»Enttäuschte Erwartungen«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geschmeidige Animationen	- öde Texturen	8 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds	- teilweise schlechte Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade	- teils zu einfach	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Landschaften	+ ergreifende Monologe	9 / 10
BEDIENUNG	+ intuitives Befehlssystem	- kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ Bonusmaterial	- Kampagne zu kurz	8 / 10
LEVELDESIGN	- kleine Levels	- ungläubwürdige Begrenzungen	6 / 10
KI	+ Kameraden suchen Deckung	- Gegner weichen nicht aus	6 / 10
WAFFEN	+ historisch stimmiges Arsenal	- Panzer sind unbeholfen	9 / 10
HANDLUNG	+ durchgehende Handlung	- Missionen nur lose verknüpft	9 / 10

PREISLEISTUNG GUT

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

FAZIT: WELTKRIEGS-TAKTIK MIT EINFACHER BEDIENUNG.



On The Boat again

SILENT HUNTER 3



Tief Luft holen, jetzt geht es abwärts: Ubisoft kommandiert die bisher perfekte U-Boot-Simulation zum Einsatz auf Ihre Festplatte ab – im realistischsten Seegang der Computerspielgeschichte.

Frühjahr 1941: Bedrohlich türmen sich die Wellenberge vor unserem U-Boot. Der Pott schaukelt, dass es nicht mehr feierlich ist. Doch wir müssen da durch. Denn vor wenigen Minuten haben wir einen fetten Konvoi geortet, die Torpedos warten frisch geölt auf ihren Einsatz. Immerhin ist es Nacht, und wir können uns dem Verband mit hohem Tempo über Wasser nähern. Noch haben uns die Zerstörer nicht bemerkt. Als Ziel haben wir uns einen Tanker ausgesucht, der gemächlich vor unserem Bug tuckert. 2.000 Meter vor dem Kahn stoppen wir die Maschinen. Warten. Der berechnete Kurs bringt den Konvoi von ganz allein in Schussreichweite. Dann ist es soweit. Ein guter Kilometer liegt zwischen unserem Boot und der schwimmenden Ölwanne. Rohr 1, Mündungsklappe öffnen! Ein letztes Mal die Feuerleitlösung checken! Feuer frei! Fast geräuschlos läuft der Aal, den wir per eingblendeter Außenkamera beobachten. Zuerst rummt es leise, dann folgt die deutlich lautere Sekundärexplosion, die den Tanker in der Mitte zerreißt. Das hat auch der

Zerstörer mitbekommen. Alarmtauchen! Jetzt ist Schleichfahrt angesagt – hoffentlich legt keine der herabfallenden Wasserbomben den Elektromotor lahm...

Perfekte See

Leiden Sie unter Seekrankheit? Wenn ja, dann ist Ubisofts U-Boot-Simulation **Silent Hunter 3** nichts für Sie. Noch nie wurden die Seekonflikte des Zweiten Weltkriegs so perfekt in Szene gesetzt. Die Wellen bewegen sich derart realistisch, dass man in abgedunkelten Räumen tatsächlich glaubt, auf hoher See zu schippern. Sämtliche Modelle der Schiffe, Boote und Kutter entsprechen den historischen Originalen, und selbst die Torpedos (sonst gern zu groben Balken degradiert) wirken dank präzise nachgebauter Antriebschrauben sehr echt. Auch auf der Brücke des U-Boots sehen Sie alle Besatzungsmitglieder in 3D, zudem schaukelt der Kahn, was der Seegang hergibt. Manko der Engine: Die feste Einstellung von 1024 mal 768 Pixeln beschränkt unnötig die Bildqualität bei TFT-Displays mit höherer nativer Auflösung. Die

Seekarte ist simpel und praktikabel, aber hässlich.

Der Sound unterstützt die Atmosphäre perfekt. Jedes Schiff klingt anders. Wer etwas übt, kann anhand des Schraubengeräuschs auf den Typ tippen, und die Lautstärke lässt die Entfernung erahnen. Das berühmte »Ping« des Sonars weist auf suchende Gegner hin, die zeitlichen Abstände zwischen den Signalen ermöglichen Rückschlüsse auf die Entdeckungsgefahr. Wie hoch die genau ist, können Sie an der Färbung eines eingblendeten Mini-Bootes ablesen. Grün bedeutet: alles okay. Bei Rot ist alles zu spät: Sie wurden geortet. Die KI agiert dabei sehr clever. Transporter fahren sofort Zickzack-Kurs, Zerstörer und Torpedoboote greifen sofort an.

Von Kiel bis Buenos Aires

Grafikpracht und Soundkulisse bilden aber nur den Rahmen für die groß angelegten Kampagnen als deutscher Kapitän. Sie wählen das Einstiegsjahr zwischen 1939 und 1943, was sowohl auswählbaren Bootstyp als auch Heimathafen beein-

flusst. Am Anfang müssen Sie sich mit einem popeligen Typ IIA begnügen, der gerade mal über drei Torpedorohre verfügt und nicht tiefer als 150 Meter kommt. Im Laufe der Zeit werden die Kähne immer besser. Das fortschrittlichste Boot, der Typ XXI, feuert aus sechs Torpedorohren und taucht bis zu 275 Meter tief. Zu Beginn können Sie nur von Kiel oder Wilhelmshaven losschippern. Sobald die Deutschen Frankreich erobert haben (zumindest einen großen Teil), dürfen Sie historisch korrekt auch von Brest, St. Nazaire, Bordeaux und sogar einigen Mittelmeerhäfen aus starten. Spätere Missionen führen Sie sogar bis Norwegen, Afrika und Südamerika. Doch meist sind Sie in der Nordsee oder dem Nordatlantik unterwegs, um Konvois abzufangen, die England mit Nachschub versorgen. Sehr wichtig dabei: die beigelegte Farbkarte, auf der sämtliche Handelsrouten eingezeichnet sind. Ohne diese Hilfe ist die Wahrscheinlichkeit auf feindliche Kontakte extrem gering. Außerdem finden Sie dort auch die Reichweite der landge-



Im Schutz der Dunkelheit haben wir uns an den Transporter herangearbeitet und ihn voll erwischt.



Der Kurs des Bootes hängt von den Fahrrouen der Konvois ab.



Über die Drehregler links geben wir Tiefe und Geschwindigkeit vor.

stützen Flugzeuge. Unvorsichtige Kapitäne, die nach einem Angriff zu lange aufgetaucht bleiben, laufen Gefahr, in so einem Gebiet aus der Luft angegriffen zu werden. Dann hilft nur noch schnelles Abtauchen, oder Sie schwingen sich hinter Ihre Flak (sofern vorhanden) und geben den Flugzeugen Sauer. Haben Sie Ihr Zielgebiet lan-

ge genug durchstreift (meist 24 Stunden Spielzeit) oder gehen Ihnen die Torpedos aus, geht's ab nach Hause.

Alles in Handarbeit

Auf See sind Sie komplett auf sich allein gestellt. Im höchsten Schwierigkeitsgrad müssen Sie die Konvois ohne jede Programmhilfe per Hand orten.

Dazu suchen Sie (und ihre Leute) per Fernglas den Horizont ab. Rauchfahnen deuten auf mögliche Ziele. Oder Sie gehen auf Tauchstation und lassen Ihren Horcher nach lohnender Beute lauschen. Wer mag, kann das am voll funktionsfähigen Hydrophon auch selbst tun. Ist Ihnen das zu mühselig, schalten Sie die Automatik ein und bekommen auf der Seekarte die Kontakte eingblendet. Dann gilt es, sich den Schiffen möglichst ungesehen zu nähern und sie zu identifizieren. Bei Nacht können Sie sich über Wasser heranmarbeiten. Tagsü-

ber sollten Sie abtauchen und das Periskop benutzen. Ein eingebautes Nachschlagewerk (auf Wunsch auch die CPU) hilft bei der Identifizierung des Ziels. Der kniffligste Part ist die Ermittlung von Entfernung und Angriffswinkel. Anders als im echten U-Bootalltag benötigen Sie dafür keine trigonometrischen Kenntnisse. In **Silent Hunter 3** erhalten Sie diese Daten, indem Sie in ein paar Hilfsgrafiken Markierungspunkte zur Deckung bringen. Wie das genau funktioniert, erklärt anschaulich das auch ansonsten sehr gut geschriebene Handbuch.



Rumms: Die zweite Explosion hat dem Zerstörer den Rest gegeben.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Erst fand ich nur die Grafik toll. Jetzt kann ich mich von meinen Feindfahrten kaum noch lösen. Zu viel Spaß macht es, neue Konvois aufzuspüren und die Pötte, trotz Geleitzugsicherung, elegant zu versenken. Das vorbildliche Handbuch macht es selbst Einsteigern leicht, auch auf höheren Schwierigkeitsgraden Erfolge zu feiern. Verschenktes Potenzial ist die fixe Auflösung von 1024x768, da wäre noch mehr drin gewesen. Trotzdem muss ich schon wieder auf die Brücke...



»Brillante Feindfahrten«

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- SH 3 hat eine feste Auflösung von 1024x768. Sie können diese Einstellung nicht ändern.
- Mit 256 MByte RAM müssen Sie mit langen Ladezeiten und Nachladerucklern rechnen.
- Mit wenig Video-RAM deaktivieren Sie »High-Quality-Textures«. Gewinn: 15 % Leistung.

- Das Herunterschrauben der »Partikelanzahl« bringt keine Performance-Vorteile. Lassen Sie diese auf maximal eingestellt.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Plattenplatz
- 512 MB RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4/NX	Radeon 9000	Geforce 4 TI	Rad. 9500/9600/6000	Geforce FX 5600/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/ GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
256 MBYTE	1,2 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,8 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,8 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details

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

Aber natürlich können Sie die Erarbeitung der Feuerleitlösung auch dem Waffenoﬃzier überlassen. Gibt es keinen Geleitschutz oder ist der bereits versenkt, tauchen Sie gefahrlos auf und zerstören das Ziel einfach

mit dem Bordgeschütz, was kostbare Torpedos spart.

Upgrades für Ruhm

Nach der Rückkehr in den heimlichen Hafen bekommen Sie in einem kärglichen Menü je

nach Erfolg Orden, die Sie an Ihre Offiziere weitergeben. Damit steigern Sie die Motivation der Jungs, die der spartanischen Menüoptik zum Trotz fortan besser arbeiten. Außerdem erhalten Ihre Leute auf jeder Feindfahrt Erfahrungspunkte. Hat einer der Männer genug davon beisammen, dürfen Sie ihn befördern. Außerdem können Sie je nach Erfolgspunkten einzelnen Offizieren Sonderfähigkeiten wie Maschinist, Funker oder Wachgänger zuteilen. Setzen Sie einen solchen Mann etwa im Funk-Sonnenraum ein, erfolgt die automatische Erfassung schneller; Maschinisten verbessern die Leistung der Motoren. Ganz wichtig sind die Ruhmpunkte, die Sie ebenfalls für Erfolge auf See erhalten. Damit verbessern Sie nicht nur Ihr Boot, sondern kaufen nach und nach leistungsfähigere Horchanlagen, Torpedos mit Akustikortung oder gar ein komplett neues Boot.

Die zehn Einzelmissionen sind allesamt deutlich kürzer. Mal unterstützen Sie ein paar Minuten lang die auf Leben und Tod kämpfende Bismarck. Das Durchtauchen der Meeresenge bei Gibraltar dauert dagegen mehrere Spieltage. Das lässt sich natürlich auf Tastendruck per Zeitkompression beschleunigen. Allerdings wird die Zeit sofort gebremst, wenn ein feindliches Schiff erscheint.

Simulationen gelten oft als Komplexitätsmonster. **Silent Hunter 3** steckt auch (wortwörtlich) voller Tiefgang, aber damit auch Einsteiger sofort losspielen können, haben die Entwickler zuschaltbare Automaten eingebaut, die den Abschuss eines Zerstörers zum Kinderspiel machen. Der Steuerung gebührt dabei ein besonderes Lob. Denn egal, ob Sie lieber mit der Maus Ihre virtuellen Crewmitglieder anklicken oder sich per Tastatur auf die jeweilige Station begeben: Beide Methoden sind intuitiv. Bis zu acht Skipper dürfen auch gemeinsam auf Geleitzugjagd gehen. **MIC**

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

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Silent Hunter 3 ist genau das U-Boot-Spiel, auf das ich seit Jahren warte. Endlich kann ich mal wieder auf Beutezug im Atlantik gehen. Dank der exzellenten Wasserphysik vergesse ich dabei die Welt um mich herum, wenn sich mein Boot durch die stürmischen Weiten des Atlantiks kämpft. Kleiner Tipp: Dunkeln Sie den Raum ab, versprühen Sie Seetang-Aroma, und stellen Sie eine Dose Dieselöl neben den Schreibtisch. Dann stimmt auch die Geruchskulisse, Silent Hunter 3 sorgt optisch und akustisch fürs richtige Flair.

Etwas zu meckern habe ich aber doch: Warum muss ich meinen Kahn jedes Mal per Hand aus dem Hafen lotsen? Doch der Rest passt perfekt. Vor allem das manuelle Erfassen der Gegner macht mir extrem Spaß.



»Grandiose Atmosphäre!«



Rotlicht unter Deck: Sämtliche Besatzungsmitglieder können Sie in 3D beobachten.



Fast schon ein Schlachtengemälde: Die Bismarck erwehrt sich der angreifenden Nelson.

Rettet die Bismarck

Für etwas Spaß auf See müssen Sie nicht unbedingt eine komplette Kampagne absolvieren.

SILENT HUNTER 3 U-BOOT-SIMULATION

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	17.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 62 S. Hb., Karte	USK	ab 12 Jahre



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **QUICKLINK** **C99**

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Aquanox 2 (79, GS 01/03) Futuristische Gefechte unter Wasser, klasse Story. Forgotten Battles (79, GS 03/03) Spannende Flugsimulation an der Ostfront.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Auf die Dauer zu wenig Missionen
MODI Vier kooperative Missionen für bis zu acht Kapitäne

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse simulierter Wellengang + detaillierte Schiffsmodelle	9 / 10
SOUND	+ ASDIC-Pings und Schraubengeräusche in 3D sind Spielhilfen	10 / 10
BALANCE	+ fordernd für Profis + dank Automaten leicht erlernbar	9 / 10
ATMOSPHERE	+ einmaliges »Auf See«-Gefühl - dröge Mannschaftsverwaltung	8 / 10
BEDIENUNG	+ je nach Vorliebe komplett mit Maus oder Tastatur steuerbar	8 / 10
UMFANG	+ sehr umfangreiche Kampagne - nur zehn Einzelmissionen	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Einzelmissionen unterschiedlich - Kampagne oft gleich	8 / 10
KI	+ KI reagiert clever auf Über- und Unterseeangriffe	9 / 10
REALISMUS	+ korrekte Wasserphysik + Torpedoverhalten nachvollziehbar	10 / 10
KAMPAGNE	+ spannendes Absuchen der Konvoi-Routen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 60 Minuten - SOLO-SPASS: 50 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

FAZIT: GRANDIOSE, ATMOSPHÄRISCH DICHTER KONVOIJAGD



Mister Undercover

DRIVER 3

Heimlich, still und leise wollte sich Ataris GTA-Herausforderer in die deutschen Verkaufsregale schleichen – ohne GameStar-Test! Und wer hat's verhindert? Die Schweizer.

Die Lage wenige Tage vor Redaktionsschluss: Obwohl der **GTA**-Konkurrent **Driver 3** in der Schweiz bereits in den Regalen steht, hat uns Publisher Atari keine Testversion geschickt. Die GameStar-Einsatzleitung muss handeln und aktiviert ihren Undercover-Agenten in Zürich. Mit Mut, Risikobereitschaft und einer großen Portion Können gelingt es unserem Mann, die DVD mit den sensiblen Daten gerade noch rechtzeitig nach München zu schmuggeln.

Miami, Nizza, Istanbul

Der Auftrag von Undercover-Cop Tanner mag nicht ganz so aufregend sein wie der unseres Zürich-Agenten, als spannende Hintergrund-Story für ein Ac-

tion-Rennspiel taugt er aber allemal. Um herauszufinden, wer hinter dem Diebstahl von 40 Luxus-Schlitten steckt, schleust sich Tanner in eine Autoschieber-Bande ein. Die Spur führt ihn in 26 Einsätzen von Miami über Nizza nach Istanbul. 30 kinoreif geschnittene Render-Sequenzen erzählen zwischen den Missionen Tanners Geschichte. Unser Tipp: Spielen Sie die englische Originalversion (auf der DVD enthalten), dann leihen Hollywoodstars wie Mickey Rourke und Michael Madsen den Charakteren ihre Stimme.

Gelenkte Dramatik

Trotz über 250 Kilometern originalgetreu nachgebauter Straßen haben Sie in der Kampagne

von **Driver 3** deutlich weniger Freiheiten als in der **GTA**-Serie.

Für die Missionen gibt's meist nur eine Lösungsmöglichkeit, versteckte Gimmicks suchen Sie vergebens. Dafür spielen sich die Einsätze ebenso abwechslungsreich wie dramatisch. So muss Tanner in der ersten Nizza-Mission unter Zeitdruck zu seiner Bandenchefin Calita rasen, die in einen Hinterhalt geraten ist. Nach der bleihaltigen Befreiung ballert er sich zu Fuß gemeinsam mit Calita durch die engen Gassen zum Fluchtlieferwagen. Es folgt eine wilde Verfolgungsjagd, Tanner pustet mit dem Ladeflächen-MG angreifende Autos von der Straße. Nervenzerfetzend – zumal **Driver**

3 den einzigen Schwierigkeitsgrad enorm hoch ansiedelt. Dennoch haben frustgestählte Undercover-Cops den Fall nach spätestens 15 Stunden gelöst. Dank amüsanter Minispiele wie Checkpoint-Rennen und einem Freie-Fahrt-Modus, der zum Erkunden der riesigen Städte einlädt, macht **Driver 3** aber auch nach absolvierter Kampagne noch ein Weilchen Spaß.

Bleib im Wagen!

Rund 70 Prozent der Spielzeit sind Sie in einem der über 70 Fortbewegungsmittel unterwegs. Gut so, denn egal ob Lu-



Waghalsige Flucht durch Miami: Die Polizei ist uns dicht auf den Fersen, und unser Auto steht kurz vor dem Totalschaden.



Auch Motorboote fahren sich glaubwürdig.



Tolle Rendersequenzen erzählen die Geschichte.



Knifflig: Wir bugstieren ein geklautes Auto in einen fahrenden LKW.

xusflitzer, Motorrad, Truck oder Sportboot: Die Fahrphysik wirkt deutlich realistischer als in **GTA Vice City**, erlaubt mit ein wenig Übung haarsträubende Manöver und damit hochdramatische Verfolgungsjagden. Gegnerische Autos pflügen in Schlangenlinien durch den Gegenverkehr, schneiden Ihnen den Weg ab oder rammen Sie gezielt gegen den nächsten Betonpfeiler.

Sobald Ihre Feinde jedoch das Auto verlassen, reduziert sich ihr Gehirnschmalz von Schumi- auf Amöben-Niveau. Die Kollegen bleiben in der Schusslinie, auch wenn gerade hundert Kugeln um ihre Ohren pfeifen. Selbst aus fünf Metern Entfernung ballern sie lieber in die Luft als auf den Feind. Und wie löst **Driver 3** dieses KI-Problem? Indem es Gegner bevorzugt unfair direkt hinter Türen und Ecken platziert – ganz großes Buh! Immerhin haben Sie in den Schießereien deutlich mehr Kontrolle als bei der Konsolen-Version von **Driver 3**; die präzisere Steuerung mit Maus und Tastatur macht's möglich.

Amüsanter Platten

Optisch präsentiert sich **Driver 3** ähnlich zwiespältig: Die detail-

lierten Autos lassen sich komplett in ihre Einzelteile zerlegen – ein Schuss auf den Reifen, und schon zerschellt das Feindauto an der nächsten Wand. Auch die Physik-Engine schindet mächtig Eindruck: Bretter fliegen stilvoll durch die Luft, wenn Sie einen Marktstand zerlegen, Fässer lassen sich wunderschön in die Ideallinie des Verfolgers kegeln. Ungläubiges Staunen wechselt aber schnell in ungläubiges Entsetzen, wenn der Gegenverkehr mangels Fernsicht nur wenige Meter vor der eigenen Stoßstange aufpoppt. Das stocksteife, teils lächerliche Gehampel der Spielfiguren animiert dagegen eher zum mitleidigen Kopfschütteln. Richtig sauer machen die unverschämte hohen Hardware-Anforderungen – hier hat jemand äußerst schlampig programmiert!

In Sachen Sound erlaubt sich **Driver 3** deutlich weniger Ausreißer, ohne jedoch zu brillieren: Die unaufdringliche Musik passt sich dynamisch der Spielsituation an, sowohl Motoren- als auch Schussgeräusche klingen halbwegs realistisch und knattern in sauber abgemischtem 6.1-Sound aus den Boxen. **HK**

HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Die Redaktionswände wackeln: Im Minutentakt wechseln sich Wut-Herausbrüller und Jubelschreie ab. **Driver 3** spielt mit meinen Gefühlen wie Beethoven mit einem Klavier: wahnsinnig und doch virtuos. Jeder der dramatischen Einsätze spannt die Nerven bis zur Belastungsgrenze: ein grober Fahrfehler, ein unfair versteckter Feind, und schon droht der Neustart. Um so größer das Glücksgefühl, wenn ich es bis zur nächsten fantastischen Zwischensequenz geschafft habe.

Ein echter Aufreger sind für mich jedoch die unverschämten Hardware-Anforderungen. Das riecht nicht mehr nach einer schlampigen Konsolen-Umsetzung – das stinkt danach! Dennoch: Lenkrad-Virtuos werden mit **Driver 3** deutlich mehr Freude als Frust erleben.

»Autobahn der Gefühle«



Bei der Verfolgungsjagd in Nizza sitzen wir auf der Ladefläche und ballern aus der Ego-Sicht.



Schießerei im Hafen: Die dämlichen Gegner feuern selbst aus dieser Entfernung daneben.

DRIVER 3 ACTIONSPIEL

PUBLISHER Atari / Reflections RELEASE (D) 17.3.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 39 S. Handbuch 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, 07/03) Die Referenz: viel Freiheit, spielerisch ausgefällt. True Crime (66, 03/05) Weniger frustrierend, aber hässlicher und langweiliger.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	1900+ AMD	2400+ AMD	3000+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	5,5 GB Festpl.	5,5 GB Festpl.	5,5 GB Festpl.
Radeon X600			
	CF FX 5800/5900		
	Radeon 9700/9800		
	GeForce 6600/GT		
	Radeon X800/X850		
	GeForce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C136

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Physik-Engine + Schadensmodell - miese Animationen	7 / 10
SOUND	+ Motorensound + Hollywood-Sprecher - deutsche Synchro	7 / 10
BALANCE	+ Fehler stets nachvollziehbar - heftiger Schwierigkeitsgrad	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue Städte + cooler Hauptdarsteller	9 / 10
BEDienung	+ Fahrphysik + Shooter-Steuerung - wenig Speicherpunkte	8 / 10
UMFANG	+ drei Riesen-Städte + viele Spielmodi - kurze Kampagne	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Einsätze + Kampagne sehr linear	8 / 10
KI	+ im Auto superschlau - zu Fuß superdämlich	7 / 10
WAFFEN	+ 70 Fahrzeuge - kleines Waffenarsenal	8 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte + exzellente Render-Sequenzen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 40 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SPANNENDER GTA-KLON FÜR FAHRKÜNSTLER.



Der Eine-Halbe-Milliarde-Dollar-Mann

PROJECT SNOWBLIND

In maximal zehn Spielstunden packt Entwickler Crystal Dynamics Waffen und Gimmicks für 20 Ego-Shooter – und so coole Implantate, dass ein J.C. Denton vor Neid erblasst.

Lieutenant Nathan Frost hat ein Problem: Er ist tot – zumindest klinisch. Aber die Zukunft lässt Soldaten mit ausgeprägtem Heldenpotenzial nicht einfach so krepieren. Im Hongkong des Jahres 2065 wäre

das auch fatal, versucht doch ein großwahnsinniger Putschist mit seiner riesigen Privatarmee die Stadt unter seine Kontrolle zu bringen. Doch das stellt sich später als Beginn einer noch viel größeren Schurke-

rei heraus – und kommt Nathan gerade recht. Denn so hat er ausreichend Gelegenheit, mit all dem Science-Fiction-Schnickschnack anzugeben, mit dem ihn die Militärärzte wider den menschlichen Verstand ins Le-

ben zurück geholt haben: Wo früher lediglich Blut durch Adern floss, pulsiert jetzt pure elektrische Energie, die zig Implantate versorgt. Das kommt Ihnen alles bekannt vor? Stimmt, die Story des Ego-Shooters **Project Snowblind** gewinnt keinen Originalitätspreis. Absolut hitverdächtig sind hingegen die Einbauten in Nathans Körper. Übrigens: **Project Snowblind** erinnert nicht ohne Grund an jeder Ecke an **Deus Ex**. Das Spiel startete in die Entwicklung unter dem Titel **Deus Ex: Clan Wars**. Und sollte ursprünglich ein Taktik-Shooter werden.

Aus Feind mach Freund

Genretypisch beginnt Ihr Kampf mit nur einer lausigen Pistole und einem Maschinengewehr. Später addieren sich unter anderem Scharfschützenflinte, Raketenwerfer und Railgun hinzu. Jede Waffe besitzt einen zweiten Modus. Und gerade der bringt die richtige Würze ins Programm. So lässt der zweite Modus des Scharfschützengewehrs Gegner konvertieren. Die kämpfen dann eine Weile an Ihrer Seite, bevor sie geschwächt in sich zusammensacken. Oder Sie können mit dem Elektroschocker – ebenfalls per Zweitfunktion – Energiebälle in die Gegend holzen. Kommt ein Feind der Kugel zu nah, wird er in blauen Blitzen unter Strom gesetzt. Noch besser: Die Dinger lassen sich Gegnern auch anhaften. Läuft der verwanzte Angreifer dann in die Nähe seiner Kameraden, springen im wahrsten Sinne des Wortes die Funken über. Und jetzt die Variante für das Ekel in Ihnen: Nathan findet immer mal wieder kleine Spiderbots. Die Miniroboter sehen fast genau aus wie die aus



Kommt ein Gegner in die Nähe der Energiekugeln aus dem Elektroschocker, springt im wahrsten Sinne des Wortes der Funke über.



Haben Sie den Geschwindigkeits-Boost aktiviert, verschwimmt das Bild und ihre Feinde bewegen sich deutlich langsamer.



So genannte Riot-Walls dürfen Sie selber aufschlagen. Die halten eine Menge feindlicher Kugeln von Ihnen ab.



Ihre KI-Kollegen ballern selbstständig auf die Gegner – und treffen sogar.

Deus Ex 2. Entlassen Sie so einen Krabbler in Richtung Widersacher und pappen dann eine Energiekugel an ihn dran, brutzelt der kleine Freund alles in seiner Nähe weg. Noch wilder wird es, wenn Sie den Robo auch noch selbst kontrollieren; dabei hilft Ihnen der Störungspfeil. Dann sehen Sie die Welt durch die Augen des Winzlings und steuern ihn mitten unter die Schurken. Natürlich lassen sich nicht nur die eigenen Bots übernehmen, feindliche Wachroboter dürfen Sie ebenfalls manipulieren.

Schild-Veteran

Macht über die nützlichen Implantate bekommen Sie erst im Story-Verlauf, kleine Zwischensequenzen erzählen die Ereignisse. So hilft ein alter Veteran dem Helden, den ballistischen Schild zu aktivieren, der ihn fürderhin vor feindlichen Kugeln schützt. Albern aber wahr: Nach einem harten Kampf entscheidet sich der Heldenkörper, unsichtbar werden zu können.

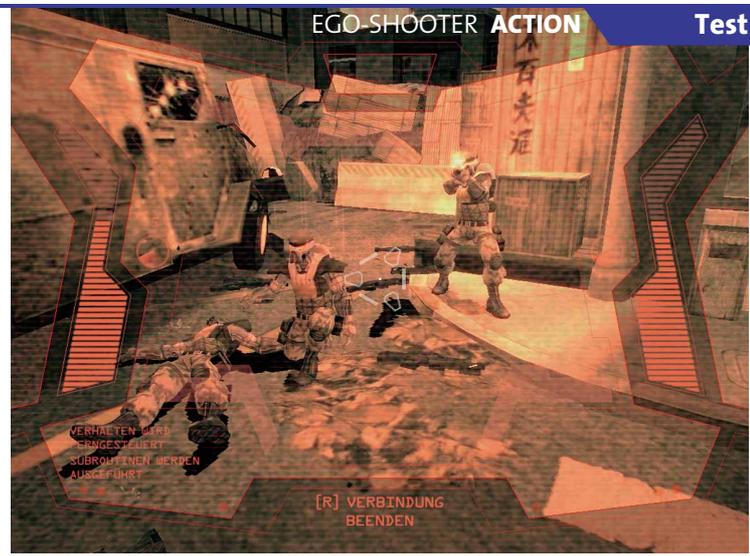
Alle Implantate verbrauchen Energie. Die kann über Batterien aufgeladen werden. Die er-

innern stark an die Biozellen aus **Deus Ex 2.** An **Max Payne** hingegen gemahnt der Geschwindigkeits-Boost. Der Effekt ist vergleichbar mit der Zeitlupenfunktion: Das Geschehen um Nathan verlangsamt sich deutlich. So erreicht er trotz Raketenbeschuss unversehrt einen wichtigen Rechner oder kann sich in künstlich geschaffener Ruhe durch wahre Gegnerfluten schlängeln.

Blödes Pack!

Geradezu ärgerlich dumm sind Ihre Gegner. Die bleiben zwar manchmal brav hinter einer Ecke stehen und lauern darauf, dass Sie sich zuerst zeigen. Doch die meiste Zeit stürzen sich die Blöd-Schurken blind in Ihren Kugelhagel. Wenn Sie dann noch an einem der zahlreichen stationären Geschütze stehen und mit Kaliber-50-Geschossen durch die Gegnerfluten holzen, wird es regelrecht albern.

Ihre KI-Kollegen strotzen zwar auch nicht vor Weisheit, nutzen aber Deckungen wie Schutzwälle oder schrottreife Autos, die die Straßen von



Wir haben einen Wachroboter manipuliert. Durch seine Augen sehen wir die Welt in rot.

Hongkong zieren. Zudem geben Ihnen die Burschen immer mal wieder Hinweise, was als nächstes zu tun ist oder stacheln Sie mit frotzeligen Bemerkungen an, Ihr Bestes zu geben.

Konsolen-Herkunft

Dass **Project Snowblind** ein Konsolenspiel war, merken Sie zunächst an der Grafik. Die ist nach heutigem PC-Standard eher unspektakulär, bietet aber dennoch ein paar nette Effekte, wie das Verwischen des Bilds, wenn Sie die Zeitlupe aktivie-

ren. Spätestens beim ersten Speichern kann das Spiel seine Herkunft aber nicht mehr leugnen: Ihren Spielstand dürfen Sie nur in speziellen Räumen oder zwischen den Missionen sichern. Einzige Möglichkeit nach einem vorzeitigen Heldenableben um das erneute Spielen eines Levelabschnitts herumzukommen, ist der Nanoboost. Diese kleinen Superbatterien können Sie wieder beleben, sind aber unglaublich sparsam in den Levels versteckt. **PET**

► **HOTLINE:** (0190) 839 582 1,86 €/MIN.

PROJECT SNOWBLIND EGO-SHOOTER	
PUBLISHER	Eidos / Crystal Dynamics
RELEASE (D)	31.03.2004
SPRACHE	Deutsch
CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch
USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2 3 4 5 6 7 8 9 10
VERGLEICHBAR MIT	Deus Ex 2 (78, 04/04) Agenten-Thriller mit Bio-Implantaten. Psi-Ops (74, 05/04) Tolles Abenteuer, zu Beginn etwas öde.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 9000	Radeon 9700/9800	1500 AMD	1800 AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		

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

MULTIPLAYER NICHT MÖGLICH

FAZIT Die Test-Version erreichte uns zu spät, um den Multiplayer-Part ausführlich testen zu können. Das holen wir im nächsten Monat nach – inklusive Video.



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Heidewitzka, so einen Spaß mit Schießprügeln hatte ich seit ewigen Zeiten nicht mehr. Gegen all die coolen Möglichkeiten eines Project Snowblind hat selbst ein Deus Ex 2 keine Schnitte. Allein der Elektroschocker mit seinen lustigen Kugeln macht mir mehr Freude als alle Waffen aus Doom 3.

Klar, das Spiel ist eine Konsolen-Umsetzung und sieht gegen ein Half-Life 2 oder gar ein Splinter Cell 3 wie eine krakelige Kinderzeichnung aus. Aber das juckt mich nicht sonderlich, wenn ich gerade zig Gegner in eine fiese Falle gelockt und gesprengt habe. Klasse!



»Schockierend elektrisierend«

BEWERTUNG

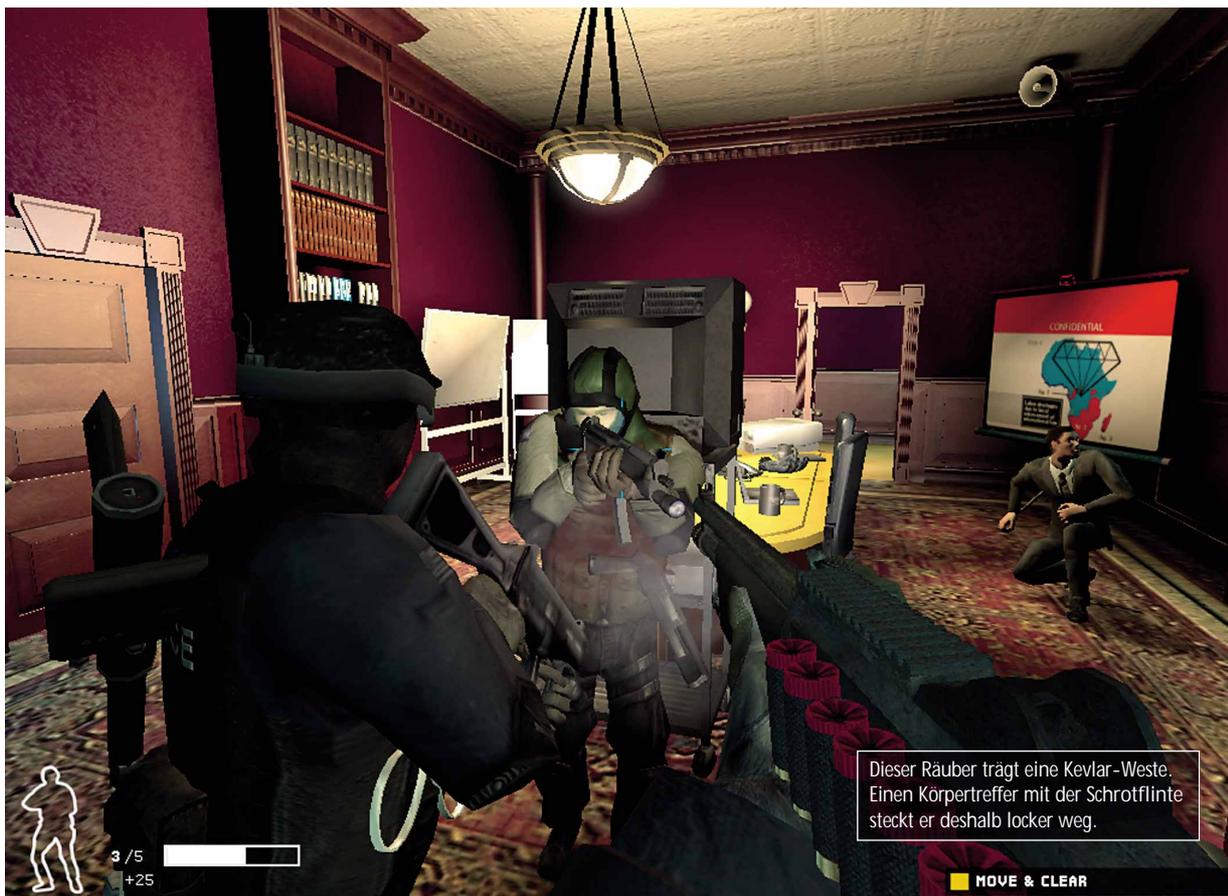
GRAFIK	+ Klasse Explosionen & Effekte - verwachsene Texturen	7 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + gute Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ fair + auch mit wenig Munition meisterbar	9 / 10
ATMOSPHERE	+ sympathischer Held + stets massig Action	8 / 10
BEDIENUNG	+ leicht zu erlernen - Speicherpunkte	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert + zig Multiplayer-Modi - sehr kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + viele Verstecke	8 / 10
KI	+ Kollegen geben Tipps - strunzdumme Gegner	4 / 10
WAFFEN	+ massig Schießprügel mit Köpfchen	10 / 10
HANDLUNG	+ nette Heldengeschichte - zu sehr Standard	8 / 10

PREISLEISTUNG NICHT MÖGLICH

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

FAZIT: LAUNIGER SHOOTER MIT INNOVATIVEN WAFFEN.





Dieser Räuber trägt eine Kevlar-Weste. Einen Körpertreffer mit der Schrotflinte steckt er deshalb locker weg.

MOVE & CLEAR

Bleihaltiges Abführ-Mittel

SWAT 4

Sondereinsatzkommandos der Polizei heißen in Amerika »SWAT«. Im vierten Teil des gleichnamigen Taktik-Shooters gehen Sie auf Verbrecherjagd.

Officer Jackson starrt faszinierungslos auf das Regal voller Videokassetten. »Ich will gar nicht wissen, was da drauf ist«, murmelt er. Neben ihm flackert ein Fernseher im Halb-

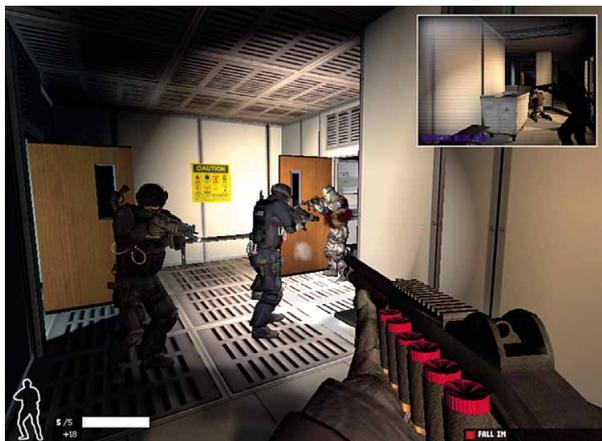
dunkel einer heruntergekommenen Kellerwohnung. Hier haust Lawrence Fairfax, und gerade hat sich der Verdacht erhärtet, dass der ein perverser Entführer ist: Auf dem Monitor

windet sich eine gefesselte junge Frau – Fairfax sammelt scheinbar Erinnerungsvideos seiner Gräueltaten. Gemeinsam mit vier Kollegen vom Sondereinsatzkommando sind wir gekommen, um seinem Treiben ein Ende zu machen. In **SWAT 4** von Vivendi bringen Sie und Ihr Team in 13 spannenden Einsätzen nicht nur Mörder, sondern auch Bankräuber, Drogendealer, Waffenschmuggler und anderes Gesindel zur Strecke.

Einsatz in vier Wänden

Natürlich sind wir nicht einfach so in die Wohnung von Fairfax gestürmt. Jeder SWAT-Auftrag beginnt mit einer Planungs- und Ausrüstungsphase. Ihr Vorgesetzter erklärt auf der Fahrt zum Einsatzort in einem

schmucklosen Bildschirmtext, was Sie erwartet. Hier erfahren Sie, was passiert ist, wer die Opfer und wer die Täter sind. Außerdem erhalten Sie einen Plan des Zielgebäudes. Das ist mal eine präzise Blaupause, mal nur eine auf Papier geschmierte Skizze. Die Missionen sind zusammenhanglos – eine durchgehende Handlung gibt's nicht. Nachdem Sie wissen, wohin es geht, stellen Sie Ihr Team zusammen. In einem übersichtlichen Menü rüsten Sie die fünf Beamten individuell aus. Jeder erhält eine Primär- und eine Sekundärwaffe. Neben den genreüblichen Sturmgewehren, Maschinenpistolen und Schrotflinten gibt's in **SWAT 4** auch nicht-tödliche Spezialwaffen: zum einen eine Paintball-Pistole, die



In der rechten oberen Ecke sehen Sie die Perspektive Ihres Team-Kollegen.

Pfefferkugeln abfeuert und Gangstern so die Tränen in die Augen treibt, zum ändern eine Schrotflinte, die mit Gummigeschossen für blaue Flecken statt roter Löcher sorgt. Als Sekundärwaffe können Sie neben zwei Pistolen auch einen Elektroschocker mitnehmen. Als Zusatzausrüstung packen Sie außerdem Tränengas, Blendgranaten oder Pfefferspray ein. Um störrische Türen zu überwinden, kommen noch ein Multitool, Sprengladungen, oder Spezial-Schrotflinten mit.

Aus dem Stehgreif

Vor Ort können Sie die Übersichtskarte zwar jederzeit einsehen, der Standort des SWAT-Teams wird allerdings nicht angezeigt, und kommandieren dürfen Sie dabei auch nicht. Stattdessen befehlen Sie die vier Polizisten über ein übersichtliches Befehlsmenü direkt in der 3D-Umgebung. Visieren Sie zum Beispiel einen Durchgang an, können Sie die Männer per Rechtsklick anweisen, die Tür zu öffnen, eine Blendgranate in den Raum zu werfen und anschließend hinterher zu stürmen. Den jeweils wahrscheinlichsten Befehl lösen Sie bequem mit der Leertaste aus. So rufen Sie den Beamten ruckzuck »Handschellen anlegen!« zu.

Lernen durch Schmerzen

Bevor Sie irgendwem Handschellen anlegen können, muss der sich aber erstmal ergeben. Das ist mitunter gar nicht so einfach. Zunächst sind die Gangster selbstbewusst und feuern auf alles, was eine Polizeimarke trägt. Das ändert sich schnell, wenn etwas Unerwar-



Dieser bewaffnete Verdächtige gibt nicht auf – wir strecken ihn nieder.

tetes passiert: Wenn plötzlich fünf SWAT-Beamte auftauchen und »Polizei! Waffe fallenlassen!« brüllen, rutscht so manchem Bankräuber das Herz in die Hose und die Waffe aus der Hand. Anschließend hebt er die Arme, sinkt auf die Knie und lässt sich fesseln. Um das zu beschleunigen, haben die Polizisten ein paar besondere Stimmungskiller dabei: Mit Pfefferspray in der Nase, Tränengas in den Augen oder Stromstößen im Hintern geben Verbrecher schneller auf. Das funktioniert aber nicht immer: Wenn man den Unterschlupf einer Sekte stürmt, sind die religiös Verwirrten freudig bereit, für ihren kinderschändenden Guru in den Tod zu gehen. Erschießen Sie Verbrecher, gibt es Punktabzug. Je nach Schwierigkeitsgrad brauchen Sie ein bestimmtes Mindestergebnis, um die nächste Mission freizuschalten. Auf dem leichtesten Niveau können Sie jeden Gangster erschießen, auf dem schwierigsten darf niemand sterben. Getötete Geiseln führen allerdings immer zum sofortigen Einsatzabbruch.

Nimm zwei

Ob ein Gangster aufgibt oder nicht, ist in **SWAT 4** oft genug Zufall. Mal kapituliert ein Verbrecher sofort, mal zieht er im letzten Moment noch eine Waffe, obwohl ihm bereits fünf Polizisten Sturmgewehre unter die Nase halten. Ihre KI-Kollegen scheinen daher zu schummeln: Die wissen manchmal, ob der Verbrecher aufgeben wird oder nicht, und schießen schon, bevor Sie überhaupt »Hände hoch!« rufen können. Unsterbliche Superhelden sind sie deshalb noch lange nicht – ein schießwütiger Terrorist mit Kalaschnikow mäht im Handumdrehen Ihr ganzes Team nieder, wenn Sie es unbedacht durch einen engen Durchgang hetzen. Um besonders harten Gegnern in den Rücken zu fallen, können Sie die SWAT-Truppe daher in zwei Zweiergruppen aufteilen. Dabei lassen Sie sich über die Helmkameras der Männer deren Sicht der Dinge einblenden. Innerhalb dieser Videofenster können Sie sich mit der Maus umschauen und Befehle geben.



Mit der Pepper-Gun zwingen wir Verbrecher zur Aufgabe.



Der Elektroschocker hat einen ähnlich eindrucksvollen Effekt.

Um einen Raum von zwei Seiten gleichzeitig zu stürmen, brauchen Sie allerdings eine Menge Übung und präzises Timing – einen Befehl zum simultanen Angriff gibt es nicht.

Cop-Killer

Wer seinen KI-Kollegen nicht traut, tritt mit bis zu vier Freunden im Koop-Modus an. Hier dürfen Sie im Gegensatz zum Singleplayer-Spiel auch die Waffen der Gegenseite benutzen: Uzi, Kalaschnikow und einen Magnum-Revolver. Die drei weiteren Modi Deathmatch, Personenschutz und Bombenentschärfung sind für 16 Spieler freigegeben. Hier können Sie auf 14 Karten auch die Seite wechseln und Polizisten zur Strecke bringen. Damit Sie deren Tränengas kalt lässt, packen Sie eine Gasmasken ein, gegen Blendgranaten hilft eine Schutzbrille.

Grafisch reicht **SWAT 4** nicht an **Doom 3** oder **Far Cry** heran – öde Texturen, ungelenke Animationen und detailarme Spielfiguren trüben das Bild. Dafür wirken die Levels lebensecht.



In manchen Missionen stehen Ihnen ein oder zwei Scharfschützen zur Seite. Die steuern Sie über ein Sichtfenster selbst.

Überall liegt Kleinkram herum, auf Monitoren bewegt sich was, und in besonders fiesen Wohnungen kriechen Kakerlaken

umher. Der Sound sorgt ebenfalls für Polizei-Stimmung: Neben den realistischen Waffenklingen werden Sie sich auch

wegen der »coolen« Sprüche der Kollegen wie ein echter SWAT-Beamter fühlen. **FAB**

► **HOTLINE:** (0190) 151 200 0,62 €/MIN.



Mit dem praktischen Opti-Wand spähnen Sie um Ecken und durch Türritzen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich bin nicht nur Grafik-, sondern auch Handlungs-Fetischist. Und obwohl **SWAT 4** in beiden Disziplinen keine Genre-Referenz ist, macht es mir Spaß. Eine graue Betonwand sieht halt grau aus, und ein **SWAT**-Team rettet nun mal nicht in einer langen, zusammenhängenden Kampagne die Welt, sondern nur jeden Tag ein bisschen. Weil die Gangster immer woanders herumlungern, sind die Missionen sogar nach dem zehnten Anlauf noch spannend. Gleichzeitig von zwei Seiten anzugreifen geht allerdings auch nach zwanzig Versuchen in die Hose, weil das Timing verdammt schwierig ist. Das nervt.



»Kleine Schwächen, große Spannung«

SWAT 4 TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi / Irrational Games	RELEASE (D)	7.4.2005
SPRACHE	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten	USK	16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Brothers in Arms (81, GS 05/05) Spannende Team-Taktik in der Normandie.
Raven Shield (78, GS 03/04) Gabeler mit anspruchsvoller Planungsphase.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,8 GHz Intel	2,4 GHz CPU	3,0 GHz CPU
Radeon 9000	XP 1500+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600			
Radeon X800/X850			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Im Koop-Modus sind die Einsätze noch spannender

MODI Koop, Deathmatch, VIP, Bombenentschärfung



BEWERTUNG

GRAFIK	+ lebendige Levels - Clipping-Fehler - öde Texturen	7 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + cooler Polizei-Jargon	9 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - Spieler stirbt schnell	7 / 10
ATMOSPHERE	+ dynamische Musik + spannende Einsätze	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Befehlsmenü - Team-Koordination schwierig	8 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederpielwert + umfassender MP-Modus	9 / 10
Leveldesign	+ realistische Umgebungen - teils sehr dunkel	9 / 10
KI	+ Kollegen sind brillante Schützen - grobe KI-Aussetzer	6 / 10
Waffen	+ großes Arsenal + ungewöhnliche Polizeiwaffen	10 / 10
Handlung	- keine durchgehende Story - keine Zwischensequenzen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

80 SPIELSPASS

FAZIT: POLIZEI-SIMULATOR MIT KLEINEN SCHWÄCHEN.



Zwischensequenz: Scryer sprengt ein Labor der »Bewegung«.



Scryer halluziniert von untoten UN-Soldaten. Nur ein Traum?



Elitekämpfer im grauen Panzer sind immun gegen fast alle Psi-Kräfte – nur nicht gegen Pyrokinese-Feuerbälle.

Hirn muss man haben

PSI-OPS

Er schleudert Soldaten in Schluchten und zerquetscht Feinde mit Felsbrocken: Agent Scryer lässt's gerne krachen – mit Geisteskraft.

Nick Scryer kauert am Boden der Schlucht hinter einem Felsen. Verdammnt! Zwanzig Meter vor seinem Versteck patrouillieren drei schwer bewaffnete Terroristen der »Bewegung«. Ein Scharfschütze lauert auf der Brücke, die sich über den Abgrund spannt.

Scryers Chancen stehen schlecht – vier gegen einen. Doch er wird es schaffen. Nicht mit dem Sturmgewehr in seinen Händen, sein Gehirn ist der Schlüssel! Denn er ist ein Psi-Agent, kann Feinde und Gegenstände durch die Luft schleudern oder Feuerbälle werfen. Er kann Sol-



Per »Geistesentzug« saugt der Held Psi-Energie von Feinden ab.

daten per Gedankenkontrolle fernsteuern und Fabriken gefahrlos via Weitsicht erkunden. Könnten Sie auch gerne? Können Sie! Im Actionspiel **Psi-Ops** übernehmen Sie Scryers Rolle und spucken der »Bewegung« in die Weltherrschafts-Suppe.

Problemlösung Psi

Zurück zur Schlucht: Mittels Gedankenkontrolle übernimmt Scryer den Scharfschützen und zwingt ihn, auf die drei Soldaten der eigenen Patrouille zu feuern. Zwei brechen zusammen, der dritte geht in Deckung. Der Scharfschütze kann ihn nicht entdecken und ist für Scryer nun nutzlos: Der Psi-Agent lässt seine Marionette deshalb von der Brücke springen – noch ein Bösewicht weniger. Der letzte Feind wirft eine Granate. Scryer schleudert sie per Telekinese zurück, verfehlt den Soldaten aber. Dann eben anders: Mit Gedankenkraft hebt der Held einen Felsen hoch und schleudert ihn auf den Feind. Der Fels zerbricht, der Schurke bleibt liegen. Und Scryer hat sich weder die Hände schmutzig gemacht, noch einen einzigen Schuss abgegeben. So cool kann **Psi-Ops** sein.

Wie Sie die Psi-Kräfte einsetzen, entscheiden Sie selbst. Scryer könnte den Scharfschützen auch von der Brücke werfen und die Patrouille mit Felsbrocken zermalmen. Oder die Geg-

ner per Pyrokinese (Feuerball) verbrennen. Oder auf die Brücke klettern und den Schützen im Nahkampf verprügeln. Oder sich mit dem Sturmgewehr durch die Gegner ballern. Dank dieser vielfältigen Lösungen macht es Spaß, bereits erledigte Missionen erneut anzugehen – obwohl die Level im Grunde linear sind und Sie bei jedem Versuch die gleichen Wege laufen müssen. Die klugen KI-Gegner tragen ihren Teil zum Wiederholwert bei: Sie klettern Leitern hoch, gehen in Deckung, weichen Wurfgeschossen aus und rufen Verstärkung. Stellenweise haben sie jedoch Aussetzer und bleiben einfach stehen.

Anfangs strotzt **Psi-Ops** vor Klischees: Scryer erwacht ohne Gedächtnis und der Oberschurke ist ein General mit Zigarre. Später wird's interessanter, Scryer erinnert sich bruchstückhaft an seine Vergangenheit. In einer Vision steht er zusammen mit Fiesling Barrett vor einem Trupp entwaffneter UN-Soldaten – und hilft ihm, sie hinzurichten. Hat Scryer einst für die »Bewegung« gearbeitet? Die spannende Story erzählt **Psi-Ops** mit guten Renderfilmen.

Aller Anfang ist schwach

So faszinierend die Psi-Kräfte sind, so schwach ist der Beginn von **Psi-Ops**: Anfangs besitzt Scryer noch keine besonderen

MIT HIRN KÖNNEN SIE...



...Gegner einfach in Abgründe werfen.



...Gasflaschen auf Soldaten schmettern.



...Marmorkugeln durch die Luft schleudern.



...Feinde per Gedankenkontrolle steuern.

Fähigkeiten, lernt Telekinese erst nach rund zehn Minuten – so lange müssen Sie Schusswaffen nutzen. Davon gibt's nur fünf, die zudem einfallslos sind: Pistole, Schrotflinte, Maschinenpistole, Sturm- und Scharfschützengewehr sind Action-Standard. Und selbst die coole Telekinese ist anfangs öde, denn die Steuerung zickt: Gegenstände und Menschen heben Sie per Rechtsklick hoch und schleudern Sie mit einer Mausbewegung weg. Das erfordert Übung, erst nach einer halben Stunde werfen Sie halbwegs gut (mit Zielhilfe). Zudem langweilen die ersten Levels: Zwei bis drei Stunden lang erkunden Sie graue Labore und graue Fabriken.

Zwischen Missionen kämpfen Sie gegen fünf Bossgegner. Ab dem zweiten kommt die **Psi-Ops**-Faszination voll rüber: Auf einem Bahnhofsgelände treffen Sie auf Obermottz Barrett, der mit Eisenbahnwaggons nach Ihnen wirft. Die Wagen krachen gegen tonnenschwere Container, die dank Havoc-Physik realistisch umkippen und Scryer begraben können. Barrett besiegen Sie, indem Sie in Bewegung

bleiben und ihm Kisten ins Kreuz schmeißen. Klingt brutal? Ist es auch: **Psi-Ops** stellt Gewalt exzessiv dar. So verkloppen Sie Forscher im Nahkampf oder verwandeln sie per Pyrokinese in lebende Fackeln – nur für Erwachsene.

Sack und Gasse

Scryers Fähigkeiten sind sinnvoll in die Levels eingebunden, ohne Psi-Einsatz kommen Sie selten weiter. Zum Beispiel müssen Sie Wachen per Gedankenkontrolle zwingen, ein Tor zu öffnen. Wenn Sie keine Psi-Energie mehr haben, bleibt das Tor jedoch zu. So können Sackgassen entstehen. Denn Psi-Punkte regenerieren nicht automatisch, sondern müssen ebenso wie der Lebensbalken mit Heilpäckchen aufgefüllt werden. Wer keine Päckchen mehr hat, muss einem Gegner Psi-Energie entziehen. Und wer bereits alle Gegner erledigt hat, muss neu laden. Umso ärgerlicher, dass freies Speichern nicht drin ist: **Psi-Ops** sichert nur an bestimmten Punkten, die aber meist fair verteilt sind. Hier merkt man dem Spiel seine



Bossgegnerin Wei Lu verwandelt sich in eine dreiköpfige Hydra.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Psi-Ops weckt zu Beginn wenig Begeisterung: Die Wände sind grau, die Waffen unspektakulär, und coole Psi-Kräfte lerne ich erst nach und nach. Auch die an sich gute Handlung kommt nur langsam in Fahrt. Doch das Spiel steigert sich. Bald zermalme ich Feinde mit wuchtigen Marmorkugeln, lasse Scharfschützen via Gedankenkontrolle vom Wachturm springen. Ich verwandle Lagerhallen per Pyrokinese in Flammenmeere und weiche den Eisenbahnwaggons aus, die Bossgegner Barrett nach mir wirft. Dann macht Psi-Ops richtig Spaß. Also zur Hölle mit dem schwachen Beginn: Durchhalten lohnt sich!



»Drauf einlassen!«

Konsolenherkunft an, ebenso wie beim Inventar, durch das Sie per Tastatur blättern. Scryer selbst steuern Sie problemlos.

Grafisch ist **Psi-Ops** gehobener Standard: Flüssige Animationen und schöne Psi-Effekte stehen drögen Texturen gegen-

über. Die Musik ist dynamisch: Wenn Sie angegriffen werden, wird der Rhythmus schneller. Der Sound lässt zu wünschen übrig: Schritte klingen, als würde man mit einem Klopümpel an einer Wand saugen. **GR**

► HOTLINE: (0044) 114 241 37 36 ENGLAND

PSI-OPS 3D-ACTION

PUBLISHER: Zoo Publishing / Midway RELEASE (D): 11.2.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch USK: ab 18 Jahre

GEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Jedi Knight 3 (84, GS 10/03) Coole Jedi-Fähigkeiten und größerer Umfang.
 Second Sight (75, GS 03/05) Hat mehr Schusswaffen und auch Psi-Kräfte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz AMD	AMD XP 1600+	AMD XP 1800+
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+	Psi-Effekte	+	Animationen	-	Texturen	7 / 10		
SOUND	+	dynamische Musik	-	Schrittgeräusche			6 / 10		
BALANCE	+	meist fair	+	Psi-Kräfte wichtig	+	Beginn	-	Sackgassen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+	Sequenzen	+	Rückblenden	-	graue Umgebungen	9 / 10		
BEDIENUNG	+	Kamera	-	Speichersystem	-	Menüs	5 / 10		
UMFANG	+	große Levels	+	Bosskämpfe	-	kein Multiplayer	7 / 10		
LEVELDESIGN	+	Psi-Kräfte sinnvoll eingebaut	+	groß	-	linear	8 / 10		
KI	+	sucht Deckung	+	erklimmt Leitern	-	Aussetzer	8 / 10		
WAFFEN & EXTRAS	+	Psi! Psi! Psi!	-	wenige Schusswaffen			9 / 10		
HANDLUNG	+	gut präsentiert	+	später spannend	-	Klischees	8 / 10		

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: STIMMUNGSVOLLE PSI-ACTION MIT BEDIENUNGSSCHWACHE.

74 SPIELSPASS

► CD/DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C31

Zwischen Himmel und Hölle...

CONSTANTINE

Keine Comicverfilmung ohne dazu gehöriges Actionspiel. In diesem Fall machen Sie als Exorzist Dämonen die Hölle heiß.

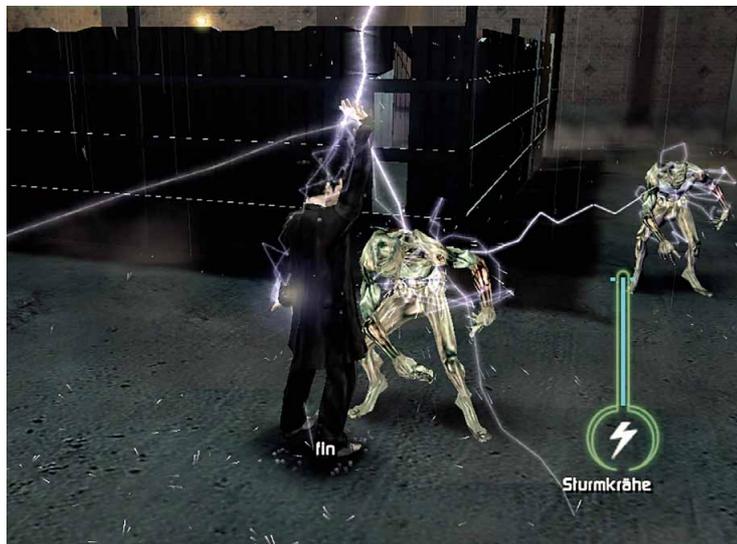
Für die einen wäre es ein Segen, für ihn ist es ein Fluch, denn John Constantine kam mit einer einzigartigen Gabe auf die Welt: Er kann Dämonen und gefallene Engel sehen, die in Menschengestalt unter uns leben. Im 3D-Actionspiel zur Comicverfilmung **Constantine** schlüpfen Sie in die Rolle des zynischen Helden und kämpfen mit geweihten Waffen und Magie gegen die Höllenbrut – auch wenn die mehr durch Masse als durch Klasse auffällt.

Einmal Hölle und zurück

Die von der Filmvorlage unabhängige und recht spannende Story wird durch gut animierte Clips erzählt. John (der Keanu Reeves zwar ähnlich sieht, aber nicht mit dessen Synchronstimme spricht) kann wie in **Soul Reaver** zwischen der Hölle und der Echtwelt wechseln – jedoch nur an dafür vorgesehenen Orten. Dadurch überwinden Sie zuvor unpassierbare Hindernisse. Der Held darf in den streng linearen und detailarmen Levels nur an bestimmten Stellen springen, kriechen und klettern. Schießen können Sie allerdings überall. Zu diesem Zweck stehen coole Waffen wie eine Nagelpistole, Flammenwerfer und Weihwasserbomben zur Auswahl. Zaubersprüche ergänzen das Arsenal. Der Spruch »Exorzismus« etwa saugt Menschen Dämonen aus. Um in der stets sehr dunklen Umgebung etwas erkennen zu können, greift Constantine auf den praktischen, aber hässlichen Wahrheitsblick zurück. Der offenbart neben versteckten Dämonen auch geheime Boni und Hilfssymbole für die wenigen Schalterrätsel.

Kantiger Held

Frei sichern dürfen Sie nicht, allerdings sind die Speicherpunkte fair in den Levels verteilt. Grafisch liegt **Constantine** im unteren Mittelmaß – be-



Neben Waffen greift Constantine zu mächtigen Zaubern wie diesem Blitzangriff.



Die dummen Monster greifen immer frontal an.



Nur mit dem (hässlichen) Wahrheitsblick entdecken Sie Dämonen und Verstecke in der Dunkelheit.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Was soll das: Alle Nase lang bleibe ich wegen der merkwürdigen Kollisionsabfrage an Ecken hängen und darf nur dann springen, wenn es das Programm vorsieht. Dadurch wirken die streng linearen Levels noch konstruierter, als sie es ohnehin schon sind. Hinzu kommen dumme Gegner und die detailarme Konsolen-Grafik. Allerdings punktet Constantine in Sachen Atmosphäre, mit coolen Waffen und der Story. Das hält mich zumindest für ein paar Stunden am Bildschirm.



»Herr, erlöse mich!«

sonders die ruckartigen Animationen und unscharfen Texturen stören. Dafür passen die Musik und die sehr guten Tondeffekte. Für die hakelige Steue-

rung, durch die Constantine oftmals an Ecken hängen bleibt, sollten die Entwickler allerdings im Fegefeuer schmoren. **DM**

► **HOTLINE:** (0190) 882 412 10 1,86 €/MIN

CONSTANTINE 3D-ACTION			
PUBLISHER	Ubisoft / Bits Studios	RELEASE (D)	3.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ab 16 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT Splinter Cell 2 (89, GS 04/04) Weniger Ballern, dafür mehr Schleichen mit Top-KI. Max Payne 2 (86, GS 02/05) Intensives Actionerlebnis mit toller Story.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,5 MHz Intel	2,0 GHz CPU	2,8 GHz CPU
Radeon 9000	1400+ MHz AMD	2000+ MHz AMD	2800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



BEWERTUNG		
GRAFIK	+ passable Effekte - Animationen - wenige Details	5 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + gute Effekte - keine Originalsprecher	7 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + stetiger Schwierigkeitsanstieg	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Atmosphäre + Originalcharaktere + Cutscenes	7 / 10
BEDIENUNG	- extrem hakelige Steuerung - Kollisionsabfrage	4 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Infos - etwas kurze Einzelspieler-Kampagne	6 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmig - vordefinierte Höllen/Echtwelt-Wechsel	6 / 10
KI	- kennt keine Manöver - arbeitet nicht im Team	2 / 10
WAFFEN	+ sehr coole Waffen und Zaubersprüche	8 / 10
HANDLUNG	+ spannende, vom Film unabhängige Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: WEGEN MIESER KI UND STEUERUNG NUR WAS FÜR FANS.

F/A-18 OPERATION DESERT STORM

Liebloser Sturzflug in die Versenkung.



Näher kommen Sie Gegnern in Dogfights nie.



DVD:
Test-Check

Sie geben nicht auf: Mit immer neuen Publishern versucht das Team von Graphsim Entertainment seit über zehn Jahren, sterbenslangweilige Flugsimulationen an den Mann zu bringen. Neuestes Beispiel: **F/A-18 Operation Desert Storm**. 27 lieblose Einsätze (plus 12 Übungsmissionen) lang ver-

wandeln Sie gegnerisches High-tech-Gerät mittels moderner Waffen in herrenlosen Low-tech-Schrott. Einziges Kunststück dabei: Sie müssen den sehr realistisch simulierten Kampfjet F/A-18 in der Luft halten und zudem mit den komplexen Waffen- und Erfassungssystemen auf Du und Du stehen. Wer die Vorgänger der **F/A-18**-Reihe kennt, kommt trotzdem klar. Ein Grund diesen Langweiler zu kaufen, ist das allerdings nicht. **MIC**

F/A-18 OP. DESERT STORM

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	Application Systems Heidelberg / Graphsim
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

45

BATTLESTRIKE ROAD TO BERLIN

Der Zweite Weltkrieg als langweiliger Sitzstreik.

Wenn es nach dem Actionspiel **Battlestrike: Road to Berlin** geht, ist der Zweite Weltkrieg im Stehen und Sitzen gewonnen worden. Denn in der Dauerballerei hängen Sie entweder hinter einem MG und holzen auf Panzer und Flugzeuge, oder Sie klemmen an einem Scharfschützengewehr und erledigen anstürmende Gegner. Lediglich am Steuer eines Kampfflugzeugs haben Sie Bewegungsfreiheit – und dann gleich zu viel davon. Ein Treffer wird vor lauter Drehungen und Loopings zur reinen Glückssache. Grafik und Sound des Spiels sind auf dem Niveau von vor vier Jahren. Eine zusammenhängende Story fehlt gleich völlig. Wenn der Weg nach Berlin damals wirklich so belanglos



In der Normandie sitzen Sie nur rum und ballern.

war, wundert es, dass er überhaupt besprochen wurde. **PET**



DVD:
Test-Check

BATTLESTRIKE

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	DTP / City Interactive
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

29