



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

MEHR VOM GUTEN

ICH HÄTTE GERNE... mehr Schwerter. Deswegen habe ich mich in diesem Monat so über **Demonstone** gefreut. Das erinnert zwar an die Lizenz-Schnitzerei **Die Rückkehr des Königs**, aber erzählt eine so schöne Geschichte, dass ich das verzeihen kann. Ich bekam prompt Lust auf indizierte Schwertkloppereien wie die mit dem Wiking Ragnar. Man könnte übrigens mal laut darüber nachdenken, indizierte Programme nachträglich vom Brandmal der BPjM zu befreien, sie mit einem Ab-18-Stempel der USK zu versehen und wieder in den freien Handel zu schicken. Das wäre entzückend.

ICH HÄTTE ZUDEM GERNE... mehr Zeit. Mit dem Kollegen Graf. Nein, nein! Denken Sie mal nicht gleich an romantische Abende bei Kerzenschein. Denken Sie an Desert Eagles, Bomben und vor allem an lautes Rumbullern. Grund für die rauen Töne sind ausufernde **Counterstrike**-Matches auf unserem neuen Server. Den erreichen Sie jetzt auch, ohne Premium-Kunde zu sein. Und zwar unter folgender IP: 195.13.60.69:27100. Erst wenn der Server voll ist und just ein Premium-Kunde mitspielen will, werden Sie gekickt. Aber bis dahin haben wir uns vielleicht schon getroffen. Mehrfach. Zwischen die Augen.

INHALT

TESTS

Demonstone	66
Second Sight	70
Miami Vice	73
Scrapland dt.	74
Darkened Skye	77

GAMESTAR-ACTION-CHARTS MÄRZ

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	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	8	10	8	9	10
7	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
8	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
9	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Shanghai	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
10	GTA Vice City	3D-Action	Take 2	Rockstar North	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
11	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
12	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
13	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
14	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
15	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	EA Pacific	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
16	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	Valve	12/04	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
17	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
18	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
19	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
20	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
21	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
22	Tron 2.0	Ego-Shooter	THQ/Monolith	Monolith	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
23	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05	82	7	8	10	10	8	9	6	7	8	9	
24	Halo	Ego-Shooter	Microsoft	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
25	Prince of Persia 2	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	01/05	81	8	9	6	9	7	8	9	7	10	8	

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.

Trio mit vier Fäusten

DEMON STONE

Fantasy-Gefechte auf die unkomplizierte Art: Mit Pad und Maus verdreschen Sie Monster, vertrimmen ausgewachsene Dämonen und genießen eine spannende Geschichte – todschick inszeniert.

Hilfe, uns sitzt ein Drachen im Nacken, ein ganz dicker! Der rote Lindwurm ist einfach aus der Lava aufgestiegen. Unser überraschtes Heldentrio konnte gerade noch rechtzeitig in einen Gang laufen und so dem herannahenden Feuerball ausweichen. Doch jetzt donnert die geflügelte Echse mit vollem Tempo hinter Schwertkämpfer Rannek, Diebin Zhai und Zauberer Illius her. Plötzlich bleibt das geschuppte Ungeheuer stehen, der automatisch scrollende Bildausschnitt auch. Die atemberaubende Zwischensequenz ist vorbei. Jetzt sind unsere Heldenqualitäten am Gamepad gefragt. Tapfer gehen wir mit Rannek vor,

das Zauberschwert hoch erheben. Wenn diese Schlacht mal nicht unsere letzte ist...

Trio à la Tolkien

Reinrassige Actionkloppereien sind auf dem PC selten, weshalb man sich über Ausnahmen wie **Die Rückkehr des Königs** freut, das auf der Tolkienwelle Ende 2003 von den Konsolen auf den PC schwappte. Auf demselben Spielkonzept beruht Ataris **Demon Stone**. Verpackt in das aus **Dungeons & Dragons** bekannte **Forgotten Realms**-Szenario (dem auch Biowares **Baldur's Gate** und **Icwind Dale**-Rollenspiele entspringen) steuern Sie einen von drei Helden durch zehn Levels, vollgepackt mit Monstern



Waaaaah! Erst wenn wir die schimmernde Kugel zerstören, verschwindet diese Höllebrut.

jeder Bauart. Rannek ist Schwertkämpfer, der dank Krafthandschuh ordentlich zuschlagen kann. Diebin Zhai bevorzugt dunkle Stellen, von wo aus sie sich ungesehen an Feinde anschleicht, um ihnen von hinten die Gurgel durchzuschneiden. Illius' Talent schließlich liegt in der Zauberei. Vor allem magische Geschosse aus der Entfernung sind seine Spezialität.

Blöde Namen, tolle Story

Dreh- und Angelpunkt der spannenden Geschichte aus der Feder von Autor R.A. Salvatore ist der namensgebende Dämonenstein. Darin wurden bislang der Chaos-Lord mit dem unvoreilhaftigen Namen Ygorl und seine

Generalin Cireka (klingt auch nicht viel besser) gefangen gehalten. Doch jetzt hat sich das dämonische Duo befreit. Zeit, sich das Gamepad zu schnappen (Tastatur und Maus funktionieren auch ganz gut) und zunächst mit Rannek allein auf Monsterjagd zu gehen.

Anders als in Ego-Shootern steuern Sie nicht die Kamera, sondern bewegen Ihren Helden durch fest vorgegebene Perspektiven. Die wechseln automatisch und oft abrupt, was immer wieder zu Verwirrung im Kampf führt. Das ist aber so ziemlich das einzige Problem, wenn Sie sich durch riesige Orkhorden metzeln. Denn es reicht völlig aus, schön gleich-



Per Blitz steuern wir den riesigen Blechritter.



Dank Schutzschild dringt die Spinnenattacke nicht durch.



Schwertschwinger Rannek hat die meiste Lebensenergie (roter Balken unten links) und stürzt sich deshalb auf den Drachen.



Per Fernattacke nimmt Zauberer Illius die fiese Generalin Cireka unter Beschuss.

mäßig auf einen der Angriffsbuttons zu hauen, um die Bestien vom Bildschirm zu verbannen. Echte Gegner sind die dumpfen Grünhäute nicht. Das ändert sich auch nicht, wenn Sie mitten im ersten Kapitel Diebin Zhai übernehmen, die sich mit schnellen Messerattacken zur Wehr setzt. Danach geht's weiter mit Illius bis zum Levelende.

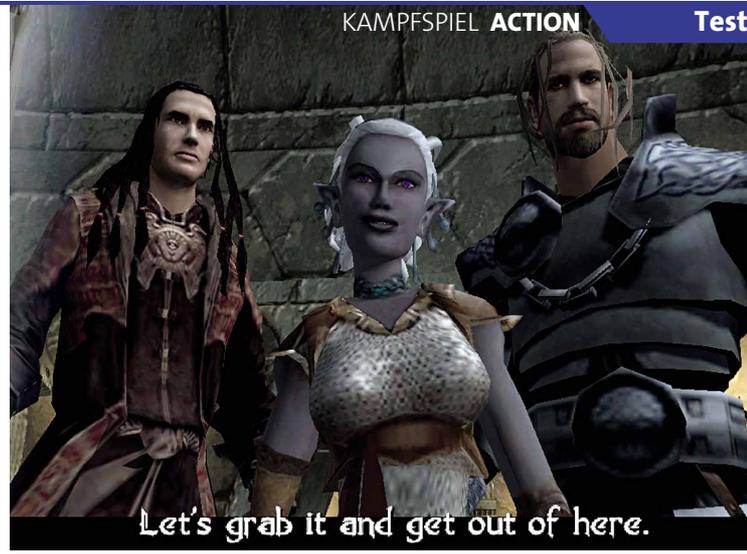
Kombo ohne Wert

Sobald Sie das erste Kapitel beendet haben, machen Sie Bekanntschaft mit dem Einkaufsmenü. In der ganzen grausamlangweiligen Schlichtheit eines Textbildschirms ohne Mausunterstützung werden Ihnen Rüstungsverbesserungen, Waffenupgrades, Zaubersprüche und Spezialattacken angeboten. Um Ihre Helden damit auszustatten, benötigen Sie Gold, das Sie unterwegs in Fässern oder Kisten finden. Wer mag, kann sich detailliert mit den Vor- und Nachteilen von Bull-Rush-Attacke und Wirbelwind-Schlag beschäftigen. Doch das ist eigentlich nicht nötig, gibt es doch die komfortable Automatik, die auf Knopfdruck verfügbare Verbesserungen kauft. Den Job erledigt sie recht zuverlässig. Außerdem brauchen Sie mit Ausnahme von effektiveren Rüstungen und Waffen die meisten Upgrades gar nicht. Vor allem neue Kombo-Angriffe sind komplett überflüssig. Denn egal, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie auch spielen: Mit den auf Button 1 und 2 liegenden Standardattacken kommen Sie praktisch immer weiter. Der Sieg ist eher eine Frage der Drückgeschwin-

digkeit und des Tempos, in dem Sie Heiltränke aufsammeln, die erledigte Gegner hinterlassen. Auf eines müssen Sie doch achten: das »Heldenmeter«. Diese Anzeige füllt sich, wenn Sie Feinde besiegen. Ist es voll, führt Ihr Held auf Knopfdruck eine Spezialattacke aus, die meist gleich mehrere Angreifer auf einmal plättet oder zumindest betäubt. Steht der Wert bei allen drei Gruppenmitgliedern auf Maximum, dürfen Sie sogar den extrawuchtigen Teamanriff starten.

Charakter wechsel dich

Ab dem zweiten Level können Sie jederzeit den Charakter wechseln. Die CPU steuert die beiden Gefährten. Meist klappt das gut, gelegentlich setzt die KI aber auch aus und unsere Kolle-



Das Heldentrio Zauberer Illius, Diebin Zhai und Krieger Ranek (von links nach rechts).

gen stehen nur dumm herum. So was ist besonders ärgerlich, wenn (wie bei uns passiert) der von uns gesteuerte Magier Illius fast keine Lebenspunkte mehr hat und nur via Schutzzauber (permanent gedrückte Leertaste) überlebt. Umschalten wäre tödlich, da direkt vor uns ein dicker Troll lauert. Wenn Ranek oder Zhai doch einfach nur zuschlagen würden, wäre das Biest erledigt. Stattdessen drucksen sie zwei Minuten lang blöd herum. Dann endlich gibt der Schwertkämpfer der Bestie den Rest.

Bombenleger und Meuchelmörder

Es muss nicht immer nur dumpfes Monsterschnetzeln sein. Einige Abschnitte sind auf die Fähigkeiten einzelner Charaktere abgestimmt. So

WER IST EIGENTLICH DIESER DRIZZT?

Mitten im Spiel treffen Sie auf den Dunklelfen Drizzt Do'Urden, den Sie im siebten Kapitel selbst steuern dürfen. Der Kerl wurde bereits vor 17 Jahren vom amerikanischen Autor Robert A. Salvatore erfunden, der auch die Story für Demon Stone geschrieben hat. Seinen ersten Auftritt hatte Drizzt in Salvatores für die D&D-Forgotten-Realms-Reihe verfassten Erstlingswerk Die silbernen Ströme (hierzulande bei Goldmann erhältlich), etliche weitere Romane folgten. Der gebrochene Held, vom eigenen Volk verstoßen, bei den Menschen unverständlich, ist bei D&D-Fans nach wie vor sehr beliebt. Auch in PC-Spielen wie Baldur's Gate 1 und 2 und den Konsolen-Spin-offs Dark Alliance 1 und 2 hatte Drizzt Gastauftritte.



R.A. Salvatores Dunklelfen-Held Drizzt Do'Urden.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Neben den klassischen 4:3-Auflösungen bietet Demon Stone zwar auch Breitbildformate, im Gegensatz zu Half-Life 2 haben die jedoch keine Auswirkungen auf den Sichtbereich. Außerdem dürfen Sie zwischen 32 Bit und (wesentlich hässlicheren) 16 Bit Farbtiefe wählen.

RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft Demon Stone zwar, nervt dafür aber auch mit regelmäßigen Nachladehängern. 512 MByte RAM genügen, um den Titel in voller Pracht zu genießen. Auf der Festplatte beansprucht Demon Stone etwa 2,2 GByte Platz.

TUNING-TIPPS

- 1 Das Herabsetzen der Auflösung bringt – je nach System – bis zu 40 Prozent mehr Performance.
- 2 Schalten Sie die unwichtigen, aber leistungshungrigen »Schatten« ab; so bleibt die Framerate auch bei vielen Gegnern konstant.
- 3 Auf schwachen DirectX-8-Boards deaktivieren Sie im Notfall die Vertex- und Pixelshader, um die Framerate leicht anzuheben.
- 4 Sehr nützlich: Die Punkte »Particle Density« und »Advanced Graphic Effects« polieren die Optik auf und kosten trotzdem kaum Leistung. **FG**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 800x600x16 (min. Details, 256 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,5 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Dank fernzündbarer Sprengkapsel jagen wir gleich mehrere Monster auf einmal in die Luft.



Unsere Diebin Zhai ist im markierten Schatten unsichtbar und kann sich an Gegner heranschleichen.

schleichen Sie mit Zhai gelegentlich von Schatten zu Schatten, um sich von hinten ungesehen an Feinde heranzuarbeiten. Dann reicht ein Knopfdruck, und die Diebin schneidet den Gegnern die Kehle durch. Ein anderes Mal muss Zauberer Illian mit Bomben Baumstämme oder Steinhäufen wegsprengen. Oder Rannek schlägt so lange mit seinem Krafthandschuh vor ein magisch gesichertes Portal, bis das zusammenbricht.

Eine Klasse für sich sind einige der Zwischengegner. So

scheinen Sie gegen die Riesenspinne in Kapitel 4 keine Chance zu haben, selbst Illius' magische Geschosse machen ihr nichts aus. Erst wenn Sie sich mittels Schutzzauber sichern und dem Krabblereins überbraten, unmittelbar bevor oder kurz nachdem er mit Gift geschossen hat, verliert das Biest etwas Lebenskraft. Große Polygone bedeuten aber nicht immer große Gegner. Denn wenn Sie auf einen Riesenroboter treffen, übernimmt Illius ihn automatisch. Fortan steuern Sie den Blechkumpel eine zeitlang und attackieren gleich mehrere Finsterlinge auf einmal.

Picard an Bord

Während Sie sich von Level zu Level vorankämpfen verwöhnt Sie **Demon Stone** mit sehr schön texturierter Grafik, die nur ein wenig unter den kantigen Polygonen leidet. Dafür gibt's tonnenweise Zwischensequenzen, die die sehr gute Story allesamt edel präsentieren. Das Gleiche gilt für die wuchtige Musik, die in Surroundqualität für das passende akustische Ambiente sorgt. Ebenfalls sehr gut: die englischen Sprecher, allen voran »Captain Picard« Patrick Stewart. Weniger nett ist die schwammige Steuerung, weshalb Sie oft dreimal um Heiltränke herumlaufen, bevor Ihr Held die rettende Flasche aufhebt. Zum Glück ist **Demon Stone** nicht sonderlich schwer, weshalb es auch nicht weiter stört, dass nur nach komplett vollendetem Level gespeichert werden darf. Achtung: In der US-Verkaufsversion sorgt ein

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Spiele in der Machart von **Demon Stone** gibt's auf dem PC viel zu selten. Ich liebe die Verknüpfung von Actionlevels mit der epischen Hintergrundgeschichte. Aber die schwammige Steuerung hat mich (trotz niedrigem Schwierigkeitsgrad) schon genervt. Und dieser fiese Bug, der mich (zugegebenermaßen selten) dazu zwingt, ganze Levels nochmal zu spielen, gehört schnellstens ausgemerzt. Trotzdem, **Demon Stone** macht Spaß, wenn auch nur für acht Stunden. Zum Budgetpreis würde ich es kaufen.

»Viel Spaß trotz Bug«



Mit Säbelattacken greift Dunkelelf Drizzt den Ober troll an, der aus Rannek alles Leben presst.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Demon Stone ist eine nette Abwechslung im Ego-Shooter-dominierten Actiongenre. Ich habe es sehr genossen, mein Heldentrio ohne viel Nachdenken durch alle zehn Levels zu führen. Die Devise heißt hier klar: draufhauen, bevor es die anderen tun! Und verliert man seinen Kämpfen vor lauter Monstern mal aus den Augen, macht das auch nichts. Einfach immer schön weiter Knöpfchen drücken. Dagegen sind die Zwischengegner nur trickreich zu besiegen. Klasse finde ich auch die tolle Story, die mir ein Wiedersehen mit Drizzt Do'Urden beschert hat, den ich schon seit 17 Jahren aus **Salvatores Romanen** kenne. Alles in allem ein optisch tolles Actionspiel, das mit acht Stunden Spieldauer bloß viel zu kurz ist.



»Opulent, aber zu kurz«

Bug für Ärger. Manchmal bleibt **Demon Stone** hängen, obwohl alle Gegner erledigt sind. Dann müssen Sie den Level nochmal von vorn beginnen. **MIC**

➤ **HOTLINE:** (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

DEMON STONE KAMPFSPIEL

PUBLISHER: Atari / Stormfront Studios RELEASE (D): 10.2.2005
 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorb.) CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handbuch USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Die Rückkehr des Königs (85, GS 12/03) Etwas unfaire Haudrauf-Action. Jedi Knight 3 (84, GS 10/03) Kernige Jedi-Kämpfe in 3D.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1700+ AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Gamepad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ riesige Gegner + sehr schöne Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ tolle englische Sprachausgabe + Bombamusk	10 / 10
BALANCE	+ spannende Zwischenkämpfe - zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ klasse Story mit Bezug zum D&D-Universum	10 / 10
BEDIENUNG	+ Pad oder Maus wählbar - Steuerung unpräzise	6 / 10
UMFANG	- maximal acht Stunden Spielzeit	4 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreich	8 / 10
KI	+ Helden heilen sich selbst - tun manchmal nichts	7 / 10
WAFFEN	+ sehr unterschiedliche Waffen der drei Helden	8 / 10
HANDLUNG	+ sehr spannende Story	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SCHÖNES, ABER ZU KURZES FANTASY-MONSTERGEMETZEL.

78 SPIELSPASS

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **A46**



Sein Kopf ist geschoren, sein Körper eine einzige Wunde. Doch der schlimmste Schmerz tobt in John Vattics Kopf: »Wie komme ich hierher? Wer bin ich? Und was um

Mit dem Zweiten kämpft man besser

SECOND SIGHT

Mann wacht auf und weiß nicht wo, warum und was. Hatten wir schon zahllose Male. Aber diese Variante ist dank gelungener Story und cooler PSI-Fertigkeiten wirklich spielsenswert.

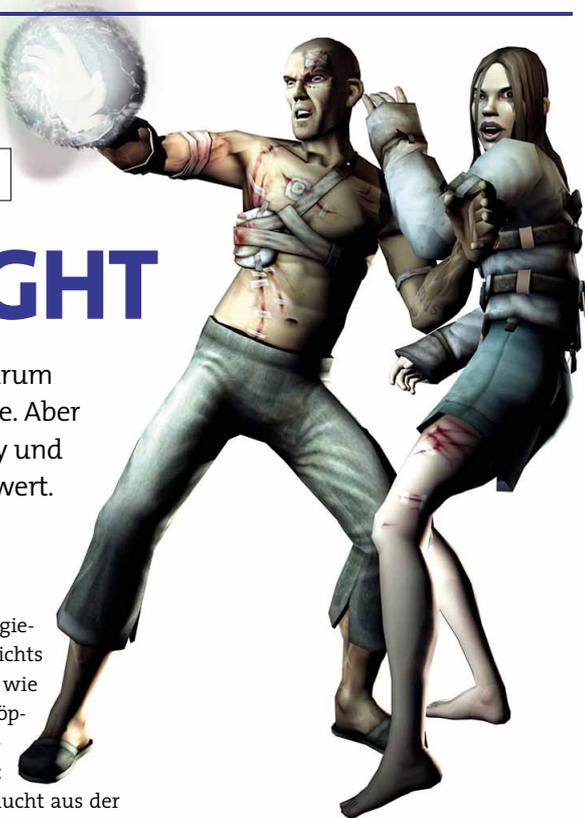
Himmels Willen ist geschehen?« Doch niemand vom Wachpersonal oder der Ärzteschaft in diesem seltsamen Krankenhaus ohne Patienten will ihm eine Antwort geben. Stattdessen prügelt man auf ihn ein oder kauert sich bei seinem Anblick vor Furcht wimmernd in eine Ecke. Letzteres ist nachvollziehbarer, kann John doch mit Gedankenkraft Monitore und Kisten wuchten, Menschen zu Boden schleudern oder per Astralleib Laserschranken umgehen.

Was? Laserschranken in einem Krankenhaus? Klar, John ist in keinem Hospital, sondern in einer dieser Forschungsstationen aus **Akte X** und Co., von

denen die US-Regierung offiziell nichts weiß. Und genau wie in diesen Serien tröpfeln im Actionspiel **Second Sight** während Johns Flucht aus der Anlage langsam Informationen und Erinnerungen in des Helden Gehirn. Es begann im eiskalten Norden Russlands...

Fummeln in Sibirien

Irgendwo im Schnee: John ist mit einer kleinen Geheimtruppe der US-Army und dem bildhübschen Medium Jayne Wilde auf der Suche nach einem russischen Gehirnforscher. Der soll dort angeblich Experimente an

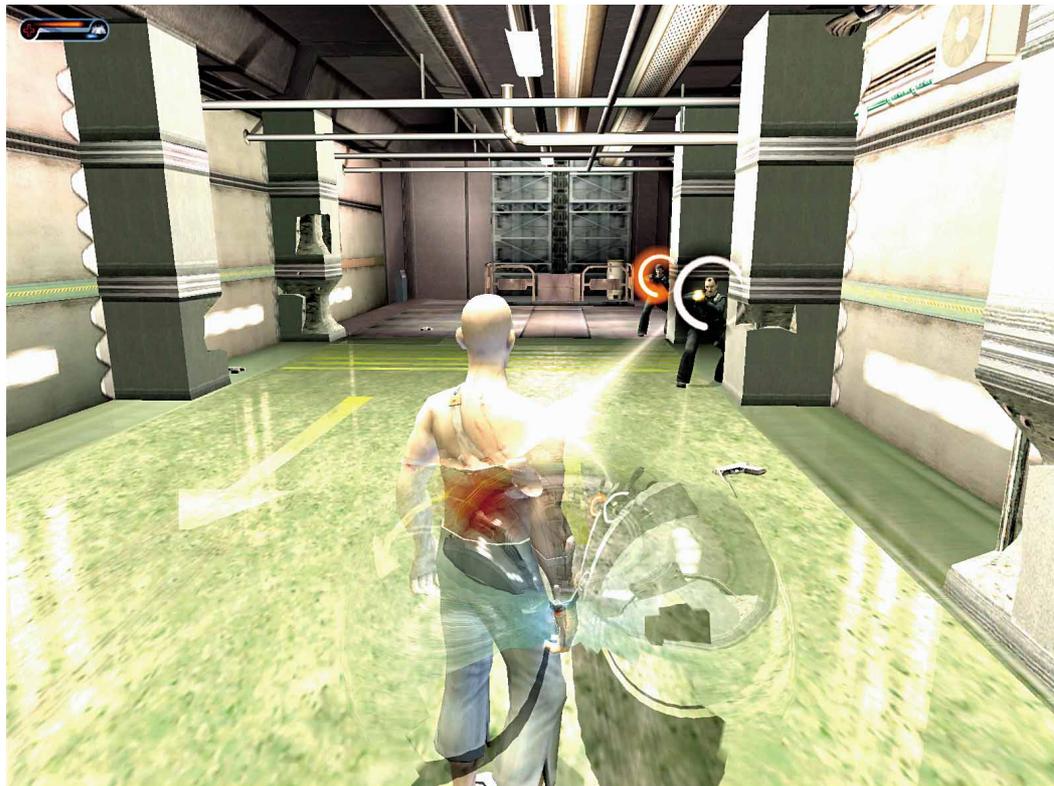


den grauen Zellen von Menschen vorgenommen haben. Wie uns der Anfang des Spiels zeigt, auch mit Johns Hirn.

Die Geschichte von **Second Sight** wird in Flashbacks erzählt: Immer, wenn Sie einen Hinweis auf Johns altes Leben finden, wechselt die Szenerie vom Krankenhaus in die Vergangenheit. Dort müssen Sie – zu Beginn noch gänzlich ohne übernatürliche Fähigkeiten – mit blanker Waffengewalt gegen zig Widersacher antreten. Da Sie John auch bei Schusswechseln in der Schulteransicht steuern, markiert eine blaue Kreisanzeige den jeweils anvisierten Feind. Das eigentliche Fadenkreuz (ein winzigkleiner blauer Punkt) dürfen Sie dann nur innerhalb dieses Kreises bewegen, um etwa einen Kopftreffer zu landen. Das ist zuweilen sehr fummelig. Hat John ein Scharfschützengewehr in Händen, erscheint das Ziel in einer Extra-Einblendung wie in alten **Delta Force**-Titeln oder wird überdeutlich in der riesigen Linse des Fernrohrs dargestellt.

Astralleib statt Bierbauch

Bei der Flucht aus der Forschungsanstalt wehrt sich der Held zwar auch mit Bleipusten, seine eigentlichen Trümpfe aber sind die Psi-Fähigkeiten, die er auf mysteriöse Weise aus Sibirien mitgebracht hat. Damit



John bereitet einen Psi-Angriff auf die Wachen vor. Der rote Kringel markiert die Person, die zuerst dran glauben muss.



In Sibirien wehren sich John und Begleiterin Jayne gegen russische Schurken. Die wollen den Forscher zuerst finden.



Der echte John hockt im Fahrstuhl, Astral-John schaltet ihn an.



In Zwischensequenzen erweitert der Held seine Spezialfähigkeiten.

schleudert er ganze Horden von Gegnern zu Boden oder wirft ihnen Kisten und Monitore an den Kopf. Cleverer ist es jedoch, den Fiesewichtern erst gar nicht zu begegnen. In **Second Sight** gestaltet sich das deutlich einfacher als etwa in **Splinter Cell**: John braucht keine Schatten, er muss nur die Tarnung aktivieren und so ungesehen an Wachen und Ärzten vorbeilatschen. Doch Vorsicht: Sind Sie vorher durch die Blutlache eines erledigten Schurken getappt, hinterlässt auch der getarnte John hübsch sichtbare Fußabdrücke auf dem Linoleum. Zudem lassen sich Kameras mit der Tarnung nicht täuschen, die müssen Sie deaktivieren. Das geht meist einfach: John kauert sich in eine möglichst abgeschiedene Ecke, konzentriert sich und schickt seinen Astralleib auf Reisen. Der schwebt ungesehen an den elektronischen Augen vorbei und schaltet sie aus. Mit einem »Plopp« fährt dann der unsichtbare John wieder in den sichtbaren und beide passieren das Hindernis. Für sämtliche Gedankenzaubereien brauchen Sie Psi-Energie. Die lädt sich jedoch recht fix von alleine wieder auf.

In Leichen lesen

In Sibirien begleitet Sie zumeist Jayne. Die ebenso niedliche wie resolute junge Dame unter-

stützt Sie nach Kräften und feuert auf Gegner, führt Sie durch die Versorgungsgänge geheimer Anlagen und liest dank ihrer Begabung geheime Passwörter aus den Köpfen Verblichener. Steckt sie zuviel feindliches Blei ein, geht sie selbstständig zu einer der zahlreichen Medizinstationen an den Wänden. Schließlich ist sie nicht unverwundbar, John muss sie nicht selten vor zig Schurken retten.

Die Gegner sind nicht dumm. Die Burschen reagieren, wenn Sie getarnt eine Kiste anrem-

peln oder eine Laserbarriere ausschalten. Dann steigt ihr Aufmerksamkeitslevel, sie stöbern in Ecken und schauen sich aufmerksam um. Zudem verfolgen die Schurken Sie auch in andere Räume. Es reicht also nicht, durch die nächste Tür zu huschen, um in Sicherheit zu sein.

Head & Shoulders

Dass **Second Sight** eine reinrasige Konsolenportierung ist, bemerken Sie an Steuerung und Grafik: Üppige Shader-Effekte gibt's nicht, nur ab und an blitzt

mal der Linoleumboden auf. Außerdem wirken die Farben blass, die Texturen ohne Struktur. Dafür wurden die Figuren mit viel Liebe zum Detail entworfen. Und sehr gut gelungen: die Animationen. John bewegt sich butterweich durch die Levels. Sobald er eine Psi-Kraft startet, wird das durch eine blaue Aura und seine gekrümmte, angestrenzte Körperhaltung visualisiert. Lediglich wenn er Treppen abwärts nimmt, wirken seine kleinen, schnellen Tritte albern. Die

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Um **Second Sight** mit allen Effekten genießen zu können, genügt bereits eine veraltete DirectX-7-Karte. Auf solchen Platinen zickt jedoch die höchste Auflösung: Bei bestimmten Effekten (etwa dem Psi-Angriff) stürzt das Spiel kommentarlos ab (grau in der Performance-Tabelle).

RAM/FESTPLATTE

Genügsam: **Second Sight** läuft schon mit 256 MByte RAM ohne Einschränkungen in der Performance, 512 MByte Arbeitsspeicher verbessern lediglich die Ladezeiten. Auf der Festplatte belegt der per Starforce kopiergeschützte Titel etwas über 900 MByte Speicherplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Bei Performance-Problemen setzen Sie zuerst die Auflösung herab — auch auf 800 mal 600 Bildpunkten bleibt die Schrift leserlich.
- 2 Auf kleinen Karten bringt auch das Deaktivieren der ohnehin unwichtigen »Schatten« einen leichten Performance-Gewinn.
- 3 Die wenigen übrigen Grafik-Optionen beeinflussen die Framerate lediglich minimal: Lassen Sie ruhig alles eingeschaltet.
- 4 **Second Sight** verträgt keine Kantenglättung: Bei aktiviertem Antialiasing produziert das Spiel Grafikfehler am laufenden Band. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,2 GHz/800x600 (min. Details und 256 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,8 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

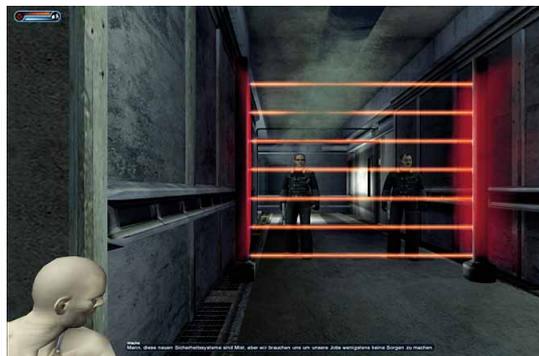
■ nicht möglich, nicht spielbar
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ■ flüssiges Spielen möglich



In der Linse des russischen Scharfschützengewehrs sehen Sie das Ziel auf dem fernen Turm eingelenkt.



Der Astralleib des Helden kann auch Laserschranken passieren.



An die Wand gepresst darf John ungesehen um die Ecke linsen.

Widersacher stehen nicht bewegungslos in der Gegend rum. Sie nesteln in Taschen, fassen sich an die Nase, wischen sich Schuppen von der Schulter.

In den häufigen Zwischensequenzen verblüfft das Spiel durch lebhaftes Gesichtsanimationen, die wunderbar die Stimmung der jeweiligen Figuren darstellen. So kullert etwa Jayne

zum Knuddeln lieblich mit den Augen, wenn sie John darum bittet, sie ins kalte Sibirien zu begleiten. Jeder noch so spröde Held würde da nachgeben.

Hinten nix zu hören

Zwar hat das Spiel nur englische Sprachausgabe, dafür deutsche Untertitel. Doch das tut dem Erlebnis keinen Abbruch. Die Texte

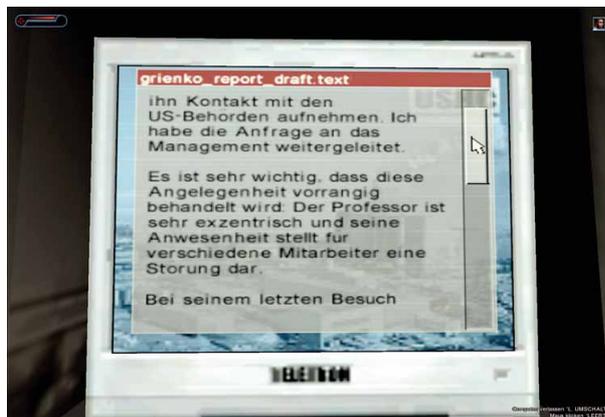
sind zum einen exzellent gesprochen, zum anderen sehr akribisch übersetzt. Witzig: Wenn John etwas liest, quittiert er das nicht selten mit einem lässigen Spruch. Der Sound kommt lediglich in Stereo aus den Boxen. Das ist ein wenig schade, weil John schon mal von hinten angegriffen wird. Dezentere Musikuntermalung ist unter Johns Aus-

bruch aus dem geheimen Forschungslabor gelegt.

Freies Speichern bleibt Ihnen verwehrt. Jedoch werden oft und gut verteilt Kontrollpunkte angelegt, an denen Sie bei Johns Dahinscheiden erneut starten dürfen. Bei Neustart des Spiels geht es am jeweiligen Levelanfang weiter.



➤ **HOTLINE:** (0190) 900 045 1,86 €/MIN



In Rechnern finden Sie kleine Hinweise, die Johns Erinnerungen aufrischen.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Die Idee mit den Psi-Kräften ist zwar nicht die neueste, aber die Umsetzung dafür wirklich gelungen. Wachen per Gedankenkraft auszutricksen ist ähnlich launig, wie sie im Dunkeln von hinten umzuholzen. Dagegen nervt das umständliche Schießen ein wenig. Spätestens hier kann Second Sight seine Konsolen-Herkunft nicht mehr leugnen. Trotzdem läuft es bei mir unter »gelungene Portierung«. Denn die Handlung allein animiert zum Weiterspielen. Spannend!



»Einen zweiten Blick wert«

SECOND SIGHT ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Codemasters / Free Radical RELEASE (D): 28.2.2005
 SPRACHE: Englisch, dt. Untertitel CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 S. Handbuch USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Mordscooter Ausbruch mit Vin »Riddick« Diesel, Splinter Cell 2 (89, GS 04/04) Fisher schleicht und trickt sich zur Weltenrettung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1200 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro
	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900	

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Animationen	- kaum moderne Effekte wie Shader	7 / 10	
SOUND	+ gute Sprecher	- nur auf Englisch	7 / 10	
BALANCE	+ stets fair	- manchmal zu einfach	8 / 10	
ATMOSPHERE	+ griffige Akte-X-Atmosphäre		9 / 10	
BEDIENUNG	+ intuitive Steuerung	- fummelig	- kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG		- relativ kurz	- kein Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ logisch aufgebaute Gebäude	+ kleine Verstecke		7 / 10
KI	+ Jayne agiert selbstständig	+ Wachen reagieren auf Fußabdrücke		7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Psi-Fähigkeiten	+ haufenweise Bleipusten		9 / 10
HANDLUNG	+ Jagd nach der Erinnerung	+ gut getimter Zeitenwechsel		9 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

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

FAZIT: SPANNENDE SUCHE NACH DEM VERLORENEN GEDÄCHTNIS.

75 SPIELSPASS

DVD-Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK A145

MIAMI VICE

Der Viceheit letzter Schuss. Hoffentlich!



Farb- und spaßlos geht es in Miami zu: Kisten, Boden, Treppe, Hemd in Grau.



DVD:
Test-Check

Steuerung aus der Vorhölle, Grafik aus der Hölle – so sieht **Miami Vice** im Jahre 2004 aus. Das 3D-Actionspiel von Davilex (**Autobahn Raser**), das auf der Fernsehserie von 1984 basiert, bietet in 16 Levels Stumpfsinn vom Feinsten. Sie sind wahlweise als Sonny Crockett oder Ricardo Tubbs auf der Jagd nach Drogendealern. Der Kollege wird dabei von der KI übernommen – auch wenn der Begriff KI hier aus Verlegenheit steht, denn selbst rudimentäre Befehle wie »Geh' in Deckung« werden oft nicht ausgeführt.

Von Gehen kann eigentlich auch keine Rede sein: Beide Helden staksen durch die Land-

schaft, als hätten sie einen Stock in einer nicht näher genannten Körperstelle stecken.

Zwar hilft Ihnen eine automatische Zielaufschaltung beim Anvisieren der zahlreichen immer gleichen Gegner, und Sprünge erledigen die Helden alleine. Aber durch die lahme Kamera wird der Weg durch die Levels zum Spießrutenlauf. Zudem zeigt Ihnen das Spiel lieber mal die Totale einer Wand statt der Gegner, die hinter der Ecke warten. Doch um eine Ecke will ohnehin niemand laufen, da sieht es nämlich genau so aus wie vor der Ecke. Miami ist im Spiel nicht die bunte Florida-Metropole der Serie, sondern eine öde Ansammlung grauer und brauner Matschtexturen. Lediglich Originalmusik und -sprecher erinnern noch an die eigentlich recht coole Vorlage. Wer Crockett und Tubbs mochte, sollte einen weiten Bogen um das Machwerk schlagen. Alle anderen übrigens auch. **PET**

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

MIAMI VICE

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Koch Media / Davilex
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz; 512 MB; 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

23

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Himmel! Das können die doch nicht ernst meinen, die Menschen von Davilex! Crockett und Tubbs waren damals echt coole Hunde. Im Spiel sind sie nur Witzfiguren mit dem Actionpotenzial einer Kaffeefahrt in die Uckermark. In der Uckermark gibt es aber immerhin noch Farbe – dem üppigen Baumbestand sei Dank. In Miami Vice ist alles grau. Das habe ich aus der Vorlage anders in Erinnerung.

»Lieber in die Uckermark«



Der Mond, auf dem der Robo wohnt

SCRAPLAND

Hilfe, ein Mensch geht um! Der mordende Erdling sorgt für Aufregung in der Roboterwelt und stürzt Sie in einen bunten Raumschiffkampf-Action-Mix.

Sie müssen sich das so vorstellen: Petra hat sich das letzte Pausenbrot gesichert und Gunnar zur Aufbewahrung gegeben, sehr zum Ärger des hungrigen Michael. Also geht Michael zum nächsten Internet-Terminal und verwandelt sich in Petra. Dadurch

hat er nicht nur ihr Aussehen bekommen, sondern auch die Fähigkeiten »Giggeln« sowie »Schwätzen« und kann Gunnar so die Stulle abluchsen. Dann transformiert Michael sich in Daniel (weil der die längsten Beine hat) und rennt allen davon.

GTA in der Zukunft?

Versetzen Sie das »Bäumchen wechsel dich«-Szenario auf einen Zukunftsplaneten voller Roboter, fertig ist das Grundprinzip von **Scrapland**. Metallheld D-Tritus räuscht dort abwechselnd mit dem Raumschiff durch belebte Techno-Stadtteile oder schlüpft in Innenlevels in die Blechhaut von 14 Robotern, um mit deren Spezialfähigkeiten Rätsel und Minispiele zu lösen. Die Flugepisoden erinnern an **Descent**, die Körperwechsel an **Messiah**, und vom spielerischen Freiraum soll das Androiden-Abenteuer eine poppige Zukunftsversion von **GTA 3** sein → ein hehres Ziel, denn trotz dickem Originalitäts-Bonus und »abgefahrener« Szenario geht dem storyschwachen Genremix zu schnell die Luft aus.

Rost in Peace

Auf dem Asteroiden Chintera, den die ölbetriebenen Einwoh-



Ein Mensch ist gefoltert! D-Tritus rettet den Unschuldigen vor der Polizei.



Der verwandelte Held fliegt auf, wenn er von der Wache geschnappt oder vom Original gesehen wird.



Auf dem Schrottplatz haben Metall-Moskitos ein Nest gebaut – die Viecher sind schwach, aber zahlreich.

ner **Scrapland** nennen, wird dem Neuling D-Tritus der schäbigste aller Berufe zugeteilt: Journalist (na!). Also klemmt sich der Nachwuchsschreiber hinter die erste Story: Der Erzbischof ist ermordet worden! Dabei kann man auf Chimera eigentlich nicht sterben, weil die Bischofskiste die Struktur jedes Roboters in der Großen Datenbank speichert und beliebig rekonstruiert. Doch die Matrix des Erzbischofs würde gestohlen, kein Geist kann mehr in dem rostenden Metallloib fahren. Dass hinter der Mordserie (denn bald sterben noch mehr Würdenträger) ein illegal eingereister

Mensch stecken soll, widerlegt D-Tritus durch unzählige Küriermissionen, Freundschaftsdienste und mühsame Schnitzeljagden.

Eine Bitte noch...

Die Indizienuche erweist sich als verschachtelte Auftragskette: Eine Botendrohne fordert zum Beispiel, dass Sie die Pläne für das Raumschiff des Bürgermeisters beschaffen (Mission 1), das Schiff stehlen (Mission 2) und damit 20 Polizeischiffe wegblasen (Mission 3) – erst dann sagt der kleine Mistkerl Ihnen den Namen einer Kontaktperson (!), die vielleicht In-

AUFMARSCH DER ROBOTER IN WEN VERWANDELN WIR UNS?



D-Tritus
Der Metall-Held. Kann andere Roboter übernehmen oder zerstören.



Betty
Sexy Blechbraut. Süß und tödlich: Ihre Feuerraub löst alles im Umkreis auf.



Banker
Schleimiger Langfinger, der arglosen Opfern Scheine aus der Tasche angelt.



Heftmaschine
Papier gibt's nicht mehr, dafür hüpfert der Winzling durch enge Schächte.



In den bunten, detaillierten Außenlevels fließt der Verkehr.



Zur Polizei-Pokerrunde kommt D-Tritus nur als Polizist.



In der Großen Datenbank fliegen Bischöfe in Formation Wache; wir verteidigen uns mit einem Elektrostrahler. (1280x1024)

dizien kennen könnte (!!). Die Handlung ruht derweil, nur ab und zu lässt ein mysteriöser Informant per Interkom Andeutungen fallen. Starke Bindungen zu Charakteren gibt's dabei nicht – die wichtigsten Gesprächspartner sind entweder sichtbar oder früher oder später tot. Jeder neue Mord und besondere Ereignisse wie die Ankunft eines Menschen dienen nur als Vorwand für weitere »Finde-und-Zerstöre«-Missionen. In den Außenlevels sind das flotte Raumpkämpfe gegen Schiffsschwärme, manchmal auch Verfolgungsjagden, Geleitschutzmissionen oder Wettrennen. In den Innen-Arealen, die Sie über Landeplätze oder ein Schnellbahnnetz erreichen,

stehen neben Actionkämpfen Such- und Sammelspielchen an.

Werde ich halt du

Die Aufgaben in den verzweigt angelegten Gebäuden knüpfen sich meist an Identitätswechsel. Damit tauschen Sie zum einen Ihr Gegenüber – der Liftrobo im Polizeiquartier befördert nur Uniformierte, der gesuchte Beamte spricht nur mit Leuten seiner Kaste. Zum anderen gewinnen Sie spezielle Fähigkeiten. Weil nur die Heftklammer-Maschine, klein genug ist, um durch Luftschächte zu krabbeln, brauchen Sie diese Form zum Einbruch in den Zellentrakt. Und die Botendrohne fliegt mit Schallgeschwindigkeit in jeden Winkel der Karte. Das ist be-

sonders praktisch, wenn der Alarm klingelt: Denn Flugaugen enttarnen Ihren Gestaltwandel, wenn Sie zu lange im Scanbereich stehen. Auch Angriffe oder illegale Aktionen lassen Polizisten ausrasten. Die folgen Ihnen dann ballertnd, solange Sie gesehen werden. – also nichts wie weg in eine ruhige Ecke und abwarten, bis die Cops aufgeben. Natürlich können Sie an einem der Datenbank-Terminals auch zum Polizisten wefdert und zurückschießen. Zerstörungskraft entfalten auch der Bischof, Betty oder D-Tritus selbst, denn die Fähigkeiten ähneln sich stark. Geld eintreiben können Sie als Banker, Krankenpfleger oder Polizist, fliegen als Boten- oder Wachdrohne.

Manche der Roboter sind sogar komplett überflüssig, etwa der Blendblitz-speiende Berto.

Die ändern hauen ab

In den thematisch angelegten Außenlevels, vom bunt-belebten Innenstadtkwartier bis zum rostig-düsternen Schrottplatz, fliegen Sie mit dem Raumschiff Einsätze. Zu entdecken gibt's in den verzweigten Arealen nichts außer Eingängen zu Innenlevels oder Verbindungsstraßen. Stattdessen dienen die bildhübschen, mit kuriosen Gebäuden und Ebenen und Verkehr vollgestopften Viertel, als Kulisse für Kämpfe und Wettrennen. Das Zielen nimmt Ihnen das Programm durch eine Aufschalt-Automatik weitgehend ab. Das

<p>Bote Fliegt blitzschnell in jeden Winkel. Ist dafür wehrlos – Kämpfe meiden!</p>	<p>Bewaffneter Polizist Kräftig, schnell und mit dicker Kanone. Streckt Verbrecher nieder.</p>	<p>Berto Kollege von D-Tritus. Blendet Gegner kurzzeitig mit einem Lichtblitz.</p>	<p>Bischof Hochnäsige Priesterkaste, interessanterweise schwer bewaffnet.</p>

TECHNIK-CHECK

KOPIERSCHUTZ

Achtung: Der bei Scrapland verwendete Kopierschutz »Starforce 3« hat bei einigen Laufwerken Schwierigkeiten, die Original-CDs von einer Kopie zu unterscheiden und weigert sich in diesem Fall, das Spiel zu starten. Tipp: Falls dieses Problem bei Ihnen auftritt, benutzen Sie nach Möglichkeit ein langsames CD-Laufwerk (keinen Brenner!) zur CD-Abfrage.

RAM/FESTPLATTE

Bereits mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft Scrapland ohne Performanceeinbußen. Mit 512 MByte RAM sinken die Ladezeiten jedoch erheblich. Auf der Festplatte beansprucht der Titel etwa 1,5 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Entgegen den Herstellerangaben läuft Scrapland auch auf DirectX-7-Karten – und sieht auf der Uralt-Hardware auch noch gut aus.
- 2 Mit dem Herunterschrauben der Auflösung gewinnen Sie am meisten Performance: pro Stufe sind bis zu 30 Prozent mehr Frames drin.
- 3 Auf kleinen DirectX-8-Boards benötigt der atmosphärische »Bloom«-Effekt viel Leistung. Deaktivieren Sie in bei Leistungsengpässen.
- 4 Die anderen Spezialeffekte brauchen kaum Leistung – lassen Sie »Nebel«, »Motion Blur« und »Verformung« ruhig aktiviert. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	800x600 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,5 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ■ flüssiges Spielen möglich

Ist auch gut so, denn die Gegner schwirren mit dem Tempo und der Größe von Stechmücken um Sie herum. Dafür ergreifen stark beschädigte Feinde die Flucht und konkurrieren mit Ihnen um Munitions- und Panzerungs-Extras, die an Schlüsselstellen im Level verteilt liegen.

Mein (T)raumschiff

Der Gleiter, in dem Sie dabei antreten, ist Marke Eigenbau: Beim Schiffsschrauber stellen Sie sich das Wunschmobil aus einem Rumpf, Antrieben und

sechs Waffentypen zusammen. Bessere Varianten bekommen Sie im Laufe der Story und durch optionale Nebenquests (»Durchstößere das Pressezentrum nach Blaupausen!«). Bis zu neun Raumschiffe können Sie parallel besitzen und jederzeit wechseln – durchaus sinnvoll, da ein Kampfkoloss bei Wettrennen einen schweren Stand gegen wenige Miniflieger hat. Neben der Hauptstory stellt Ihnen das Spiel so genannte »Irrwetten«, die Sie nach Lust und Laune erfüllen können. Sind drei Wetten von Schlag eines »Erschieße als Bischof zehn Gegner« erfüllt, winkt ein Finalekampf in einer Arena. Dort tragen Sie Multiplayer-Duelle gegen den Computer aus, als Gewinn winkt immer ein Waffenupgrade.

Wer mag, kann auch mit Freunden

Apropos Multiplayer! **Scrapland** strickt den Fluggart auf Wunsch zur Mehrspieler-Herausforderung um. Bis zu 16 Spieler dürfen in schicken Arenen zum Deathmatch oder der Flaggenjagd antreten – seltsamerweise nicht zu Wettrennen, die im Hauptspiel am meisten Spaß machen. Zwar lassen sich auch für die Multiplayer-Duelle eigene Schiffe basteln, trotzdem ist der schnelle Schlagabtausch im 3D-Terrain weitgehend Glückssache.

Trotz simpler Grundarchitektur lebt die Grafik in den Außenlevels vom schicken Stadtdesign und den feinen Kampfeffekten, in Gebäuden von den witzigen Animationen der detailverliebten gestalteten Roboter. Weniger gelungen ist die deutsche Syn-



Minispiel: Als Botendrone liefern Sie Datenröhren.



Der Einsame Söldner ist sauer: Wir haben sein Schiff.

chronisation: Zwar passen die skurrilen Sprecher gut zum Ambiente, müssen aber zu viele Rollen vertönen – so klingen die Robos häufig gleich. Zudem hetzen die Redner durch mäßig übersetzte Dialoge. CS

► **HOTLINE** (0190) 824 667 1,86 €/MIN

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Da ist er wieder, der Fluch der originellen Spiele: Tolle Idee, mäßig umgesetzt. Das Raumschiff-Bauen, das Roboter-Wechseln und Ausprobieren der Spezialfähigkeiten macht anfangs einen Heidenspaß – bis sich herausstellt, dass danach nichts mehr kommt. Scrapland enthält tolles Material für fünf Stunden, die es gnadenlos auf 20 Stunden auswalzt.

SCHÖN, ABER LEER

Dabei steckt in dem Identitätswechsel soviel Potenzial, wenn er nicht nur für Rätsel Marke »Sprich als Bürgermeister mit dem Polizeichef« verschwendet würde. Und die tollen Stadtviertel hätte man locker mit Missionspunkten und Geheimnissen à la GTA aufpeppen können. So bleibt unterm Strich ein sehr schickes, ambitioniertes Science-Fiction-Spiel mit sympathischem Witz, das leider viel zu schnell im Storybrei versandet.



»Hätte, könnte, würde!«

SCRAPLAND ACTIONSPIEL

PUBLISHER Deep Silver / MSE RELEASE (D) 4.2.05
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 2 CDs, 48 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Freelancer (84, GS 04/03) Immer noch das beste Raumschiff-Baller-Epos. Beyond Good and Evil (83, GS 12/04) Abgedrehtes, originelles Action-Adventure.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
■ Geforce 1/2 MX ■ GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
■ Geforce 2/4 MX ■ Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
■ Radeon 9000 ■ Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
■ Geforce 3/3 Ti ■ Radeon 9800 Pro	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
■ Geforce 4 Ti ■ GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Schnelle, aber unübersichtliche Raumhatz für 16 Spieler über Netzwerk und Internet.
 MODI (Team-)Deathmatch, (Team-)Flag Hunt, (Team-)One Flag

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, bunte Außenlevels + witzige Animationen	8 / 10
SOUND	+ poppiger Elektro-Soundtrack - durchwachsene Synchro	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad immer wechselbar - Anspruch schwankt	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ skurrile Roboter - keine zusammenhängende Welt	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung - kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ lange Spielzeit + viele irre Wetten - Wiederholungen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ coole Außenabschnitte - Innenlevels wirr und langweilig	8 / 10
KI	+ Standard-KI + sucht Extras	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Raumschiff-Baukasten + originelle Robo-Verwandlungen	10 / 10
HANDLUNG	- lahmes Auftrag-Abhandeln - kein Fluß, keine Spannung	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: WITZIGE ROBOTER IN EINEM SCHALEN ABENTEUER-MIX.

72
SPIELSPASS

- CD/DVD: Video-Special Demo
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A92

DARKENED SKYE

Teenie-Heldin verspottet ihr eigenes Spiel.



Skye hüpfert im Camp der Luftpiraten auf fliegende Teppiche. Schuhe abgeputzt?



► DVD:
Test-Check



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **A20**

Skye mag keine dunklen Höhlen: »Klar, ich steige allein in dieses nachtschwarze Loch! Ich will in den Credits als ›Dritter toter Teenager‹ stehen!« Die junge Frau wird später mit einem Leuchtfisch in der Hand zum Felseneingang zurückkommen, unter Tage simple Rätsel lösen und unterwegs jede Menge Monster verkloppen. Banales Actiongrau also, aus dem eine Heldin funkelt, die schon mal frech in ihrem Tagebuch notiert: »Hab eines dieser blauen ›Hey schau mich an!‹-Dinger in der Luft gesehen. Ignorieren? Klingt nach einem Plan (einem schlechten).«

Warum erst jetzt?

Das Abenteuer der Fantasy-Hirtin Skye ist drei Jahre alt: Anfang 2002 erschien das Action-Adventure in den USA, schon damals in vorsintflutlicher Grafik. Was hier auf den Markt kommt, ist das gleiche Spiel: inhaltlich unverändert, nicht eingedeutscht, ohne Handbuch – aber wenigstens nur 20 Euro teuer. **Darkened Skye** verquickt ausladende Sprung-Passagen, Actionkämpfe und »Finde den Gegenstand!«-Rätsel zu einem flotten Abenteuer. Nett ist das Magiesystem, in dem Sie aus farbigen Bausteinen ein Arsenal an Sprüchen zusammensetzen. Zwischen all dem glänzt Heldin Skye, die keine Gelegenheit zu vorlauten Kommentaren auslässt. Und sich immer wieder ironisch über die Schwächen ihres Spiel erhebt: »Irr' ich mich oder sieht in diesem Wald jeder gleich aus?« **CS**

► HOTLINE: (0261) 21 09 60 STANDARDTARIF

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Ein drei Jahre altes Spiel, das aussieht wie vor acht Jahren – braucht das wer? Nö, das gehört in die Rumpelkiste der Spielegeschichte. Es sei denn, Sie stehen auf schlagfertigen Teeniegirl-Humor à la Buffy oder American Pie. Eine so charmant rotzige Art wie die von Hirtenheldin Skye hat bei Spielen immer noch Seltenheitswert. Zum Schmunnzeln und Kichern durchaus zu empfehlen – als Spiel immerhin erträglicher Standard, wenn auch arg repetitiv.

»Skye ist cool,
das Spiel nicht.«



DARKENED SKYE

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Okygen / Boston Animation
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	350 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

56