



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

DROGEN UND ALKOHOL!

ADRENALIN Gavin Rosdale, ehemaliger Frontmann von Bush, singt in einem Lied »Adrenaline keeps me in the game«. Recht hat der Mann. Vor allem, wenn ich mir das gerade erschienene **Counter-strike**-Video von Ocrana (WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/M155) anschaue, weiß ich wieder ganz genau, warum ich Action-Spiele so liebe.

Wegen der körpereigenen Droge. Aber so richtig groß wird ein Spiel erst, wenn es nicht nur Adrenalin treibt, sondern auch Gänsehaut zaubert. Das kann **Chronicles of Riddick**. Es kann noch mehr: Mich hat es beim Abspann gleichzeitig zum Jubeln (weil der so super war) und Weinen (weil es vorbei war) gebracht. Das soll erstmal wer nachmachen!

15 MANN AUF DES TOTEN MANNES KISTE... ...heijo – und 'ne Buddel voll Rum! Freibeuter haben diese Rubrik geentert. Dabei trieben die sich bisher nur in Strategie- und Abenteurgewässern rum. **Pirates!** ist nämlich in erster Linie Action: »Säbelrasseln, Dolchgefuchtel, tot«. Hobby-Seeräuber Christian erklärt ab Seite 66, warum der Nachfolger von **Sid Meier's Pirates!** seinen Platz hier mehr als verdient hat. Und nun Männer, leert die Enten! Ach ne, entert die Galeeren! Ach, hat jemand noch einen Schluck Rum?

INHALT

TESTS

Chronicles of Riddick	62
Sid Meier's Pirates!	66
Shrek 2 Team Action	69
Santa Claus in Trouble Again	69
Pitfall	69
Medicopter 4	69
Joint Ops: Escalation	70
Shade – Der Zorn der Engel	72
Painkiller: Battle out of Hell	74
Elite Starfighter	75
Mortyr 2	76
Hugo Cannon Cruise	77
Die Unglaublichen	77
7 Zwerge das Brettspiel	77
Der Polarexpress	77

GAMESTAR-ACTION-CHARTS FEBRUAR

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	09/05	93	9	10	10	10	10	10	9	9	8	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	NEU	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	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	NEU	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.



Mit der Betäubungspistole legen Sie Wachmänner und Service-Personal lahm.



Sie haben den Freund dieses Gefangenen umgehauen. Nun will er Rache!



»You're not afraid of the dark, are you?«

CHRONICLES OF RIDDICK

Hilfe, eine Filmlizenz! Gemach, gemacht, liebe Leser. Dies hier ist die bisher beste Versoftung eines Kinostoffs. Und noch mehr: Es ist sogar eines der besten Spiele der letzten Jahre.

Rust ist der Boss im Zellenblock A. Er hält sich eine Leibgarde von notorischen Körperverletzern – und damit die restlichen Knacks klein. Bis zum Tag, da der Häftling 5421135-2 ins Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay überführt wird und sich entschließt, möglichst fix wieder zu verduften. Der Gefangene heißt Richard B. Riddick. Butcher Bay ist nicht sein erster Knast, und Riddick merkt schnell, wem er zu Diensten sein muss, um an wertvolle Tipps zu kommen. Zwischen ihm und dem Ausgang liegt nur ein toter Rust – glaubt er. Doch selbst Richard B. hat nicht mit der diabolischen Schläue seiner Häscher gerechnet. Und so führt ihn seine Flucht im Ego-Shooter **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** immer tiefer in den Wahnsinn und die Mauern des Knasts, statt hinaus in die Freiheit.

Dass Riddick doch entkommt, dürfen wir Ihnen bedenkenlos verraten. Müssen wir sogar, mit ein paar Zusatzinfos: Der Titel hat natürlich mit den Kinofilmen **Pitch Black** und **Chronicles of Riddick** zu tun, in denen Vin Diesel die Hauptrolle verkörpert, schließlich ist der Held der gleiche. Doch **Escape from But-**

cher Bay liegt zeitlich noch vor **Pitch Black**. Mehr müssen Sie nicht wissen. Sie müssen nicht mal die Filme gesehen haben, um eines der unkonventionellsten und besten Spiele der letzten Jahre genießen zu können.

Besser geht es nicht

Chronicles of Riddick kann man als Ego-Shooter bezeichnen, muss man aber nicht. Vielmehr ist es eine Art interaktiver Film – zusammengehalten durch einen logischen Handlungsfaden und Zwischensequenzen (meist in Spielgrafik), die in Timing und Umsetzung von einem anderen Stern sind. Animationen, Modelle und vor allem Synchronisation liegen sowohl im Spiel als auch in den Cutscenes auf Blockbuster-Niveau. Jede der Figuren hat ihr eigenes Aussehen und eine wieder erkennbare Stimme – beides erschreckend lebensecht. Held Riddick hat so viele coole Sprüche auf der Pfanne wie in beiden Kinofilmen zusammen nicht. Die Sprecher: Vin Diesel selber als Titelheld und zig andere bekannte Schauspieler und Stimmkünstler wie Ron Pearlman (**Hellboy**) oder Joe DiMaggio (Bender aus **Futurama**). Wegen der erstklassigen Verto-

ner-Riege gibt es **Chronicles of Riddick** nur im englischen Original mit deutschen Untertiteln.

Unterlegt wird das Spiel mit dynamischer, intensiver Musik. In ruhigeren Abschnitten plätschert es angenehm sphärisch. In Actionsequenzen setzen die Melodien dagegen gekonnt Akzente und immer wieder werden erkennbare Motive einstreut, ohne dabei aufdringlich zu sein. Verantwortlich für den Score ist der Schwede Gustaf Grefberg. Er war lange Zeit eine feste Größe in der Demo-Szene und hat sogar einen Musikstil namens Dosk-Pop erfunden.

Der Gänsehautfaktor

Nach dem Tutorial marschieren Sie im Intro als Riddick auf das monströse eiserne Gefängnistor zu, das sich in einem komplizierten Ballett vor Ihnen öffnet. Ein Wachmann brüllt Anweisungen in Ihr Ohr, bläut Ihnen ein, sich bloß zu benehmen. Sie können derweil nichts weiter tun, als sich umzuschauen, die Szenerie einzusatmen und zu ahnen, dass hinter dem bombensicheren Metallkonstrukt menschliche Abgründe auf Sie warten. Bis vor Ihre Zelle geht der Marsch, begleitet von gifti-



Kurz vor dem (vermeintlichen) Ziel: Auf dem Hangar des Knasts stehen nur noch ein paar Wachen zwischen Ihnen und dem rettenden Raumschiff.



Die mächtigen Riot Guards kann Riddick nur durch Schüsse in die Rücken oder mit einer Minigun erledigen. Alternativ bleibt die Flucht in die Dunkelheit.

gen Kommentaren anderer Gefangener. Einmal hinter Gittern werden Sie in Machtkämpfe zwischen den Gefangenen verstrickt, legen sich mit dem Aufseher an und sind stets auf der Suche nach den Schwachstellen der Anstalt. Sie treffen auf harte Burschen und verhaschte Gesellen, die in Gesprächen ihre Geheimnisse verraten oder einen Deal vorschlagen. So will etwa ein gewisser Cuellas seine Spitzelliste wiederhaben. Oder Centurio animiert Sie, anderen Gefangenen in Boxkämpfen die Fresse zu polieren. Und immer wieder stellen sich Ihnen der Boss von Butcher Bay und seine rechte Hand Abbott in den Weg,

versuchen Sie einzuschüchtern und zu demütigen.

Gewaltig gewalttätig

Der Titel ist nicht wesentlich länger als etwa **Max Payne 2**, aber spielt in Sachen Abwechslung in einer anderen Liga. **Chronicles of Riddick** nimmt Versatzstücke aus Ego-Shooter, Schleich- und Rollenspiel und passt diese an Setting und Helden an. In den Zelltrakten dürfen Sie auf Gängen und Innenhöfen beispielsweise nicht mal die Fäuste gegen einen Mithäftling erheben, ohne dass die Überwachungsanlage das registriert und Sie mit einem Betäubungspfeil lahm legt. Was

also tun? Statt zu kämpfen, reden Sie mit den Knastis und sammeln Informationen oder beschaffen sich durch kleinere Quests Geld, Ansehen sowie Hieb- und Stichwaffen. Auf Ihren ungenehmigten Ausflügen durch Versorgungsschächte und auf Transportwegen tiefer in den Bau hinein stechen Sie damit Wachen von hinten nieder. Oder Sie drehen ihnen einfach das Genick aus der Verankerung. Beides funktioniert jedoch nur, wenn Sie sich unbeeinträchtigt genähert haben. Geht Riddick in den Schleichmodus, färbt sich das Bild leicht blau, und Sie hören den Herzschlag der nahen Feinde, solange die

den Helden noch nicht entdeckt haben. Sollte das doch passieren, hilft nur der Nahkampf. Dann durchtrennt Riddick dem Gegenüber etwa mit einer Klinge die Halsschlagader. Wesentlich spektakulärer ist es jedoch, den Wachmann zu überwältigen, die sich noch in seinen Händen befindliche Waffe zu greifen, umzudrehen und abzudrücken. Das passiert so flüssig und schnell, dass man es fast kaum wahrnimmt. Schönfärberei wäre hier fehl am Platz: **Chronicles of Riddick** ist ein brutales Spiel (das auf die eine oder andere Gewaltanimation verzichten könnte), aber wer in Butcher Bay Blumen streuende

LESER-TEST CHRONICLES OF RIDDICK

Drei Leser spielten bei uns den Ego-Shooter. Wir haben ihre Meinungen dazu eingefangen.

Riddick hautnah

Chronicles Of Riddick ist ein exzellenter Ego-Shooter. Er glänzt nicht nur mit beeindruckender Grafik, sondern vor allem mit bombastischem 5.1-Sound. Kurze Ladezeiten und häufige Zwischensequenzen, die nahtlos ins Spiel integriert sind, tragen zum Spielspaß bei. Aber nicht nur Ballern ist angesagt. Oft ist es sinnvoller, sich anzuschleichen und seine Gegner mit Überraschungsangriffen aus dem Weg zu räumen. Einfach genial!



Christian Pfanztelt,
23 Jahre, Mathe-Student

Gehen Sie ins Gefängnis!

In Chronicles of Riddick lässt sich nicht nur der Protagonist die Muskeln spielen: Die Grafik-Engine zaubert mit erstklassigem Sound Knast-Atmosphäre auf den Monitor. Doch das Spiel belässt es nicht bei einer schönen Verpackung, sondern bietet auch inhaltlich Einiges: glaubwürdige Charaktere, spannende Kämpfe, Schleich-Passagen und nicht zuletzt eine gut erzählte Story sorgen für ein enorm packendes Spielerlebnis.



Stefan Parzl,
20 Jahre, Kulturwirt-Student

Perfekter Mix

Sie stehen auf Spiele wie Splinter Cell, mochten den Film Chronicles of Riddick oder sind Vin Diesel Fan? Dann ist dieses Spiel genau richtig, ein Mix aus packender Action, trückerischen Schleichparts, exzellentem Sound und tief greifender Atmosphäre. Wenn sie ein metallischer Grafik-Look und eine kurze Spieldauer nicht abschrecken, dann sollten sie zugreifen. Fazit: Ein sehr gutes Spiel mit kleineren Macken, die aber den guten Eindruck nicht weiter trüben.



Christopher Hauser,
18 Jahre, Schüler

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich habe Riddick zuerst auf der Xbox (bei Erscheinen arbeitete ich noch bei GamePro) und dann auf dem PC durchgespielt. Man kann die Entwickler nicht genug dafür loben, dass man dem Spiel die Konsolenvergangenheit nicht ansieht – Riddick macht in Sachen Grafik und Bedienung alles genau so, wie es PC-Spieler erwarten. Tolle Arbeit, Starbreeze!

UND NUN ZUM SPIEL...

Ich teile Petras Begeisterung nicht ganz: Zwei, drei Schnitzer im Leveldesign hat Riddick, die Waffen sind wenig abwechslungsreich, und zu kurz ist es auch. Aber von derlei Kleinigkeiten abgesehen ist Riddick ein grandioses, wirklich grandioses Spiel. Wie perfekt die Entwickler Versatzstücke der Genres nutzen, um daraus etwas zu bauen, was mehr ist als die Summe seiner Teile – Hut ab. Derartige Brillanz bei der Erschaffung einer stimmigen Welt war bislang selten.

»Cool, cool, cool!«



Mädchen in leichten Sommerkleidern erwartet, leidet an einer Wahrnehmungsstörung.

Plastik schlägt Metall

Schusswaffen geben Ihnen die Entwickler auch an die Hand. Bleipusten gibt es nur vier: Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, und Minigun. Die Krux an der Sache: Zwar lässt jede tote Wache eine dieser Knarren liegen, aber Sie können sie erst benutzen, wenn Sie Ihre DNS in den Hauptrechner der Anstalt eingespeist haben. Und da gelangen Sie nur hin, indem Sie einem Mitgefangenen einen nicht ganz einfachen Dienst erwiesen haben – nämlich Rust zu killen. Anders verhält es sich bei der Betäubungspistole aus Plastik. Die dürfen Sie auch ohne Computermanipulation in die Pranken nehmen, und sie wird über weite Strecken Ihr bester Verbündeter sein – nämlich fast den gesamten Weg in die finsternen Minen unter der Anstalt und wieder hinaus. Mit dem harmlos aussehenden Utensil legen Sie normale Wachen in einem Minigewitter schlafen und erledigen sie danach mit einem Tritt komplett. Oder Sie knipsen die Stromkreise der mächtigen Riot Guards für ein paar Sekunden aus. Ausknipsen ist das Stichwort: Sie können mit jeder Schusswaffe nahezu jede Lichtquelle ausschließen und



Mit aktivierten Superaugen kann Riddick im Dunkeln alles sehen und orientierungslose Gegner wie diesen Mechaniker mühelos ausschalten. Doch Vorsicht: Wachen aktivierten Taschenlampen und der Lichtstrahl lässt Sie fast erblinden – so gleißend ist er.

so absolute Dunkelheit schaffen. Wozu? Nach zirka einem Drittel des Spiels bekommt Riddick seine bereits aus **Pitch Black** bekannten Superaugen spendiert. Mit denen kann er die finsterste Nacht zum hellen Tag werden lassen und orientierungslose Wachen unbemerkt erledigen. Kleiner Nachteil: Jede noch so minimale Lichtquelle wird dadurch zur Supernova und blendet den Helden. So müssen Sie sich etwa in einem späteren Abschnitt gegen Aliens wehren, die in fluoreszierenden Fontänen zerspritzen. Und das reicht schon, um kleine, pulsierende Kreise auf Ihre Netzhaut zu zaubern.

Normal einfach

Während die Aliens eher doof frontal angreifen, verhalten sich die menschlichen Gegner ziemlich clever: Wachen versuchen, Abstand zu halten, um Gewehre einsetzen zu können, nutzen Deckungen und rufen nach Hilfe. Zudem bemerken sie Leichen,



Großartige Zwischensequenzen in Spielgrafik machen aus dem Spiel einen interaktiven Film.

reagieren auf Alarm- oder Schussgeräusche und aktivieren sogar Taschenlampen in der Finsternis. Trotzdem sind die Burschen auf den Schwierigkeitsgraden »Easy« und »Normal« für erfahrene Spieler leicht zu knacken. Auf »Hard« wird es um ei-

niges kniffliger, da Riddick weniger Gesundheitspunkte hat.

Das Spiel bleibt auch in den wenigen schwierigen Passagen zumeist fair. Das Leveldesign ist so angelegt, dass Sie die Konfrontation wählen können, aber häufig auch auf Schleichwegen

TECHNIK-CHECK

GRAFIK

Auf DirectX-7-Karten lässt sich Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay zwar starten, läuft darauf aber miserabel. Auch ältere DirectX-8-Platinen schwitzen heftig unter der Grafiklast. Erst auf Boards auf GeForce-4-Niveau läuft das Spielgeschehen flüssig. Auf Radeon-9800-Pro-Karten nerven von Zeit zu Zeit Abstürze.

RAM/FESTPLATTE

Schon mit 256 MByte RAM mischen Sie in Butcher Bay mit. Mit 512 oder noch besser 1.024 MByte sinken jeweils die Ladezeiten und die Performance steigt leicht. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 3,7 GByte; die Bonus-Filme belegen zusätzlich knapp 400 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Performance bringt das Herabsetzen der Auflösung: Pro Stufe (etwa von 1280x960 auf 1024x768) sind bis zu 30 Prozent drin.
- 2 Mit dem Ausschalten der »Model Shadows« gewinnen Sie gerade auf schwachen 3D-Karten viel Leistung, büßen aber Atmosphäre ein.
- 3 Das Herabsetzen der »Texture Details« hat immensen Einfluss auf die Grafikqualität, bringt jedoch kaum Leistung. Nur im Notfall anwenden!
- 4 Der »Shader Mode« bestimmt, welches Shader-Modell ihr Board nutzt. Auf schnellen GeForce-FX-Karten können Sie hier die Version 2.0 einstellen. **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
1,6 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
2,0 GHz	1024x768										
	1280x960										
2,6 GHz	1280x960										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Später im Spiel schlüpfen Sie ins Cockpit eines riesigen Mechs und räumen in den Büros von Butcher Bay auf.

durch Schächte sowie Kisten unbemerkt an den Feinden vorbeilavieren dürfen. Sollten Sie dennoch ins Gras beißen – kein Problem: Das Spiel sichert regelmäßig automatisch und bietet Ihnen eine Quicksave-Funktion an. Zu Beginn jedes Levels werden zudem Checkpoints angelegt.

»I can see everything!«

Der Titel verzichtet fast komplett auf Anzeigen über Gesundheitsstatus und Munitionsvorrat. Lediglich in Kämp-

fen zeigt eine unaufdringliche Einblendung Riddicks Zustand an. Wie viele Kugeln noch in der Knarre stecken, lesen Sie von einem Display auf den Schießprügeln ab. Und nur beim Wechseln der Waffe ist diese kurz auf dem Bildschirm zu sehen. So haben Sie mehr Platz, um die Grafik genießen zu können, die den futuristischen Megaknast perfekt darstellt.

Auf die durch Normal Mapping plastisch wirkenden Wände haben Gefangene markige Sprüche gepinselt, Überwachungskameras folgen der kleinsten Bewegung, Fliegen umschwirren Mülleimer und vor sich hinfaulende Häftlinge auf der Krankenstation. Wenn Sie auf den Boden schauen, sehen Sie nicht nur Riddicks Füße, sondern auch gestochen scharf gezeichnete Schatten. Mit neueren Geforce-Boards sogar zusätzliche Soft-Shadows, je nach Einfall der Lichtquellen. Zwar sind einige Shader-Effekte überzeichnet (sorgt bei einigen Figuren für einen »Plastik-Look«), doch das stört den lebensechten Gesamteindruck kaum.

Entschädigung für die Warterei

Chronicles of Riddick gibt es bereits seit Sommer für die Xbox. Um die PC-Gemeinde zu entschädigen, haben die Entwickler geschickt zwei kleine neue Levels eingebaut, in denen der

Held in die Rüstung eines Riot Guards schlüpfen und kräftig rumballern darf. Wie im Rest des Spiels finden Sie auch in den zusätzlichen Abschnitten immer wieder Kippenschachteln mit morbiden oder schlicht witzigen Sprüchen, die Bonus-Material wie Konzeptzeichnungen oder Trailer freischalten. Apropos Bonus: Sie können das Spiel auch mit Kommentaren der Entwickler durchspielen, die

Ihnen an einigen Stellen interessante Hintergrundinformationen zur Entstehung geben.

Der Surround-Sound des Spiels bewegt sich auf **Doom 3**-Niveau. Ein Beispiel: Gerät Held Riddick in einen Kugelhagel, schlagen die Geschosse mit infernalischer Wucht hinter ihm in die Metallwand. Brechen Sie deshalb mit einer 5.1-Anlage aus! Sonst entgeht Ihnen etwas.

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



An solchen Apparaturen frisst Riddick seine Gesundheit auf.

Riddick kann die Waffe der Wache gegen sie verwenden.

PETRA SCHIMTZ

petra@gamestar.de

Wenn man Spiele heiraten könnte – ich müsste nicht lange überlegen und würde **Chronicles of Riddick** sofort vor den Altar zerren. In den vergangenen sechs Jahren (genau gesagt seit dem ersten Dark Project) habe ich so etwas nicht mehr erlebt. Seit dieser Zeit war ich nicht mehr so gefangen in einer Welt. Seitdem war ich nicht mehr so fasziniert von einem Setting, einem Helden. Die Atmosphäre in Butcher Bay lässt für mich sogar ein *Half-Life 2* meilenweit hinter sich.

DIE UNTERWERFUNG DER GENRES

Große Worte, die ich da in den Mund nehme, oder? Das Spiel mag nicht lang sein, aber entfaltet in dieser kurzen Zeit mehr Abwechslung als alle aktuellen und wesentlich längeren Genre-Vertreter zusammen. Gerade, weil es sich keinem Genre unterwirft, sondern die Genres der Handlung anpasst. Action, Rollen- und Schleichspiel bilden eine homogene Masse. Riddicks Handlungen sind stets glaubwürdig. So glaubwürdig wie er selber, die Mithäftlinge und Wächter. Ich bin zwar mittlerweile vier mal aus Butcher Bay geflohen, aber immer noch darin gefangen.

»Gefangen!«



CHRONICLES OF RIDDICK EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi Universal / Starbreeze	RELEASE (D)	10.12.04
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Faltblatt	USK	ab 18 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Doom 3 (87, GS 10/04)	Monster-Killen mit 1A-Schockmomenten.	Thief 3 (85, GS 07/04)	Schleich-Shooter in dichter Steampunk-Atmosphäre.						

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	1500+ AMD	1800+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GeForce 3/3 Ti	3,7 GByte Festpl.	3,7 GByte Festpl.	4,1 GByte Festpl.
GeForce 4 Ti			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Models und Animationen + erstklassige Texturen	9 / 10
SOUND	+ 5.1-Sound + Synchronisation + mitreißende Musik	10 / 10
BALANCE	+ stets fair + auf »Normal« zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unerreicht echte Gefängnis-Stimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut von Konsole portiert + gutes Speichersystem	10 / 10
UMFANG	+ keine Längen + mehrere Lösungswege + kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + gut versteckte Geheimräume	9 / 10
KI	+ reagiert auf Leichen + nutzt Taschenlampen und Deckung	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ clever eingebaut + wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	+ jederzeit logische und fesselnde Story	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: IN ATMOSPHÄRE, SOUND UND VIELFALT UNERREICHT.



- CD/DVD: Video-Special
- AB-16-VD: härtere Fassung
- AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



- TIPPS-TEIL: Lösung, Teil 1



- GAMESTAR.DE Screenshot-Galerie
- QUICKLINK M152

Wo man sinkt, da lass dich nieder

SID MEIER'S PIRATES!

Ein Schiff, eine Crew, viele Kanonen – und die Karibik liegt Ihnen zu Füßen. In der Neuauflage des Klassikers führen Sie ein völlig freies Piratenleben mit spritzigen Action- und Taktiksequenzen.

Seit zwei Wochen kreuzt die »Jolly Good GameStar« im lauen Ostwind vor Santiago und plündert spanische Handelsgaleonen – ein Zeitvertreib, denn unser Dreimaster wartet auf den Feind. Ein Schankwirt in St. Kitts hatte uns gesteckt, dass die Flagge-Galeone von Baron Rodriguez unterwegs nach Santiago sei. Jetzt patrouilliert die Jolly Good GameStar in den Küstengewässern und lauert. Soll er kommen, der Schurke! Soll sein Schiff im Hagel der Kanonenkugeln zittern, soll er die Klinge auf der Brust spüren! Dann wird er endlich ausspucken, wo er unsere Schwester gefangen hält, die seit zehn Jahren verschollen ist.

Neu nach 17 Jahren

Weit mehr als zehn Jahre ist es her, dass ein Piratenabenteuer für Furore sorgte: Designer-Legende Sid Meier schrieb 1987 für Microprose **Pirates!**, die Simulation eines Freibeuterlebens in der Karibik des 17. Jahrhunderts. Das Meisterwerk (mehr Infos in der Hall of Fame auf Seite 192) wurde 1993 als **Pirates! Gold** neu aufgelegt, seitdem warten Seebären auf einen würdigen Nachfolger. Den legt der Meister 17 Jahre später selbst vor: **Sid Meier's Pirates!** ist eine

erstaunlich akkurate Kopie des Originals, in zeitgemäße 3D-Grafik verpackt, geschliffen, poliert und angereichert mit einem Schwung sinnvoller Ergänzungen.

Wer plündern will, soll plündern

Pirates! setzt Sie als 18-jährigen Jungspund mit 20 Mann und klappriger Schaluppe in der Südsee ab – von jetzt an haben Sie in der großen, rappendvollen

Spielwelt freie Hand. Von Florida über Kuba und die Antillen bis zur Nordseite Südamerikas reihen sich reiche Kolonialposten an den Küsten, überall ziehen Handelsschiffe durchs Meerwasser, umkreisen Piratenbarkassen bauchige Frach-

ter, bilden Fregatten Schutzkonvois um Truppentransporte, fahren schwere Schatzgaleonen Richtung Europa. Die zehn berühmtesten Freibeuter haben Schätze verbuddelt und sich in Piratennestern verschanzt; die vier Nationen Spanien, Eng-



Viel Verkehr bei den Antillen: Während unsere Flotte (Bildmitte) auf Guadeloupe zusteuert, fahren Handelsschiffe über die 3D-Karte.



In den Seeschlachten tauschen die Schiffe Kanonensalven aus. Treffer schleudern Matrosen und Frachtfässer ins Meer.

SCHATZSUCHE



Die Karte, die uns ein fliegender Händler für teures Geld in der Hafenkneipe verkauft hat, zeigt den Weg zum Piratenschatz von Henry Morgan anhand von Landmarken. Bei der Anfahrt auf die Küste bei Puerto Principe entdecken wir die auf der Karte vermerkte Haifischspitze. An Land helfen Orientierungspunkte wie die Hütte bei der Suche.

land, Frankreich und Holland liegen wechselseitig im Krieg und locken Abenteurer mit Kaperbriefen. Mittendrin im Goldregen und Pulverdampf stehen Sie und planen Ihre Karriere – denn das Spiel lässt Ihnen vollkommen freie Hand. Ob als Schiffsplünderer, Schatzsucher oder braver Händler, zu Reichtum führen viele Wege.

Handlung oder Spielziel gibt es nicht, dafür ein Rangsystem mit Teilaufgaben. Für angehäuften Reichtum und besiegte Kon-

kurrenten winken Punkte – leicht verdient. Anspruchsvoller ist das Aufspüren der vier verlorenen Familienmitglieder, denn zu jedem führt nur eine vierteilige Karte, deren Fragmente sich im Besitz mächtiger Kapitäne befinden. Um die zu stellen, müssen sie in einer Schnitzeljagd aus Hinweisen und Gerüchten erst mal gefunden werden – und die Karibik ist groß. Weitere Herausforderungen: in Landexpeditionen Schätze ausbuddeln und verschollene Inka-Anlagen finden, Städte plündern, Titel horten (jede Nation kann Sie bis zum Herzog befördern), und natürlich: eine schöne Gouverneurstochter umwerben. Aus Ruhm und Reichtum errechnet das Spiel am Ende der Laufbahn die abschließende Beschreibung des weiteren Lebenswegs, vom Bettler bis zum Gouverneur. Denn die Bukanierskarriere endet irgendwann am Alter Ihrer Spielfigur: Ab 30

wird jeder weitere Raubzug zum Glücksspiel, weil die Gesundheit nachlässt und Kämpfe kaum mehr zu gewinnen sind. Dann lockt der Ruhestand – und ein neues Spiel als Jungpirat.

Schiffe versenken

Für einen stolzen Kapitän unter der Totenkopfflagge gehört vor allem eines zum Tagwerk: Schiffe kapern. Auf der 3D-Seekarte schaukelt der rege Karibikverkehr an Ihnen vorbei; Schiffstypen erkennen Sie sofort an Form und Größe, Nationalität an der Flaggenfarbe. Fahren Sie näher ran, erscheinen Name und Zielort der Schiffs ebenso wie besondere Informationen, etwa wenn eine Fregatte Truppensold transportiert. Aus nächster Nähe erfahren Sie im Angriffs-menü dann auch die Kanonenzahl und Mannschaftsstärke – gibt's hier böse Überraschungen, können Sie auch jetzt noch schadlos abdrehen.

Wenn Sie angreifen, sprechen die Kanonen. Die Steuerung ist ungewöhnlich, aber denkbar einfach: Mit dem Ziffernblock drehen Sie nach Backbord und Steuerbord, die Feuertaste entlädt eine Breitseite in Richtung Feind. Sie richten die Schiffsflanke aus, die Schussweite bestimmen Ihre Matrosen von allein. So gewinnt die Seeduelle vor allem, wer besser mit dem Wind manövriert. Zudem können Sie die Segel reffen (schneller wenden) und verschiedene Munitionstypen nachladen. Normale Kugeln schlagen Löcher in den Rumpf, Kettenkugeln schwirren als Doppelgeschoss in die Takelage und zerfetzen Segel und Seile – die Manövrierfähigkeit

sinkt. Hagelgeschosse schließlich dezimieren wie Schrapnellschrot die gegnerische Mannschaft, wirken aber nur auf kurze Distanz. Wenn die Bordwände aneinander schrammen, entert Ihre Crew automatisch.

Einfach mal zustechen

Während sich Ihre Mannen hauen, kreuzen Sie mit dem Kapitän die Klinge. Im Duell gibt's drei Angriffe und drei passende Paraden, das war's schon – trotzdem spielen Timing und Taktik eine Rolle, weil die Schläge unterschiedlich schnell sind und jeder Kämpfer besondere Stärken hat. Wenn ein Feind-Fechter über Bord geht, gehört das Schiff Ihnen und reiht sich mitsamt der Beute in Ihre Flotte ein. Bis zu acht Kähne können im Konvoi segeln, gekämpft wird aber nur mit dem Flaggschiff. Das dürfen Sie – Neuerung gegenüber dem Original-Pirates! – mit bis zu acht sündteuren Verbesserungen ausrüsten. Bronzepanzerung stärkt zum Beispiel den Rumpf, mit Dreier-Hängematten passt mehr Besatzung an Bord. Zudem fallen Ihnen nach siegreichen Kämpfen gele-



Schleichspiel: In Feindstädten meiden Sie Wachen.



Bei den Fechtduellen nach der Kaperung hauen sich die Kapitäne mit nur drei Angriffsarten.



Die Landschlachten bieten simple Rundenstrategie mit wenigen Einheiten.

gentlich Spezialisten in die Hand, die handfeste Vorteile bringen – wie der Steuermann, der das Flottentempo erhöht, oder der Rumpf-reparierende Zimmermann. Und schließlich gibt es nun mehrere Dutzend Spezialgegenstände, die Sie mit etwas Glück einem der zwielichtigen Hehler in den Hafenkneipen abkaufen. So steigern Sie mit ausbalancierten Schwertern Ihre Kampfkraft oder entdecken mit einem Fernrohr auch weiter entfernte Schiffe.

Piraten-Schach für Arme

Die gesammelte Beute und überschüssige Schiffe versilbern Sie in Stadtbesuchen. Zwar unterliegen die gerade mal fünf Warentypen enormen Preisschwankungen, Handel lohnt sich aber trotzdem kaum, weil Sie mit Überfallen in kürzerer Zeit viel mehr umsetzen. In Städten heuern Sie zudem neue Matrosen, erfahren Tipps und lassen sich vom Gouverneur befördern. Mit Glück stellt der Ihnen seine Tochter vor, die Sie auf Wunsch im Balltanz (knifflige Geschicklichkeitseinlage), mit Geschenken und Duellen gegen andere Verehrer umwerben. Haben Sie's sich mit einer Nation verscherzt, antworten

deren Städte mit Kanonensalven statt Fanfaren. Dann hilft nur einschleichen oder angreifen. Um unbemerkt einzudringen, weichen Sie in einem Schleichspiel den Stadtwachen aus. Wer Beute machen will, führt seine Mannschaft ins Feld. Festungen beschießen müssen **Pirates!**-Nostalgiker nicht mehr, dafür sind die Landkämpfe dezent ausgefeilter: Auf einer Schachbrett-Landschaft bewegen Sie Truppenbataillone. Moral, Standhöhe, Flankenangriffe und Waldverstecke haben Einfluss aufs Kampfglück, trotzdem sind die Taktik-Episoden mit gerade mal drei Truppentypen keine große Herausforderung. Ebenso banal: Die Schatzsuche an Land entpuppt sich als Orientierungslauf, bei dem Sie sich im hässlichen 3D-Gelände entlang von Landmarken (Hütten, Steinbögen etc.) zum Budelort vortasten.

Lehrling oder Schurke?

Irgendwann wird die Mannschaft unzufrieden und droht zu meutern – Zeit, die Beute aufzuteilen. Weil Sie das Flaggschiff behalten dürfen, können Sie anschließend gleich wieder in See stechen, auf Wunsch im nächsthöheren der fünf Schwierigkeitsgrade. Die sind gut gestaffelt und enthalten immer weniger Hilfestellungen, dafür einen höheren Beuteanteil für Sie. Im einfachsten Schwierigkeitsgrad bietet Ihnen das Spiel ein paar magere Tipps, ein Piratenlehrgang fehlt – Starthilfe gibt nur das knapp hundertseitige, gut gemachte Handbuch. Der härteste Schwierigkeitsgrad ist eher unsinnig – hier gibt's so wenige Hinweise auf Ihre Familie, dass Sie die anspruchsvollen Missionen kaum je schaffen können.



Beim Schiffshändler kaufen wir Verbesserungen für unser Flaggschiff.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ganz großes Kino: **Pirates!** ist ein schnelles, spritziges, buntes Abenteuer. Wer die Vorgänger kennt, darf aufatmen: Der würdige Nachfolger ist da! Neueinsteiger lassen alle Hoffnungen auf Handel oder Aufbau im Hafen zurück (dafür gibt's Port Royale 2) und freuen sich auf flotte Kurzkämpfe in schneller Folge. Die tolle Handlungsfreiheit kaschiert geschickt, dass das ziellose Piratenleben im Kern eine eher anspruchslose Punktejagd ist. Aber was soll's, zuviel Tiefgang setzt schwere Schiffe auf Grund. Und in Sachen Wiederspielwert ist **Pirates!** nach wie vor Spitze.

»Ein Schatz, sofort ausbuddeln!«



Als erfahrener Freibeuter stellen Sie sich Ihr Szenario beim Spielstart ohnehin nach Wunsch zusammen: Neben der Nationalität dürfen Sie eine Spezialisierung (Fechten, Navigieren etc.) und eines von fünf Zeitaltern wählen. Um 1660 strotzt die rei-

che Karibik vor lohnenden Zielen, 1600 gibt's dagegen noch deutlich weniger Städte, Spanien dominiert die Südsee gnadenlos. Genug Stoff also für ein zweites Abenteuer – und ein drittes, viertes, fünftes! **CS**

► HOTLINE: (0190) 771 883 | 1,24 €/MIN.

SID MEIER'S PIRATES! ACTION-STRATEGIE

PUBLISHER	Atari / Firaxis	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 96 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

EINGEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Port Royale 2 (83, GS 06/04) Karibik-Referenz: Handel, Aufbau, Kampf. Fluch der Karibik (79, GS 09/03) Bildhübsches, stimmungsvolles Piratenepos.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 Hz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1200+ AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		
LAUTSPRECHER	Stereo		
	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		
	6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Seekarte + detaillierte Schiffe - hässlich an Land	7 / 10
SOUND	+ passende Effektkulisse - keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + sanfte Lernkurve + Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ perfektes Piratenflair + angenehme Selbstironie	10 / 10
BEDIENUNG	+ originelle Tastatursteuerung - Maussteuerung unpraktisch	8 / 10
UMFANG	+ große Karibik + Wiederspielwert - Handel belanglos	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ viele Einzelaufgaben - ähneln sich zu stark	6 / 10
KI	+ Kämpfe später anspruchsvoll - keine Kollisionsabfrage	7 / 10
EINHEITEN	+ Dutzende von Schiffstypen - simple Landkämpfe	8 / 10
KAMPAGNE	+ völlige Handlungsfreiheit - maue Rahmenstory	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: FURIÖSES PIRATENLEBEN, GROSSE FREIHEIT.



- CD/DVD: Video-Special
- CD/DVD: Wertungskonferenz



- HALL OF FAME: Pirates! Seite 192



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M46



SHREK 2 TEAM ACTION



Zu viert machen wir die Schnecken alle.

Im Jump & Run **Shrek 2 Team Action** sind der grüne Oger und seine Freunde auf dem Weg ins Königreich »Weit weit weg«. Dabei müssen Sie geschickt zwischen den vier Figuren wechseln, um durch Spezialfähigkeiten knifflige Rätsel zu meistern. Bunte Grafik und die Originalsprecher erzeugen **Shrek**-Flair pur. **DM**

SHREK 2 TEAM ACTION

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Activision
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



SANTA CLAUS IN TROUBLE AGAIN



Schneemänner wollen Santas Geschenke klauen.

Santa Claus hat seine Weihnachtspäckchen verloren und muss sie in **Santa Claus in Trouble again** wieder einsammeln. Zwölf Levels lang hupsen Sie über Baumstümpfe und Igel. Bei Berührung damit verliert der Polygon-Nikolaus ein Leben. Ein paar unfaire Stellen verlängern die Paketsuche auf maximal drei Stunden. **MIC**

SANTA CLAUS IN TROUBLE AGAIN

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	CDV / Joymania
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



PITFALL



Im Dschungel vermöbeln Sie böse Affen.

In Activisions Jump & Run **Pitfall** muss sich Held Harry nach einem Flugzeugabsturz durch den Dschungel kämpfen und seine Angebetete retten. In den 40 stimmungsvollen, aber kurzen Levels warten knifflige Sprungeinlagen und anspruchsvolle Rätsel auf den Helden. Die störrische Kamera nervt allerdings. **DM**

PITFALL

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Activision / Aspyr
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



MEDICOPTER 4



Wir retten einen verletzten Seemann.

Wieder mal heben Sie mit RTLs **Medicopter 117** ab, um Menschen in Not zu retten. Sie steuern den Drehflügler per Maus und Tastatur zum Ziel, setzen Sanitäter ab oder holen Verletzte per Winde an Bord. Allerdings sind die 30 Missionen sehr ähnlich. Und die Grafik ist so bieder, wie die Serie langweilig und unrealistisch. **MIC**

MEDICOPTER 4

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	RTL Playtainment / IAV
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT



Schluss mit lustig!

JOINT OPS **ESCALATION**

Der Konflikt zwischen malaysischen Rebellen und der Eingreiftruppe dauert schon viel zu lange. Jetzt soll schweres Gerät helfen: Panzer, Kampfhubschrauber und... Motorräder.



Vor einer heruntergekommenen Lagerhalle lungern sechs Gestalten herum – ärmellose T-Shirts, Kopftücher, jeder sitzt lässig auf einem Enduro-Moped. Aber die Burschen sind nicht etwa Mitglieder der Zündapp-Freunde Wipperfurth-Süd e.V. Sie sind Späher der malaysischen Rebellen, die sich in **Escalation**, dem Addon zu **Joint Operations**, für einen Angriff sammeln. Neben neuen Waffen, zusätzlicher Ausstattung, Kampfhubschraubern und Panzern sind die schnellen »Dirt Bikes« nur eine von vielen Neuerungen.

Born to be wild

Auf den Motorrädern finden zwei Soldaten Platz: Einer fährt, der Sozius schießt. Der muss natürlich aufpassen, nicht seinen Fahrer aus dem Sattel zu ballern und kann sich daher nach rechts und links neigen. Die Dirt

Bikes bieten wie die in **Battlefield Vietnam** allerdings kaum Schutz vor gegnerischen Kugeln. Geschickte Moped-Jockeys können aber auf dem Hinterrad fahren, und sich so hinter dem Gefährt in Deckung bringen.

Derartige Sorgen haben Panzerfahrer nicht: Die neuen T-80U- und M1A1-Panzer bekommen von Gewehrkugeln nicht einmal Kratzer in den Lack und stecken sogar mehrere Treffer von herkömmlichen Granat- und Raketenwerfern weg. Allerdings brauchen Sie drei Kameraden, um einen Panzer effektiv einzusetzen: Einer fährt, einer benutzt das Geschütz, und der Dritte steht in der Dachluke und bedient das MG. Der Fahrer sieht dank Außenansicht am meisten, kontrolliert aber keine Waffe. Der Kanonier hat eine Zieloptik mit 10-fach-Zoom vor der Nase und mächtig Feuerkraft am Abzug, dafür aber ein

stark eingeschränktes Sichtfeld. Zum Ausgleich zeigt ihm ein leuchtender Kreis im Visier an, wohin der MG-Schütze schaut. Der steckt nämlich seinen Kopf zum Panzer raus, hat deshalb als einziger Rundumsicht und kann dem Kanonier per Leertaste Ziele zuweisen. Trotzdem schreit das Panzerfahren nach Voice-Chat-Tools wie Teamspeak oder Ventrilo, sonst wird die Absprache schwierig.

Panzerknacker

Die Panzer sind trotz aller Feuerkraft nicht unbesiegbar. Dafür sorgen die Javelin-Raketen, die zur neuen Ausstattung der Pioniere gehören. Ab einer Mindestdistanz von 700 Metern hauen die Projektile eine ordentliche Delle in einen jungfräulichen Panzer und zwingen die Besatzung damit meist zum Ausstieg. Alle übrigen Bodenfahrzeuge zerstört die Rakete



Endlich sind auch Fallschirmsprünge möglich.

mit einem einzigen Treffer. Gegenmaßnahmen gibt es nicht, dafür hören aufmerksame Panzerfahrer die Javelin schon lange vor dem Einschlag. Lediglich die Dirt Bikes sind gegen die Raketen immun: Sie werden vom Suchkopf nicht erfasst. Pioniere, Gewehr- und Scharfschützen können außerdem Minen legen, um Panzern das Leben zu erschweren.

Rausspringen, reinballern

Neben Javelin-Raketen und Minen bringt **Escalation** eine Menge neue Ausrüstung ins Spiel: Das Waffenarsenal wurde durch neue Flinten (G3, G36, FN-FNC und P90) sowie Pistolen (MK23, Glock 17) aufgestockt, die mit drei unterschiedlichen Munitionstypen geladen werden können. Es stehen Vollmantelkugeln, panzerbrechende und Weichspitz-Geschosse zur Wahl, denn ebenfalls neu im Programm ist die schussichere Weste: Die bremst Weichspitz- und – auf größere Distanz – Vollmantelprojektilen, bietet aber keinen Schutz gegen den dritten Munitionstyp. Der richtet dafür weniger Schaden bei ungepanzerten Zielen aus.

Wer weder Javelin noch Kevlar-Weste mitnimmt, hat Platz für den bislang schmerzlich ver-



Um die neuen Panzer sinnvoll einzusetzen, brauchen Sie drei Soldaten: Fahrer, Kanonier und MG-Schütze.



Mit den Dirt Bikes machen Sie entweder alleine oder zu zweit die Pisten unsicher.

missten Fallschirm. Der öffnet sich beim Sprung aus großer Höhe automatisch. Anders als in der **Battlefield**-Serie müssen Sie sich allerdings nach jedem Absprung einen neuen besorgen. Damit gewinnen auch die Transporthubschrauber wieder an taktischer Bedeutung. Die setzen nun schnell und effektiv Fallschirmspringer ab, ohne landen zu müssen.

Entschärfte Scharfschützen

Piloten, die keine Fallschirmjäger transportieren wollen, schwingen sich in die neuen Kampfhubschrauber. Die brauchen allerdings zwei Mann Besatzung – Pilot und Bordschütze. Damit die Balance nicht unter den ganzen neuen Waffensystemen leidet, hat Novalogic die schweren



Die Schützenpanzer haben mittlerweile auch Kampfstände im den hinteren Sitzreihen.

Bordkanonen entscheidend modifiziert: Die überhitzen nun bei Dauerfeuer, so dass tumbe Belagerungen erschwert werden. Außerdem wurden wichtige Basen mit MG-Nestern aufgerüstet.

Escalation schwächt die verhassten Scharfschützen ab. Die dürfen keine Schutzweste einpacken und müssen länger zielen, um präzise schießen zu können. Das Mündungsfeuer

der Sniper-Flinten wurde vergrößert, der Pulverdampf hängt länger in der Luft – so werden Heckenschützen, die es sich im hohen Gras gemütlich machen, leichter entdeckt. Außerdem wurden die Startpunkte so verteilt, dass die Spieler die insgesamt 150 Schlachtfelder nie ohne Deckung betreten.

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 09/2004

➤ HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN



Die schnellen Apache-Hubschrauber sind mächtige Waffenplattformen.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

»Kollege Schwerdtel jubiliert: Endlich kann er seine geliebten Panzer fahren! Die machen Spaß, ohne die Balance ins Trudeln zu bringen – die Javelins sorgen dafür. Und Battlefield-Veteranen können nun aus Hubschraubern hechten, ohne im freien Fall merken zu müssen, dass sie im falschen Spiel sind. Die Kevlar-Westen sind hingegen ziemlich nutzlos: Für die hat keiner Platz. Entsprechend schert sich bislang niemand um die drei Munitionsarten. Trotzdem erfüllt Escalation alle Anforderungen an ein gelungenes Addon: Zusätzliche Ausstattung bei verbesserter Balance.«

»Gelungener Balance-Akt«



JOINT OPERATIONS - ESCALATION SHOOTER-ADDON

PUBLISHER EA / Novalogic RELEASE (D) 24.11.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 25 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
UT 2004 (91, GS 05/04)										
Battlefield 1942 (90, GS 11/02)										

VERGLEICHBAR MIT: UT 2004 (91, GS 05/04) Weniger Taktik, dafür umso mehr Maps und Modi.
 Battlefield 1942 (90, GS 11/02) Weltkriegs-Taktik mit unzähligen Fahrzeugen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Perfekte Groß-Gefechte für über 150 Spieler.
 MODI Advance and Secure, Coop, Team-Deathmatch, Team-King-of-the-Hill

BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Vegetation + Tag- und Nachtwechsel + liebevolle Cockpits	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Waffenklänge + 5.1 Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ durchdachte Klassen + ausgewogene Waffen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre Massenschlachten + großartiges Team-Gefühl	10 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung + Vehikel einfach zu lenken	10 / 10
UMFANG	+ 150 Schlachtfelder + 36 Fahr- und Flugzeuge	10 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Karten + Maps sind auf Fahrzeuge abgestimmt	9 / 10
TEAMWORK	+ gutes Bonus-System + Umgebungs- und Fahrzeug-Chat	10 / 10
WAFFEN	+ großes Arsenal + umfangreiche Zusatzausstattung	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Flaggen werden nach und nach erobert + gebündelte Action	9 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 1 Stunde MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: MEHR MATERIAL FÜR MEHRSPIELER.



Dämon inside

SHADE DER ZORN DER ENGEL

Finstere Mächte wollen die Weltherrschaft – nur Sie und ein Dämon können das verhindern.

Als namenloser Privatdetektiv treten Sie im 3D-Actionspiel **Shade** an, um vier Engel zu befreien und dadurch das Böse zu vernichten. Mit da-

bei: ein Dämon, der auf Knopfdruck Ihren Körper übernimmt. Der Bursche wirft mit Zaubern um sich und schiebt mühe- los schwere Kisten. Als Mensch

können Sie klettern und ein magisches Schwert im Kampf gegen Zombies und Skelette schwingen. Klinge und Dämon werden durch Siege immer

stärker. Die reichlich vorhandenen Speicherpunkte trösten über die unpräzise Kollisionsabfrage auf Mauern hinweg. **MIC**

➤ HOTLINE: (0190) 145 08 90 0,62 €/MIN



Mit aufrüstbarem Leuchtschwert gegen Monsterhorden.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Shade hätte ein richtig gutes Spiel werden können, wäre da nicht die fiese Kollisionsabfrage, die Hüpf- & Spring-Passagen extrem nervig macht. Okay, Innovationspreise würde das Horror-Gehopse kaum einheimsen, dafür ist die Story sehr atmosphärisch. Ein spannender Ausflug in die Welt der Schatten und Engel, den frustresistente Spieler angehen sollten.

»Unpräzise, aber spannend«



SHADE ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Kochmedia / Black Element	RELEASE (D)	1.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 48 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Doom 3 (87, GS 10/04) Horror-Shooter-Referenz, perfekte Atmosphäre. The Suffering (75, GS 01/03) Schicke 3D-Action mit Monsterverwandlung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	360 MB Festpl.	360 MB Festpl.	360 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	+ sehr atmosphärische Texturen - viele Ecken und Kanten 7 / 10
SOUND	+ gute deutsche Sprachausgabe + epischer Soundtrack 7 / 10
BALANCE	+ viele Rücksetzpunkte + überschaubare Gegnerzahl 8 / 10
ATMOSPHERE	+ jede Menge stimmiger Cutszenes 9 / 10
BEDIENUNG	- ungenaue Kollisionsabfrage auf Balken und Vorsprüngen 6 / 10
UMFANG	+ 30 umfangreiche Levels 8 / 10
LEVELDESIGN	+ Aufbau immer sehr übersichtlich - kaum Abwechslung 7 / 10
KI	+ Gegner wehren sich clever, blocken im richtigen Moment 8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Dämon und Schwert als aufrüstbare Extrawaffen 8 / 10
HANDLUNG	+ sehr stimmungsvoll, mit dichter Atmosphäre 9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SEHR ATMOSPÄRISCHE ENGELSCHATZ.



Nochmal zurück in die Hölle

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Der Gruselshooter Painkiller war arg monoton. Im Addon Battle out of Hell gibt's noch mehr Monotonie, aber die sieht schöner aus.

Der Höllenfürst Luzifer ist besiegt, aber wie's so geht im Reich des Bösen: Es gibt genug schlimme Finger, die freie Stellen sofort füllen. So steht Daniel Garner, Ein-Mann-Armee im Namen des Herrn, nun dem Dämonenmeister Alastor gegenüber. Der zieht mit seinem Heer der Verdammten Richtung Paradies, und nur zehn erneute Zeitreisen können ihn stoppen. Das **Painkiller-Addon Battle out of Hell** bringt Freunden des Originals nicht nur einen ordentlichen Schwung neuer Levels und Gegner, sondern auch ein schickes Grafik-Update, erweiterte Multiplayer-Modi und den ersehnten Leveleditor.

Himmelfahrtskommando

Forschungslabor, Leningrad, römische Arena – die zehn neuen Levels sind nicht mal ansatzweise mit einer Handlung verbunden, sondern schlicht nach Coolness ausgewählt. Drin lauern zwölf neue Standardgegner.

Im makaberen Vergnügungspark metzeln Sie Killer-Clowns und fahren Achterbahn, in der Stadt der Toten schlurfen Unmengen von Zombies zwischen brennenden Autowracks umher. Im Waisenhaus musste man im US-Original auf Kinder schießen – das hat Dreamcatcher in der deutschen Version zum Glück herausgenommen, auch wenn der Ersatz (unpassende Giftmonster aus einem anderen Level) ziemlich erbärmlich ausfällt. Zwischen der Massenschlachtereien warten immer wieder langatmige Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen. Immerhin stecken zwei neue Waffen im Garners Gürtel: eine ordentlichen MP/Flammenwerfer-Kombo und ein Scharfschützengewehr, das Holzbolzen mit tödlicher Präzision verschickt.

Für mehr Glanz

Entwickler People can fly hat die Grafikengine von **Painkiller** für das Addon dezent aufgeböhrt:

Verbesserte Licht- und Bloom-Effekte legen Schimmer auf Objekte. Die neuen Levels schließen in der Detailverliebtheit der imposanten Architektur locker ans Original an. Einen Schub bekommt der Multiplayer-Part: **Battle out of Hell** bringt fünf neue Deathmatch-Karten (drei davon gab's allerdings schon in Patches) und den lang ersehnten Spielmodus Capture the Flag mit drei passenden Maps. Wer selbst nachlegen will, darf mit dem Editor Levels bauen; ein gutes PDF-Tutorial ist auch dabei.

➤ **HOTLINE:** (040) 710 060 **STANDARTARIF**



Mit dem neuen Scharfschützen-Bolzenwerfer erledigen Sie Gegner jetzt bequem auf Distanz.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Sagen wir's so: Wer Painkiller bisher nicht mochte, den wird das Addon nicht bekehren. An KI-Schwächen und arg eintönigen Metzereien hat sich nämlich nichts geändert. Fans kriegen hier aber eine mehr als faire Erweiterung. Die Waffen sind cool, die Levels beeindruckend, mal abgesehen von den nervtötenden Geschicklichkeitseinlagen. Vor allem den Multiplayer-Part wertet das Addon auf – die neuen Maps eignen sich hervorragend für heiße, mittelgroße Deathmatch-Orgien.

»Dickes
Dämonenpaket«



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL 3D-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Dreamcatcher / People can fly	RELEASE (D)	13.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Doom 3 (87, GS 10/04) Gruseltiger, stimmungsvoller Höllentrip. Serious Sam: Second Encounter (84, GS 02/02) Gradlinig Monstermassen schnetzeln.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		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	1800+ AMD	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 BEFRIEDIGEND

FAZIT Endlich gibt's Capture the Flag mit drei passenden Karten. Spielerisch eher anspruchslos.
MODI CTF, Deathmatch, TDM, People Can Fly, Duell, Voosh, The Light Bearer, Last Man Standing



➤ CD/DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK M66



Alastor beschwört spektakuläre Lichtblitze. Gut zu sehen: Dank Bloom-Effekt glühen die Lichter.

BEWERTUNG		
GRAFIK	verbesserte Effekte + viele Details + langes Intro und Outro	9 / 10
SOUND	knackiger Schrammel-Rock... auf Dauer hirnzerstörend	8 / 10
BALANCE	stupide Monstermassen-Angriffe + Karten-Aufgaben sauschwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	düstere Spannung + Gegner ohne Profil	8 / 10
BEDIENUNG	Standardsteuerung + lange Ladezeiten	8 / 10
UMFANG	zehn große Levels + neue Multiplayer-Karten und -modi	10 / 10
LEVELDESIGN	linear, wenig Anwehlung + nervige Hüpf- und Kletterstrecken	6 / 10
KI	keine erkennbare Taktik + knifflige Riesengegner	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	nur zwei neue Waffen... sind aber sehr sinnvoll	7 / 10
HANDLUNG	nicht der Rede wert	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

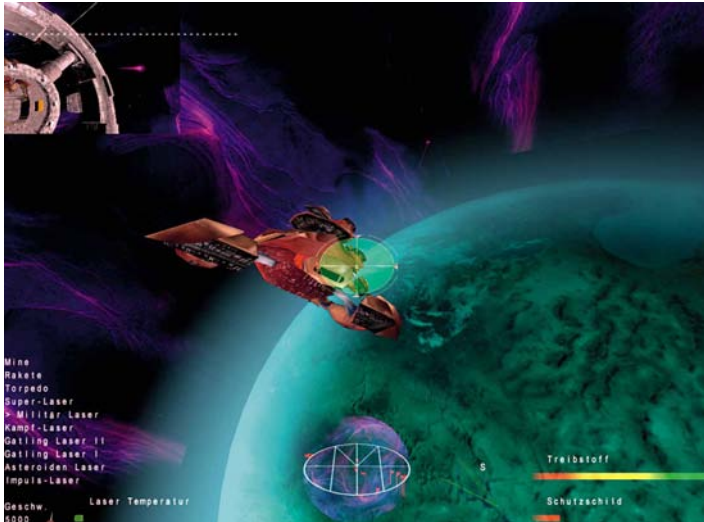
EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: VIEL ACTION, GUTES GRAFIK- UND MULTIPLAYER-UPDATE.



ELITE STARFIGHTER

Misslungenes Revival des C64-Klassikers.



So nah kommen Sie der Polizei nur im Kampf. Im Rückspiegel sehen Sie die Raumstation.



CD/DVD:
Kuriositäten-
Kabinett

Im Auftrag des Budgetspiel-Anbieters Pepper Games werkten zwei Hamburger am Remake des C64-Weltraumklassikers **Elite** (1985). Doch die Programmierer haben die Evolution des Genres (**Freelancer**, **X2**) verpennt und bleiben mit **Elite Starfighter** viel zu nah am Original: Die Neuauflage gleicht dem Urtitel fast wie ein Stern dem anderen – inklusive des überholten Spielprinzips.

Handeln ohne System

In jedem der über 2.000 nahezu identischen Planetensysteme

gibt es eine Raumstation, in der Sie etwa Textilien, Nahrung oder Metalle kaufen und verkaufen können. 21 Waren stehen zur Auswahl. Eine hässliche Liste zeigt den aktuellen Wert und was die Artikel im Schnitt kosten. So erkennen Sie, ob sich beispielsweise der Kauf von Narkotika in der momentanen Station lohnt. Die zufallsgenerierten Preise verlangen jedoch mehr Glück als ökonomisches Geschick. Genügend Geld vorausgesetzt, können Sie nach und nach Ihr Schiff mit besseren Waffen und Schilden ausrüsten. Das dauert allerdings unzählige Stunden, denn hohe Hardware-Preise verwehren frühe Upgrades. Als Pirat dürfen Sie in öden Kämpfen benötigte Waren auch rauben oder als Kopfgeldjäger die Freibeuter gegen Credits jagen. Missionen und einen Multiplayer-Teil gibt's nicht, sie sollen erst im geplanten Addon folgen.

DM

► HOTLINE: (0900) 110 08 23 0,48 €/MIN

PacMan und Tetris haben vor Jahrzehnten zu Recht den Spieleolymp erreicht. Nur würde heute wohl niemand ein Remake dieser Uralt-Schinken kaufen. Genauso verhält es mit **Elite Starfighter**: Die Entwickler kopierten das Original bis in die letzte Programmzeile – mit all seinen für heutige Verhältnisse gravierenden Macken. Ein Weltraumspiel ohne Story ist inakzeptabel. Und auf Handel spezialisierte Spieler kämpfen mit einem Warensystem, das Preise zufällig generiert. Lassen Sie den Klassiker ruhen, und kaufen Sie lieber **Freelancer** oder **X2**. Die gibt's auch schon für's gleiche Geld.

»Lichtjahre
hinterher«



ELITE STARFIGHTER

GENRE	Weltraumspiel
PUBLISHER	Pepper Games / Molkenthin
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

41

Gunnar in Gefahr!

MORTYR 2

Wilde Widerständler gegen niederträchtige Nazis – doch bei KI-Katastrophen und Level-Langeweile sind selbst Freiheitskämpfer machtlos.

Hätte er sich lieber mal ein Interrail-Ticket gekauft: Der Untergrundkämpfer Gunnar wird von Nazis entführt und in elf Kapiteln quer durch Europa gekarrt. Als Widerständler Sven Mortyr folgen Sie im Ego-Shooter **Mortyr 2** ballend der Spur des Rädelführers, um ihn zu befreien und ganz nebenbei eine deutsche Geheimwaffe zu stoppen. Klingt nach einem Action-Festmahl vom Schlage eines **Call of Duty**, doch **Mortyr 2** bietet höchstens solide Hausmannskost.

Ohne Hirn und Hakenkreuz

Eigentlich müssten Gunnar und Sven gegen die Feinde leichtes Spiel haben. Denn die stellen sich selten dämlich an und arbeiten so gut wie nie in Teams zusammen – kein Vergleich zur KI in Titeln wie **Far Cry**. Der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad verhindert jedoch einen frühen Sieg der Widerständler: Während Sie die ersten Missionen noch leicht schaffen, wird das Spiel in der Mitte plötzlich extrem schwer, wenn Unmengen von Gegnern auftauchen. Außerdem sterben Sie oft aus heiterem Himmel, weil etwa Handgranaten so gut wie gar nicht zu erkennen sind.

Anders als im hierzulande verbotenen Vorgänger verzichten die polnischen Entwickler von **Mortyr 2** auf Nazi-Symbole und übertriebene Gewaltdarstellung. Lobenswert, allerdings wurden sämtliche Hakenkreuzfahnen im Spiel einfach durch rote Flaggen mit der Aufschrift »S.P.Q.R.« ersetzt – was das Dritte Reich mit dem alten Rom zu tun hat, erfährt man nicht.

Ballern von der Bahn

Die Suche nach Gunnar führt unter anderem nach Skandinavien, Polen oder Griechenland, Details wie die Ikonen in einer Kathedrale erzeugen Atmosphäre. Eine Blumenwiese lädt



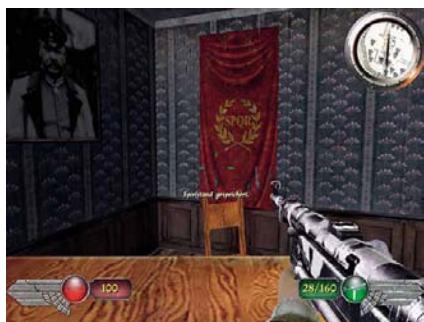
Im Schützengraben schleichen wir auf eine Villa mit Gefangenen zu.

zum Picknick ein, sobald Sie sich jedoch bewegen, wachsen die Primeln vor Ihren Augen aus dem Boden – lächerlich. Von den in den linear aufgebauten Levels verteilten Fahrzeugen

darf Sven nur einen Hubschrauber besteigen. Manchmal ballert er von Lastern und Zügen oder benutzt stationäre Geschütze. Die rummsen wie alle Waffen recht ordentlich. **MS**



Vehikel wie Motorräder darf Sven nur anschauen.



Rätsel: Warum hängen Nazis römische Fahnen auf?

MARKUS SCHWERTTEL

markus@gamestar.de

Tut mir leid, aber Mortyr 2 ist überflüssig wie ein Kropf. Zumal die direkte Konkurrenz (Medal of Honor, Call of Duty) nicht mit KI-Ausfällen und Pop-Up-Problemen kämpft. Schade, denn einige Levels sind wirklich hübsch, die Bahnfahrten machen Spaß, und den ungewöhnlichen Freiheitskämpfer-Helden finde ich eigentlich sehr sympathisch. Doch das reicht heutzutage einfach nicht mehr, zumal der Multiplayer-Part auf der ganzen Linie enttäuscht.

»Niemand braucht Sven«



MORTYR 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi Universal / Mirage	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	1 CD, DVD-Box, 18 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	MoH: Pacific Assault (90, GS 01/05) Atmosphärische Gefechte im Pazifik. Call of Duty (83, GS 11/04) Furiose, aber kurze Weltkriegsballerie.									

TECHNISCHE ANGABEN

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

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER MANGELHAFT

FAZIT Nur vier Karten für Deathmatch-Duelle, keine weiteren Modi, Serverbrowser fehlt.

MODI Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevolle Details - Pop-Ups - Nebel	6 / 10
SOUND	+ Musik + Waffensounds - Sprachsample-Wiederholungen	7 / 10
BALANCE	+ schwankender Schwierigkeitsgrad - unfaire Stellen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Levels - manchmal etwas steril	6 / 10
BEDIENUNG	+ Standards eingehalten - keine Rücksetzpunkte/Autosave	8 / 10
UMFANG	+ teils sehr lange Missionen - nur elf Levels	6 / 10
LEVELDESIGN	+ spannende Ideen - strikt linear - kaum Überraschungen	6 / 10
KI	- Gegner reagieren kaum... - ...und laufen planlos umher	3 / 10
WAFFEN	+ Weltkriegs-Standard - nur manche Fahrzeuge benutzbar	6 / 10
HANDLUNG	+ Widerstands-Story + Europareise - vorhersehbar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: MITTELMÄSSIGER WELTKRIEGS-SHOOTER.



CD/DVD: Patch 1.352DE
AB-18-DVD: Test-Check



HUGO CANNON CRUISE



Per Kanone zerlegen wir die Wikinger-Schiffe.

Den bekannten TV-Troll steuern Sie in **Hugo Cannon Cruise** mit seinem Segelboot durch detailarme Buchten und ballern mit der Bordkanone auf Wikinger- und Piratenschiffe. Abwechslung gibt's weder bei den Aufgaben noch im Levelaufbau. Zudem nerven die immer gleichen Kommentare des Helden. Viel zu öde! **DM**

HUGO CANNON CRUISE

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	NBG / ITE Media
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

38

SPIELSPASS

DIE UNGLAUBLICHEN



Specialmoves peppern die öden Kämpfe auf.

Im Jump&Run zum Film **Die Unglaublichen** schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen von Mr. Incredible und seinen Angehörigen. Jede Figur besitzt eigene Fähigkeiten: Mrs. Incredible etwa erwischt dank ihrer dehnbaren Arme selbst weit entfernte Gegner. Die Levels sind zwar abwechslungsreich, aber oft extrem schwer. **DM**

DIE UNGLAUBLICHEN

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	THQ / Heavy Iron Studios
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

64

SPIELSPASS

7 ZWERGE XXL



Mit einem Brett attackieren wir die Zwerge.

Phenomedia veröffentlicht zu Ottos Kinofilm das lächerliche Actionspiel **7 Zwerge XXL**. In zwei extrem kurzen Levels kloppen Sie unter Zeitdruck die sechs anderen Zwerge und sammeln so Punkte. Ungenaue Steuerung, Soundeffekte und Spielprinzip nerven schon nach fünf Minuten – länger ist das Spiel ohnehin nicht. **DM**

7 ZWERGE XXL

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Phenomedia / Phenomedia
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	Ungenügend

14

SPIELSPASS

POLAREXPRESS



Der Koch darf uns auf keinen Fall entdecken.

Das Spiel zum Animationsfilm **Der Polarexpress** ist ein grafisch wie spielerisch völlig unauffälliger Vertreter der Hüpf-, Kletter- und »Drück die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt«-Gattung. Nicht zuletzt dank der unpräzisen Steuerung ein Fall für Fans des Streifens. Die freuen sich über die Original-Synchronstimmen. **MIC**

DER POLAREXPRESS

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	THQ / Warner Bros.
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	400 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

58

SPIELSPASS



CD/DVD:
Kuriositäten-
kabinett



CD/DVD:
Kuriositäten-
kabinett