



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

GEFÜHLE UND GEHIRNE

EINE HIMMELSMACHT. Mit guten Spielen ist es häufig wie mit Partnern: Man liebt sie – die meiste Zeit. Aber gelegentlich wünscht man sie ohne Sauerstoffgerät auf den Mond. Okay, bei Spielen würde das wenig bringen. Die machen es sich bestimmt in einem Krater gemütlich und warten auf den nächsten unbedarften

Astronauten. Der glaubt dann, er könne sich mit ihnen die Zeit zwischen morgendlichem und abendlichem Rumschweben vertreiben. Denkste, er zerlegt höchstens mit dem Gamepad das Raumschiff – weil der Prinz von Persien mal wieder in einen Abgrund gestürzt ist. Wie ich jetzt vom All auf **Prince of Persia 2** komme? Liebe. Nur aus Liebe.

BRAINS! Im letzten Monat quengelte ich noch über die lausige KI aktueller Actionspiele. Ich nehme alles zurück! Zumindest was **Half-Life 2** und **Medal of Honor: Pacific Assault** angeht. Künstliche Intelligenz, wohin das Fadenkreuz zeigt. Das ist schon beängstigend. Zusammen sind die Spiele wahrscheinlich schlauer als ich. Notiz an mich selber: die zwei nicht ins gleiche Regal stellen. Sonst rotten die sich noch zusammen und streben die Weltherrschaft an. Obwohl – irgendwie hat **Half-Life 2** die ohnehin schon inne.

INHALT

TITELSTORY: HALF-LIFE 2

Der Mega-Test	52
Die Hauptpersonen	55
Der Multiplayer-Modus	58
Die deutsche Version	60
Die Online-Aktivierung	61
So spielt sich Half-Life 2	62
Der Technik-Check	63

TESTS

Medal of Honor: Pacific Assault	68
Prince of Persia 2	72
Tribes Vengeance Multiplayer	76
Knight Rider 2	78
Sonic Heroes	79
Terrorist Takedown	79
Kochmeister Pfanne 2 XXL	79

GAMESTAR-ACTION-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	NEU	93	9	10	10	10	10	9	9	8	9	9	
2	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	Version 1.2.0.10
3	Far Cry	Ego-Shooter	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
4	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
5	Mafia	3D-Action	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
6	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	9	8	10	03/03: Addon
7	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	EA Pacific	NEU	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
8	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubisoft	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
9	GTA Vice City	3D-Action	Rockstar Games	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
10	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
11	Doom 3	Ego-Shooter	id Software	10/04	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
12	Max Payne 2	3D-Action	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
13	Thief 3	3D-Action	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
14	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
15	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Valve	12/04	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
16	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
17	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Lucas Arts	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
18	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
19	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	12/02 (88%)	83	6	8	9	9	10	10	7	8	8	8	
20	Call of Duty	Ego-Shooter	Infinity Ward	12/03 (85%)	83	7	10	8	10	7	7	8	8	8	8	11/03: Addon
21	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
22	Tron 2.0	Ego-Shooter	Buena Vista Inter.	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
23	Halo	Ego-Shooter	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
24	Metal Gear Solid 2	3D-Action	Konami	04/03 (85%)	81	6	9	10	9	8	8	8	8	9	6	
25	Prince of Persia 2	3D-Action	Ubisoft	NEU	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.



Insel-Hopping

MOH PACIFIC ASSAULT

Mit Medal of Honor: Allied Assault hat EA Maßstäbe gesetzt. Der Nachfolger Pacific Assault ist dank Spitzengrafik, tollem Sound und cleverer KI der derzeit beste Weltkriegs-Shooter.



Hach, Tommy Conlin hat Glück gehabt: Er wird als Soldat nach Hawaii versetzt. Sonne, Palmen, Ananas zum Selberpflücken, Cocktails mit Schirmchen drin... wer kann da noch stören? Na, Japan zum Beispiel! Das Kaiserreich greift Pearl Harbor an, während Tommy eine Rundfahrt über die Basis macht. Im Ego-Shooter **Medal of Honor: Pacific Assault** treten Sie daraufhin mit den USA in den Krieg gegen Japan ein.

Schwächen in der Verteidigung

Ihr Kampfeinsatz als US-Marine beginnt mit der Verteidigung Pearl Harbors. Die fällt allerdings, historisch korrekt, nicht sonderlich erfolgreich aus – von der stolzen Pazifikflotte der

Amerikaner bleibt fast nur Altmittel übrig. Mit den verbleibenden Truppen holen die Vereinigten Staaten zum Gegen Schlag aus. **Pacific Assault** führt Sie dabei in 13 spannenden Missionen von Pearl Harbor über das Makin Atoll und Guadalcanal bis zur Insel Tarawa, wo eines der letzten großen Bodengefechte stattfindet. Zwischen den Einsätzen bekommen Sie nicht nur Zwischensequenzen in der Spielgrafik, sondern auch Rendervideos und Original-Filmaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg zu sehen.

Aus dem Weg, ich bin Arzt!

Weil Conlin den Krieg nicht alleine gewinnen kann, ist er immer mit einer Gruppe von Sol-

daten unterwegs. Seine Kollegen sind nicht nur schmückendes Beiwerk oder Kanonenfutter, sondern dank funktionierender KI eine echte Hilfe: Auf Zuruf stürmen die Kameraden vor, sammeln sich, geben Deckungsfeuer oder treten den Rückzug an. Da Tommy nicht der Anführer des Trupps ist, gehorchen ihm die Soldaten nicht immer aufs Wort: Sie helfen ihm in brenzligen Situationen, lassen sich aber nicht blindlings ins Feindfeuer hetzen.

Wichtigstes Teammitglied ist der Sanitäter. Der teilt Erste-Hilfe-Pakete aus und kann Sie sogar wiederbeleben. Wenn Ihr Energiebalken auf Null sinkt, fallen Sie zunächst ins Delirium: Die Welt wird unscharf und farblos, der Klang ge-

dämpft, und ab und zu hören Sie Gesprächsfetzen aus vorherigen Spielszenen – Sie halluzinieren! Mit ein bisschen Glück eilt dann der Wunderheiler herbei und bringt Sie ruckzuck auf die Beine. Um Ihre computergesteuerten Kameraden müssen Sie sich keine Sorgen machen, die stehen immer wieder auf.

Clevere Kerlchen

Auch ohne Befehle stellen sich die Marines geschickt an: Sie melden, wo sich der Feind versteckt und ob er fliehen, flankieren oder vorstürmen will. Und wenn ihnen eine Granate vor die Füße fällt, schicken sie die postwendend zurück. Die Japaner verhalten sich ebenso clever und zeigen sogar noch mehr Körpereinsatz: Sie treten Hand-



An einem Bachlauf springen Japaner aus dem Dickicht. Unsere Kameraden gehen in Deckung und feuern zurück.

granaten gelegentlich einfach beiseite oder werfen sich beherzt auf die Sprengsätze, um eigene Kameraden zu schützen. Wenn die Situation ausweglos erscheint, gehen die Japaner, die in den letzten Jahrtausenden nicht umsonst unzählige Kampfsportarten entwickelt haben, zum Nahkampf über: Mit Bajonetten, Schwertern

oder zu Knüppeln umfunktionierten Maschinenpistolen überrennen sie die Marines. Weil das Verhalten der Gegner nie vorauszusehen ist, verlaufen die Gefechte immer unterschiedlich. Das sorgt nicht nur für spannende Kämpfe, sondern auch für einen erhöhten Wiederspielwert.

Dienstzeitverlängerung

Neben den abwechslungsreichen Schießereien sorgen jede Menge versteckte Aufgaben und militärische Auszeichnungen dafür, dass man gerne mehrmals hintereinander in den Krieg zieht. So wird Conlin als Held gefeiert, wenn er sich in bestimmten Situationen besonders bewährt. Wenn Sie etwa den Kapitän der USS Nevada aus seinem brennenden Büro retten, schenkt der Ihnen zum Dank seine schicke Mütze. Die können Sie anschließend als Souvenir in Ihrer Feldkiste bewundern. Außerdem erhalten Sie für erfolgreiche Einsätze Medaillen. Die beeindruckendsten Anhänger bekommen Sie aber nur, wenn Sie auch genügend versteckte Missionspunkte erfüllen, etwa indem Sie als aufmerksamer Kanonier einen scheinbar unbedeutenden Munitionsträger vor heranstürmenden Japanern bewahren.

Von Heilsarmee bis Einzelkämpfer

Wem das Einzelspieler-Erlebnis noch nicht reicht, kann mit den vier gut abgestimmten Schwierigkeitsgraden experimentieren. Die bringen zum einen die altbewährten Veränderungen: Im realistischen Modus halten Sie kaum Treffer aus, Sie finden weniger Munition, und der Sanitäter kann Sie nur einmal wieder aufpäppeln – das ist nur was für Profis! Der leichteste Schwierigkeitsgrad eignet sich hingegen auch für blutige Anfänger: Hier sind Sie fast nicht klein zu kriegen, und der Rettungsdienst steht Ihnen fünfmal zur Verfügung. Zum anderen verändern die Spielstufen weitere Optionen. Im Realismus-Modus sind Fadenkreuz und HUD deaktiviert, außerdem verursachen Nahkampfwaffen bleibende Wunden. Wenn Sie die nicht verarztet lassen oder sich nicht selbst per Knopfdruck bandagieren, bluten Sie langsam aus. Diese Optionen können Sie unabhängig vom Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern und die Gefechte so Ihren Bedürfnissen anpassen.

31 gegen Tommy

Bei vielen Ego-Shootern wird der Multiplayer-Teil als lieb-



Dieser Soldat wirft die tickende Zeitbombe, die wir ihm vor die Füße gelegt haben, einfach zurück.



Sein Kollege hat keine Hände frei. Deshalb verpasst er dem Sprengsatz einfach einen herzhaften Tritt.



Heldenhaft umklammert dieser Japaner eine scharfe Handgranate, um seine Kameraden zu schützen.



Ein Überlebender unseres Überfalls stürzt sich uns todesmutig mit aufgestecktem Bajonett entgegen.



Wir liegen verletzt am Boden und hoffen auf Hilfe. Stattdessen gibt uns dieser Soldat den Gnadenstoß.



Als Henderson Airbase angegriffen wird, müssen wir die Piloten heil zu ihren Flugzeugen bringen...



...und während über uns der Luftkampf tobt, kämpfen wir am Boden verbissen weiter.



Unser Sanitäter (rechts im Bild) heilt sich kurzerhand selbst, während wir eine Artilleriestellung sprengen.



Der KI-Kollege links im Bild übernimmt unser MG.



Dieser Wachturm steht direkt an einem Benzinfass. Ein gezielter Schuss: Fass und Turm gehen in die Luft.

los zusammengeschustertes Pflichtprogramm mit in die Schachtel gepackt. Nicht so bei **Medal of Honor**: Schon im Vorgänger **Allied Assault** war der Mehrspieler-Modus derart ausgereift, dass er sich noch heute auf Platz vier unserer Multiplayer-Charts hält. **Pacific Assault** steht dem in nichts nach: Hier können sich bis zu 32 Spieler auf acht Karten durch den Dschungel hetzen, wahlweise

im Deathmatch-, Team-Deathmatch- oder Invader-Modus. In Letzterem muss ein Team nach und nach verschiedene Aufträge ausführen, zum Beispiel strategisch wichtige Punkte einnehmen oder Gebäude sprengen, während das andere Team versucht, dies zu verhindern. Die Karten sind abwechslungsreich und recht groß. Das Geschehen konzentriert sich jedoch immer auf einen Brenn-

punkt, da die Spieler automatisch dort in die Schlacht einsteigen, wo am meisten los ist. Für GIs und Japaner stehen je vier Soldatenklassen zur Verfügung: Schütze, Sanitäter, Pionier und Munitionsträger. Dabei hat jede Klasse einen praktischen Nutzen. Wie in **Enemy Territory** brauchen Sie für manche Aufträge einen Spezialisten – so kann nur der Munitionsträger stationäre Geschütze nach-

laden, und nur der Pionier kann Zielobjekte sprengen. Der darf außerdem Minen legen und diese anschließend tarnen. Wer da drauftritt, hört ein sattes Klicken und kann nur hoffen, dass ein freundlicher Bombenbastler vorbeikommt, um die Falle schnellstmöglichst zu entschärfen.

Fliegende Fetzen

Auf Minen zu treten ist nicht gesund... sieht in **Pacific Assault**

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

KI? Ja. Tolle Grafik? Vorhanden. Massig fordernde Action? Sowieso! Story? Öhm, nein. Story ist leider aus in Medal of Honor: Pacific Assault. Verstehe das, wer will, ich kann es nicht. Das Szenario schreit doch förmlich nach einer mitreißenden Handlung à la Der Soldat James Ryan. Stattdessen hüpfte ich von Insel zu Insel und erschieße Japaner. Warum? Weil es so im Geschichtsbuch steht.

Ohne Tiefgang

Die fehlende Story regt mich umso mehr auf, wenn ich mir die fantastischen Charaktermodelle anschau. Klar, ich erkenne manche der Jungs wieder, wenn ich sie im Busch treffe. Und ein wenig geschwatzt wird auch. Aber letztendlich bleiben meine Kumpel doch nichts weiter als farblose Figuren ohne Tiefgang. Schade um die verschenkte Chance, aus den Charaktermodellen echte Charaktere zu schnitzen.



»Geschichte ohne Geschichte«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Für MoH: Pacific Assault benötigen Sie mindestens eine Shader-fähige 3D-Karte (s. Tabelle). Aber erst ein DirectX-9-Board (ab Radeon 9500) stellt alle Effekte in maximaler Qualität dar. Auf DirectX-8-Platinen (Radeon 8500, Geforce 4 Ti) sind die Effekte abgespeckt.

RAM/FESTPLATTE

Um pazifische Inseln in höchster Detailstufe erobern zu können, sollten Sie 768 MByte RAM im Marschgepäck haben – mit 512 MByte nerven die sehr langen Ladezeiten. 1,0 GByte Arbeitsspeicher sind ideal. MoH: Pacific Assault belegt etwa 3,0 GByte Festplatten-Platz.

TUNING-TIPPS

- 1 Aktivieren Sie »Komprimierte Texturen«. So entlasten Sie den Grafikspeicher und erhöhen die Performance um bis zu 30 Prozent.
- 2 Wenn Sie die »Texturdetails« minimieren, erhalten Sie einen spürbaren Geschwindigkeitszuwachs, allerdings auf Kosten der Optik.
- 3 Bei DirectX-9-Karten wählen Sie unbedingt »Hardware Shader 2.0«. So sehen Reflexionen und Wassereffekte viel realistischer aus.
- 4 Die Wahl einer niedrigeren Auflösung bringt Ihnen spürbaren Framerate-Zuwachs: pro Stufe immerhin zwischen fünf und 20 Prozent.



DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 768 MBYTE RAM UND HOHEN 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
1,5 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
2,4 GHz	1024x768										
	1280x1024										
3,0 GHz	1280x1024										
	1600x1200										

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



Als MG-Schütze in einem zweiseitigen Flugzeug zahlen wir's den Zeros heim.

aber toll aus: Die Havok-Physik-engine sorgt für ein überzeugendes Ragdoll-System, das nicht nur Spielfiguren, sondern auch umliegende Gegenstände wie Kisten, Stühle oder Fässer durch die Luft schleudert. Die Wucht von Explosionen reißt mitunter ganze Wachtürme um – und das ohne Skripts. Hier und da liegen alte Gasflaschen herum; wenn Sie denen den Hahn abschließen, fliegen die Metallbehälter wie unberechenbare Raketen durch die Luft, strecken Soldaten nieder und explodieren schließlich in einem bläulichen Feuerball.

Wenn Sie einer Detonation zu nah kommen, wirbelt das Ihr Innenohr gehörig durcheinander: Statt spannender Musik und Gefechtslärm hören Sie für wenige Sekunden nur ein Pfeifen, während das Geschehen um Sie herum unscharf wird und in Zeitlupe abläuft.

Augen und Ohren auf!

Far Cry hat gezeigt, wie Dschungel aussehen kann. **Pacific Assault** muss sich dahinter nicht verstecken: Der Urwald auf den Pazifikinseln wirkt sehr lebens-echt und ist durch wechselnde Tageszeiten, Vegetation und Witterung deutlich abwechslungsreicher als in **Far Cry**. Pixelshader sorgen für realistische Reflektionen auf metallischen Gegenständen, und das durch die Baumkronen fallende Licht erzeugt Schattenspiele auf den Soldaten. Deren Gesichter sind mit Bumpmapping-Effekten überzogen – das verleiht ihnen eine glaubwürdige Mimik, von Lippenbewegungen bis hin zu ausdrucksstarken Augen. Das wirkt sich allerdings auch auf die Ladezeiten aus: Selbst mit einem vollen GigaByte RAM verdient die Schnelllade-funktion ihren Namen nicht.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Während ich den Strand von Tarawa stürme, springt ein Japaner aus seinem Schützengraben und rammt mir sein Bajonett in den Bauch. Das schmerzt, ich gehe zu Boden. Kein Sanitäter kommt, die Sicht schwindet, das war's dann wohl... doch plötzlich finde ich mich in der Grundausbildung wieder. Ein Traum? Nein, ein Rückblick! Mit dieser gewitzten Erzähltechnik hat mich MoH: Pacific Assault sofort in seinen Bann gezogen. Hervorragender Sound und tolle Grafik tun ihr Übriges. Und sogar die KI, an der ich in Shootern sonst gerne rumtotze, funktioniert ausgezeichnet. Nur die Repetier-Gewehre sind recht unnütz: Die laden so langsam nach, dass ich lieber einen anständigen Revolver zur Hand nehme. Aber nichts ist perfekt. MoH: Pacific Assault ist immerhin nahe dran.



»Meine neue Ego-Shooter-Referenz«



Dieser Offizier stürmt mit dem Schwert auf uns zu. Unser Team hat ihn schon im Visier.

Der Sound von **Pacific Assault** ist erstklassig: Überzeugender Waffenklang, stimmungsvolle, lippen-synchrone Sprachausgabe und eine Musikunterma-lung, die von herzerweichend bis nervenaufreibend reicht. Das ganze gibt's in THX-zertifizierter Surround-Qualität.

Wem das alles nicht genug ist, der sollte sich die »Director's Edition« von **Pacific Assault** zu-

legen. Die platzt vor Zusatzmateri-al beinahe aus den Nähten: Interaktive Geschichts- und Propaganda-Dokumentationen zum Krieg im Pazifik, Sound-track, Interviews mit Vetera-nen, ein Präsentations-Video des USMC Silent Drill Platoons, ein »Making of« und Audio-Kommentare der Entwickler sind im Paket enthalten.

▶ **HOTLINE:** (0190) 776 633 1,24 €/Min

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Electronic Arts | RELEASE (D): 18.11.2004
 SPRACHE: Englisch, deutsch in Vorbereitung | CA. PREIS: 50 Euro
 AUSSTÄTTUNG: 1 DVD, DVD-Box, 32 Seiten Handb. | USK: ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Far Cry (91, GS 5/04) Die Ego-Shooter-Referenz für Dschungelfreunde. Call of Duty (83, GS 11/04) Auch Zweiter Weltkrieg, dafür aber in Europa.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	PC Minimum	PC-Standard
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1500 MHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1300+ AMD	2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	512 MB RAM	768 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Gutes Balancing und durchdachtes Leveldesign nach MoH-Tradition.
 MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Invader.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Pixelshader-Effekte + lebensechte Vegetation	9 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + mitreißender Soundtrack	10 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade + sinnvolle Klassen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Gänsehaut-Musik + glaubwürdige Charaktere	10 / 10
BEDIENUNG	+ Schwierigkeitsgrad individuell justierbar - lange Ladezeiten	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederpielwert - Nur acht MP-Karten	9 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + gute Levelbegrenzungen	9 / 10
KI	+ nützliche KI-Kollegen + clevere, unvorhersehbare Gegner	9 / 10
WAFFEN	+ Großes Arsenal - unpraktische Repetier-Gewehre	8 / 10
HANDLUNG	+ überraschender Rückblick gleich zu Beginn - kein Finale	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten | SOLO-SPASS: 20 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 60 Stunden

FAZIT: BRILLANTER EGO-SHOOTER AUF TROPISCHEN INSELN.



▶ CD: Video-Special
 DVD: Mega-Test
 AB 16/18: Härtere Fassung

▶ GAMESTAR-DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK L55

Die Eieruhr des Verderbens

PRINCE OF PERSIA 2

Die uralte Regel: Spiel nicht mit der Zeit!
Aber Prinz »Mir egal« aus Persien hielt sich nicht daran. Zur Strafe soll der Lümmel sterben.

Friede, Freude, Eierkuchen – am Ende von **Prince of Persia: The Sands of Time** war wieder alles im Lot. Der ungestüme orientalische Thronfolger hatte den angerichteten Schlamassel mit dem Stundenglas der Zeit repariert und eine schnuckelige Prinzessin kennen gelernt. Eigentlich könnte er jetzt für den Rest seines Lebens auf einem Diwan rumlümmeln, Nachfahren zeugen und sich einen Wanst anfuttern. Ist aber nicht. Der Dahaka, ein superkorrekter und superfieser Hüter des Raum-Zeit-Gefüges, merkt beim Studieren der aktuellen Volkszählungsergebnisse, dass da jemand ist, der nicht sein dürfte: unser Prinz. Der müsste nämlich nach den Gesetzen der Logik mausetot sein. Kann ja noch werden, denkt sich der Dahaka und macht sich auf, den Prinzen zu Allah zu schicken. Der Prinz indes macht sich auf, sein Knackpopo zu retten. Das geht aber nur, wenn er gleich mal die Erschaffung der riesigen Eieruhr verhindert. Deswegen führt ihn seine Reise im Actionspiel **Prince of Persia: Warrior Within** nicht nur auf ein finsternes Eiland, sondern auch weit in die Vergangenheit zurück.

Des Prinzen neue Waffen

Wer den Vorgänger gespielt hat, wird sich in **Prince of Persia 2** gleich zurechtfinden. Der agile Adelige tobt noch immer rasend schnell durch die Levels, schwingt sich an Stangen über bodenlose Abgründe, läuft an Wänden entlang und kraxelt steilste Mauern empor. Zum altbekannten Bewegungsrepertoire gesellen sich aber einige neue Feinheiten. So nutzt der

Prinz jetzt Seile, um Schwung für einen besonders langen Mauerlauf zu bekommen oder rammt sein Schwert in einen Vorhang, um sicher daran hinabzugleiten.

Die Kampftechniken wurden deutlich umfangreicher aufgemöbelt. 37 Schnetzeleien darf ihre Pluderhosenschaft nun einsetzen, um Angreifer einen Kopf kürzer zu machen. Die Attacken teilen sich auf in einhändige und zweihändige Angriffe. Denn neben dem Hauptschwert kann der Held auch eine zweite Klinge führen. Die nimmt er entweder erledigten Gegnern ab oder findet sie in Waffenständen in den Levels. Der Nachteil dieser Scheidwerkzeuge: Die halten nicht lange. Wer sich also auf die beidhändigen Kampftechniken spezialisiert hat, sollte stets für Nachschub sorgen. Doch selbst, wenn Sie die wahnwitzigen Moves (beginnend beim normalen Schlag, endend bei wirbelnden Klingentänzen mit diversen Salti, Schrauben, Abprallern und Würfen) nicht verinnerlicht haben, bleiben Sie konkurrenzfähig. **Prince of Persia 2** hält es da wie der Konsolen-Prügler **Soul Calibur 2**: Wildes Gehämmere auf die Tasten führt häufig auch zum Erfolg. Nur die extrem knackigen Bossgegner verlangen ausgefeiltere Strategien. Führen Sie eine bestimmte Angriffsart zu häufig aus, stellt sich Ihr Gegenüber darauf ein und kontert dementsprechend. Apropos Konsole: Spielen Sie unbedingt mit einem Gamepad. Die Maus-Tastatur-Steuerung ist an manchen Stellen schlicht zu träge. Die aus dem Vorgänger bekannten entspannenden Rätsel suchen Sie übrigens vergeblich.



Ninja-Damen setzen dem Prinz ordentlich zu. Eine hat ihn gerade im Schwitzkasten.



Bewegungsstudie: Unsere Bilderfolge zeigt Ihnen die einzelnen Stationen eines Überkopf-Angriffs. Der Prinz gelangt so in den Rücken des Gegners und kann ungeblockt zuschlagen.

Die Mächte der Zeit

Trotz repariertem Stundenglas darf der Prinz noch immer die

Zeit beeinflussen. Schicken Sie ihn unbedacht durch einen fiesen, von allerlei stachelbewehrten Fallen verseuchten Levelab-

schnitt, endet die Turnerei nicht selten im Tod. Dann reicht ein Tastendruck, um die Zeit maximal acht Sekunden zurückzu-

drehen, damit Sie es noch mal probieren können. Auch in Kämpfen, in denen der junge Athlet ins Gras beißt, ist die



In Prince of Persia 2 fliegen Köpfe, und Blut spritzt.



An diesen Portalen reist der Held durch die Zeit.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Seine Hoheit kämpft nur mit Shadern: Ohne DirectX-8-fähige 3D-Karte startet Prince of Persia: Warrior Within erst gar nicht. Dafür stellen bereits diese Boards alle Details in voller Pracht dar. Bei zu wenig Rechnerpower regelt die Engine die Spielgeschwindigkeit nach unten.

RAM/FESTPLATTE

Bei der Installation entscheiden Sie lediglich, ob die Filme von CD (1,4 GByte Installationsgröße) oder Platte (2,1 GByte) gelesen werden. Auf die Spielgeschwindigkeit hat das keinen Einfluss. Das Monsterschnetzeln geht bereits mit 256 MByte Arbeitsspeicher flüssig von der Hand.

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Frames gewinnen Sie mit einer niedrigeren Auflösung: Pro Stufe sind – je nach System – bis zu 40 Prozent mehr drin.
- 2 Durch Reduzieren der »Spezialeffekte« holen Sie zwar ähnlich viel aus der Engine, aber die Optik wirkt deutlich trister.
- 3 Das Abschalten der »Schatteneffekte« bringt Ihnen kaum Performance-Vorteile, kostet aber viel Atmosphäre. (Nicht empfehlenswert.)
- 4 Die Intro-Videos sparen Sie, indem Sie die .bik-Dateien »Ubisoft«, »Ubimtl«, »Logocred« und »Logorp« entfernen (alle im Video-Ordner). FG

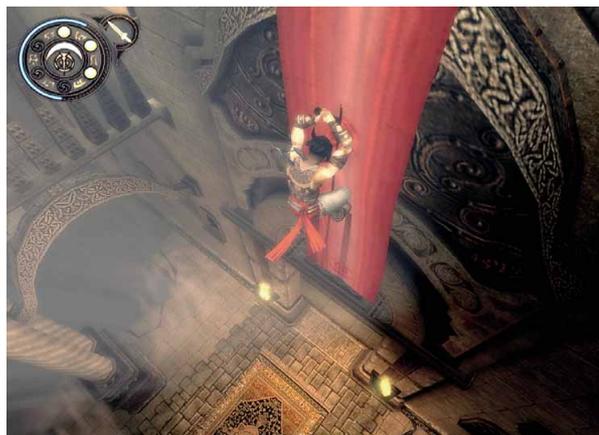
DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

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)	<input type="checkbox"/>									
	1024x768	<input type="checkbox"/>									
1,4 GHz	1024x768	<input type="checkbox"/>									
	1280x1024	<input type="checkbox"/>									
1,8 GHz	1280x960	<input type="checkbox"/>									
	1600x1200	<input type="checkbox"/>									

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



Am Seil schwingend holt der Held Schwung für einen langen Wandlauf.



Vorhänge sind die Fahrstühle des Orients. Leider geht es nur nach unten.

Funktion nützlich. Auch schön: Wenn der Orientale besonders schnell vorwärts kommen muss (etwa durch sich schnell schließende Türen), können Sie die Zeit um ihn herum verlangsamen, während er sich in normalem Tempo vorwärts bewegt. Für den ganzen Zeitschnickschnack brauchen Sie jedoch Sandenergie. Die zwacken Sie Gegnern ab oder finden sie in Vasen am Wegesrand. Praktisch: Der Prinz saugt die Zauberkörner jetzt selbstständig auf, während Sie im Vorgänger noch einen magischen Dolch dazu zücken mussten.

Wo geht's hier zur Rettung?

War der Vorgänger bereits an einigen Stellen zum Verzweifeln schwierig, setzt **Prince of Persia 2** noch einen drauf. Dabei sind es nicht mal die knackigen Bosskämpfe, die schiere Wut selbst in geduldigen Spielern aufbrodeln lassen. Mit einer ausgewogenen Mischung aus Blocken und cleveren Angriffen ist auch der fetteste Gegner irgendwann nur noch ein Sandhäuflein. Konkret: Gelegentlich

spürt Sie der Dahaka auf, und Sie müssen fliehen – über einbrechende Böden, an Wänden entlang, Leitern runter, über Abgründe hinweg. Dabei haben Sie manchmal blöderweise überhaupt keinen Einblick, wohin die Flucht gehen soll. Wenn Sie aber auch nur eine Nanosekunde während der Hatz zögern, ist es um Sie geschehen, der Dahaka erwischt Sie.

Gut hingegen: Das Spiel bietet Ihnen kurz vor solchen Passagen einen Speicherpunkt an oder legt heimlich selber einen an. Die festen Speicherpunkte müssen Sie übrigens jetzt nicht mehr durch langwierige Gegerschnetzeileien frei spielen. An jedem Brunnen dürfen Sie nicht nur Ihren Gesundheitszustand aufmöbeln, sondern auch Ihren Spielstand sichern.

Heute und damals

Das Setting von **Prince of Persia 2** orientiert sich am Vorgänger. Sie müssen abermals durch eine riesige Burganlage toben. Doch wo früher liebliche Gärten auf Sie warteten, liegen nun Trümmer. Alles ist deutlich finsterner, heruntergekommen.

Nur wenn Sie an einem der imposanten Zeitportale in die Vergangenheit reisen, weil in der Gegenwart ein Weg versperrt ist, wird aus der Ruine eine intakte Schlossanlage.

Grafisch macht sowohl die Schrottversion als auch die heile Variante der Burg einiges her: Große Hallen wechseln sich mit kleinen, verschachtelten Räumen ab. Ab und zu geben Risse in Mauern die Sicht auf den Ozean frei, oder Sie klettern über an Steilküsten baumelnde Plateaus. Man hat stets das Gefühl, sich durch ein gigantisches Gebäude zu bewegen. Durch all das springt, hetzt und kämpft

sich der Prinz gewohnt butterweich. Ein bisschen ermüdend fürs Auge sind die stets gleichen Gegnertypen. Aber das machen die akrobatischen Säbeltänze locker wieder wett.

Der Sound ist Ubisoft-typisch auf hohem Niveau: exzellente Sprecher kombiniert mit treibender Musik (Mix aus orientalischen und rockigen Klängen) und einem glasklaren Surround-Sound. In den Credits wartet ein besonderes Schmankerl auf Freunde schrammelliger Gitarrenmusik. Der Spielrauschmeister stammt von der Hardcore-Kombo Godsmack.

PET
▶ **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN 3D-ACTION

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Legacy of Kain Defiance (83, GS 03/04) Vampir-Schnetzelei, klasse Atmosphäre. Prince of Persia: The Sands of Time (83, GS 01/04) Kürzerer, bunterer Vorgänger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 GB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Gamepad	Gamepad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Levels + großartige Animationen	8 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + tolle Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	- schon zu Beginn gelegentlich absurd schwierig	6 / 10
ATMOSPHERE	+ dräuendes Szenario + gelungene Cutscenes	9 / 10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad fehlerfrei - Maus-Tastatur-Kombi zu hakelig	7 / 10
UMFANG	+ deutlich länger als der Vorgänger	8 / 10
LEVELDESIGN	+ tolle Hüpfpassagen mit Finde-den-Weg-Rätseln	9 / 10
KI	+ Bossgegner reagieren auf Taktik - Standardgegner dumm	7 / 10
WAFFEN	+ Zwei-Schwerter-Kampf + zig mögliche Kombos	10 / 10
HANDLUNG	+ Geschichte schließt an Vorgänger an - anfangs verwirrend	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: BOCKSCHWERE SCHNETZELEI IM ORIENT.

81 SPIELSPASS

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Ungelogen! Nach mehren Fluchtversuchen vor dem Dahaka habe ich Heikos Gamepad in die Ecke gepfeffert. Nun ist der linke Stick kaputt. Nein, nein, Prince of Persia 2 ist kein schlechtes Spiel. Es ist nur ab und zu unfair. Und dann ist es großartig. Die Moves sehen noch cooler als im Vorgänger aus. Und wie angenehm ist es, dass ich mir Speicherpunkte nicht mehr erkämpfen muss. Prinz-Kenner und Schwertfans müssen zugreifen. Auch zu einem Gamepad. Mit Maus und Tastatur macht die Jagd nach der Zeit nur halb so viel Spaß.



»Ein Gamepad weniger«



▶ **GAMESTAR-DE:** Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) **L109**

Flaggenklau für Profis

TRIBES VENGEANCE

Nachdem wir im letzten Monat bereits die Einzelspielerkampagne bewertet haben, widmen wir uns nun dem rasanten Multiplayer-Geschehen auf den Tribes-Servern.

Verflucht, sie sind wie ein Schwarm über uns gekommen, haben den Generator unter Beschuss genommen und konnten im Chaos mit unserer Flagge entkommen! In der Ferne sehen wir noch den roten Wimpel in der Basis der Gegner verschwinden. Aber das wird den schmierigen Imperialen nichts nützen, denn wir haben schon längst ihre Fahne gepopst. Blöd nur, dass weder wir noch unsere Kontrahenten jetzt punkten können.

Flagge schlägt Ball

Wer nicht ganz genau hinschaut, könnte den Multiplayer-Part von Tribes Vengeance für

eine grafisch abgespeckte Variante von UT 2004 halten. In Tribes Vengeance finden Sie neben CTF auch einen Modus, der an Bombing Run erinnert. Jedoch wird auf den Servern fast ausschließlich die Flagge der Gegner gejagt. Das macht vor allem auf den überschaubaren Arena-Karten gehörig Spaß. Einige wenige Maps sind jedoch so absurd groß, dass die maximal 32 Spieler darauf recht verloren wirken und der Weg zur gegnerischen Basis trotz Jetpack viel zu lange dauert. Doch selbst auf den kleineren Karten entwickeln sich nur selten heiße Nahkämpfe. Lediglich in Flaggennähe kommt es mal zu richtigen

Gefechten. Blöd auch: Die langsamen Fahrzeuge werden von Spielern kaum genutzt. Und das, obwohl man gerade mit einem Panzer eine Basis gut unter Beschuss nehmen kann. Aber wer will schon lahm ins Gefecht zockeln, wenn er ohne Vehikel drei Mal so schnell ist?

Nur für Könner

Wer im Multiplayer-Part von Tribes Vengeance erfolgreich sein will, muss die im Detail recht komplexe Steuerung im Schlaf beherrschen. Echte Könner nutzen im steten Wechsel die Flug- und Schlitterfunktion. Große Höhen werden auch gerne am Greifhaken überbrückt, sofern



Während wir den Sensor unter Beschuss nehmen, mopst ein Teamkollege die Fahne aus dem Rohr.

Türme den Spielern die Möglichkeit geben. Diese Burschen zu treffen, verlangt ein Höchstmaß an Treffsicherheit.

PET
 ▶ ORIGINALTEST IN HEFT 12/04
 ▶ HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 €/MIN



Selbst in den überschaubaren Arenen kommen Sie nur selten nah an die Gegner heran.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Der Multiplayer-Modus von Tribes Vengeance machte mir erst dann richtig Spaß, als ich die komplexe Steuerung im Schlaf beherrschte und die diversen Hügel auf meinen Lieblingskarten mit verbundenen Augen finden konnte. Denn dann erlebt man einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch. So schnell kann man sich höchstens in Unreal Tournament 2004 mit dem Translocator fortbewegen. Klasse!

Schade nur, dass die Fahrzeuge so lahm sind. Wer will schon in einem Panzer ewig durch die Pampa tuckern, wenn er blitzschnell via Jetpack beim Gegner ist? Teamwork wird damit nicht gefördert. Irgendwie kämpft deshalb jeder für sich allein. Aber solange es Spaß macht...



»32 Einzelkämpfer«

TRIBES VENGEANCE EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	22.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT UT 2004 (91, GS 05/04) Tolle Mehrspieler-Aktion mit zig Spielmodi.
 Star Wars Battlefront (86, GS 12/04) Krieg der Sterne in prächtiger Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	4,6 GByte Festpl.	4,6 GByte Festpl.	4,6 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Auf die Beherrschung der Steuerung zugeschnittene Team-Gefechte.
 MODI Capture-the-Flag, Fuel, Ball, Team-Deathmatch, Kaninchen



BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem bunt - verwaschene Texturen - detailarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ pompöse Effekte - kein Surround-Sound	6 / 10
BALANCE	+ kein Team hat nennenswerten Vorteil	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nettes Science-Fiction-Szenario	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige und dennoch komplexe Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ erstes Tribes-Spiel mit Singleplayer-Kampagne	8 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Maps - manchmal zu groß	8 / 10
TEAMWORK	- wird kaum durchs Spiel gefördert	5 / 10
WAFFEN	+ viel Abwechslung + anpassbare Ausrüstung + Fahrzeuge	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ mehrere spaßige CTF-Varianten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: DURCH STEUERUNG IM MULTIPLAYER ANSPRUCHSVOLL.

76 SPIELSPASS

Als Hasselhoff noch Lederjacken trug

KNIGHT RIDER 2

Michael Knight und K.I.T.T. sind zurück: Mit 80er-Jahre-Dauerwelle und Hightech-Waffen bekämpfen sie böse Buben und schießwütige Roboter.

Wer bleibt auch dann noch cool, wenn ein Dutzend Mittelstreckenraketen im Rückspiegel auftauchen? Der Teufelsfahrer Michael Knight (alias Knight Rider), denn sein aufgemotzter TransAm mit Namen K.I.T.T. wird locker mit solchen Kleinigkeiten fertig. Was aber, wenn obendrein Baumstämme und Eisklötze auf der Straße liegen und ein kampfwütiger Hubschrauber das Feuer eröffnet? Ein Fall für Sie als **Knight Rider 2**.

Klasse Action

Elf sehr abwechslungsreiche Levels lang brettern Sie zusammen mit dem Wunderauto durch die gepflegt langweilige Rahmenhandlung um einen verbrecherischen Konzern. Dessen ungeachtet sind die Actionszeneen allesamt sehr spannend: Sie fliehen mit Höchstgeschwindigkeit vor Raketen, brennen mit dem eingebauten Laser Eisbarrieren weg, fahren auf zwei Reifen durch Felsspalten und zerlegen per Plasmakanone schwer bewaffnete Roboter. Dazwischen ist auch mal ein wenig Grübeln angesagt. So muss Michael in einem unterirdischen Fabrikabyrinth erst mal das richtige Computerterminal finden, das er per Störsender lahm legt und damit eine Lasersperre abschaltet. Oder er feuert auf einen Kran, der beim Zusammenbrechen Steinplatten mitreißt und dadurch eine Rampe für K.I.T.T. erzeugt. Und natürlich gibt's den Super-Pursuit-Modus für Geschwindigkeiten jenseits der 300 Meilenpro-Stunde-Grenze. Gespeichert

wird am Ende jedes Levels, wenn schon vorzeitig das Zeitliche segnet, freut sich über die zahlreichen Rücksetzpunkte. Die gehen allerdings beim Verlassen des Spiels dummerweise verloren.

Retro-Look

So rasant die Missionen sind, so ärmlich sieht die grobpoligonige Grafik aus: Ecken und Kanten so weit das Auge reicht, von den Simpl-Effekten gar nicht erst zu reden. Ebenfalls sehr störend: Wie schon im ersten Teil fehlen auch diesmal die Originalstimmen aus der Fernsehserie. Der Ersatz klingt bemüht, aber wenig cool. Immerhin tönt der bekannte Soundtrack aus den Lautsprechern und das sogar in Surround. Nach erledigter Mission schalten Sie Fernseh-



Auf zwei Reifen mogeln wir uns durch die Lasersperre.



Als Bonus gibt's eine Handvoll ruckliger TV-Szenen.

szenen frei, die jedoch mies aufgelöst und arg ruckelig ausfallen. Ebenfalls grafisch unspektakulär, dafür aber interessant: Das Quiz, in dem Sie Ihr **Knight Rider**-Wissen testen können. Wussten Sie zum Beispiel, dass in einer Folge Geena Davies mitgespielt hat?

➤ **HOTLINE:** (0190) 824 667 1,86 €/Min.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ja, ja: Das Spielkonzept ist arg simpel, hat mir aber jede Menge Spaß gemacht. Das liegt vor allem an den kurzen, aber knackigen Actionsequenzen. Die gelegentliche Suche nach Terminals bringt zusätzliche Abwechslung. Allerdings müsste man den Davilexen für die schumpfige Simpl-Grafik Fahrverbot erteilen. Echt, die ist doch schon seit fünf Jahren völlig überholt. Vielleicht sollte ihnen auch mal jemand zeigen, wie man Videoszenen ordentlich digitalisiert. Trotzdem: Ich werde gern immer mal wieder eine Runde mit K.I.T.T. losdüsen.



»Häßlich, aber rasant«



Der Hitzestrahler links versucht, Michael Knight samt Wunderauto K.I.T.T. zu verdampfen.

KNIGHT RIDER 2 ACTIONSPIEL

PUBLISHER:	Kochmedia	RELEASE (D):	27.10.2004
SPRACHE:	Deutsch	CA. PREIS:	30 Euro
AUSSTATTUNG:	DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch	USK:	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Need for Speed Underground 2 (84, GS 01/05) Straßenrennen mit toller Grafik. Knight Rider (68, GS 01/03) Der Vorgänger war deutlich langweiliger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	- grobe Polygone - schwache Effekte	4 / 20
SOUND	+ Original-Soundtrack - keine Original-Stimmen	5 / 10
BALANCE	+ viele Rücksetzpunkte + Gegner verhalten sich fair	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ TV-Ausschnitte + Story wie in der Serie	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Steuerung - merkwürdige Physik	7 / 5
UMFANG	+ elf mehrstufige Levels mit vielen Aufgaben	7 / 5
MISSIONSDSIGN	+ grafisch und spielerisch sehr abwechslungsreich	7 / 10
KI	- Gegner reagieren kaum	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unterschiedlichste Waffensysteme + K.I.T.T.	7 / 10
HANDLUNG	+ Qualität der Fernsehserie... - ...deshalb eher simpel	7 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SPIELERISCH ABWECHSLUNGSREICHE TV-UMSETZUNG.



SONIC HEROES



Den drei Helden stellen sich Roboter in den Weg.

Im Jump&Run **Sonic Heroes** steuern Sie den blauen Igel und zwei seiner Freunde durch riesige, bunte Levels. Dabei dürfen Sie zwischen den Spielfiguren wechseln und deren Fähigkeiten nutzen machen. Der Fuchs Tails etwa kann fliegen und trägt die Kollegen über Hindernisse. Kamera und fummelige Steuerung stören jedoch. **DM**

T. TAKEDOWN



Angriff der strunzdummen Klon-Terroristen.

Wie **Black Hawk Down** – nur hässlich, ohne Atmosphäre, ohne Spannung und ohne Story. Dafür mit zahllosen rot umrandeten Terroristen, die in der Gegend rum stehen sowie dümmlicher Sprachausgabe. Ach ja: Sie sitzen in Fahrzeugen und müssen immer gleiche, rot markierte Typen abschießen. Oder Sie lassen es. **PET**

KOCHMEISTER 2



Hula-Schweine? Reißens's auch nicht mehr raus.

Wenn doch mal jemand die ganzen **Moorhuhn**-Klone erschießen würde! So knüppeln Sie in **Kochmeister Pfanne 2** unschuldiges Nutzvieh nieder. Erfolgreiche Metzger schalten vier Zusatzlevel und mehrere Waffen frei. Sonst ist alles Standardkost: verborgene Extras, Zeitboni, lästiges Rumgescrolle. Muh! **CS**

SONIC HEROES

GENRE Jump&Run
PUBLISHER Atari
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Anfänger, Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND**



TERRORIST TAKEDOWN

GENRE Ego-Shooter
PUBLISHER City Interactive
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**



KOCHMEISTER PFANNE 2 XXL

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Topos
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**

