



DIE KLEINE HORRORSHOW

MODERNES GRUSELN. Derzeit steckt die PC-Fassung von **The Suffering** noch im Niemandsland zwischen US-Import und (hoffentlich) baldigem deutschen Release. Entwickler Midway hat nämlich noch keinen Vertriebspartner für Deutschland gefunden, obwohl die Konsolenversionen bei uns über Konami erscheinen. Schade, denn der harte Horror-Shooter mixt gekonnt Elemente aus **Resident Evil** und **Aliens vs. Predator 2**. Und: Obwohl das Spiel inhaltlich mit der Konsolenfassung identisch ist, wurde es in allen wichtigen Punkten an den PC angepasst: freies Speichern, Maussteuerung, höhere Grafikauflösungen. Prima!

SCHWERE GEBURT. **Söldner** hat uns den Test schwer gemacht. Häufige Abstürze, immer kurz bevor Patrick den Aufmacher-Screenshot knipsen konnte. Trotz neuester Treiber Grafikfehler bei Fabian, der somit als Bildlieferant ausfiel. Die fehlerhafte CD-Abfrage nach dem ersten Patch bei Petra. Und der irre Speicherhunger, der die RAM-Vorräte unserer Hardware-Abteilung schmelzen ließ. Besonders zeitaufwändig war auch die Suche nach vollen Servern (»Spielerzahl-Bug«). Wir haben **Söldner** trotz dieser Widrigkeiten mehrere Wochen lang getestet, das Ergebnis lesen Sie auf den folgenden Seiten.

INHALT

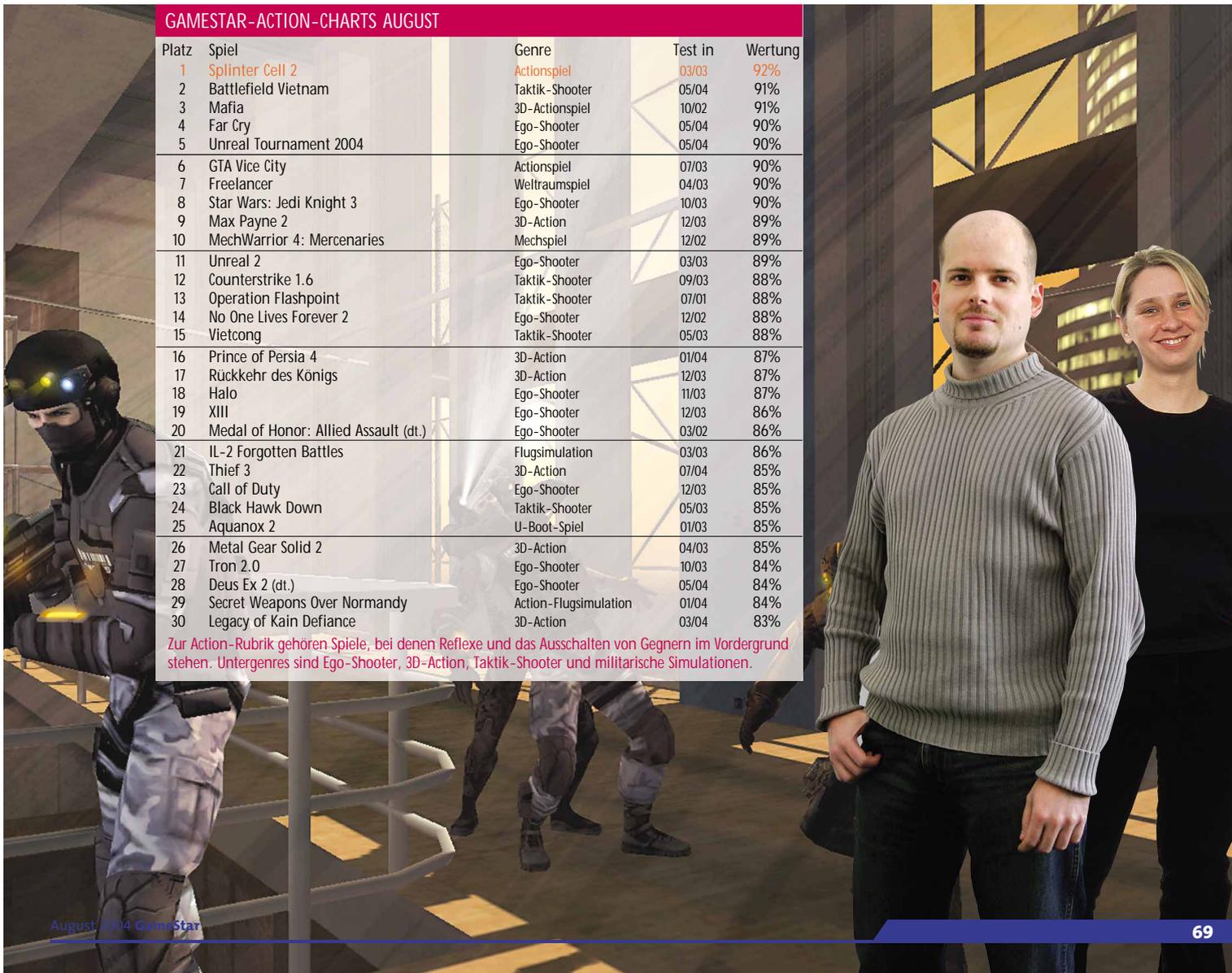
TESTS

| | |
|-----------------|----|
| Söldner | 70 |
| The Suffering | 74 |
| Project Freedom | 76 |
| Shrek 2 | 77 |
| Pac-Man World 2 | 77 |
| Kröt | 77 |

GAMESTAR-ACTION-CHARTS AUGUST

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|--------------------------------------|-----------------------|---------|---------|
| 1 | Splinter Cell 2 | Actionspiel | 03/03 | 92% |
| 2 | Battlefield Vietnam | Taktik-Shooter | 05/04 | 91% |
| 3 | Mafia | 3D-Actionspiel | 10/02 | 91% |
| 4 | Far Cry | Ego-Shooter | 05/04 | 90% |
| 5 | Unreal Tournament 2004 | Ego-Shooter | 05/04 | 90% |
| 6 | GTA Vice City | Actionspiel | 07/03 | 90% |
| 7 | Freelancer | Weltraumspiel | 04/03 | 90% |
| 8 | Star Wars: Jedi Knight 3 | Ego-Shooter | 10/03 | 90% |
| 9 | Max Payne 2 | 3D-Action | 12/03 | 89% |
| 10 | MechWarrior 4: Mercenaries | Mechspiel | 12/02 | 89% |
| 11 | Unreal 2 | Ego-Shooter | 03/03 | 89% |
| 12 | Counterstrike 1.6 | Taktik-Shooter | 09/03 | 88% |
| 13 | Operation Flashpoint | Taktik-Shooter | 07/01 | 88% |
| 14 | No One Lives Forever 2 | Ego-Shooter | 12/02 | 88% |
| 15 | Vietcong | Taktik-Shooter | 05/03 | 88% |
| 16 | Prince of Persia 4 | 3D-Action | 01/04 | 87% |
| 17 | Rückkehr des Königs | 3D-Action | 12/03 | 87% |
| 18 | Halo | Ego-Shooter | 11/03 | 87% |
| 19 | XIII | Ego-Shooter | 12/03 | 86% |
| 20 | Medal of Honor: Allied Assault (dt.) | Ego-Shooter | 03/02 | 86% |
| 21 | IL-2 Forgotten Battles | Flugsimulation | 03/03 | 86% |
| 22 | Thief 3 | 3D-Action | 07/04 | 85% |
| 23 | Call of Duty | Ego-Shooter | 12/03 | 85% |
| 24 | Black Hawk Down | Taktik-Shooter | 05/03 | 85% |
| 25 | Aquanox 2 | U-Boot-Spiel | 01/03 | 85% |
| 26 | Metal Gear Solid 2 | 3D-Action | 04/03 | 85% |
| 27 | Tron 2.0 | Ego-Shooter | 10/03 | 84% |
| 28 | Deus Ex 2 (dt.) | Ego-Shooter | 05/04 | 84% |
| 29 | Secret Weapons Over Normandy | Action-Flugsimulation | 01/04 | 84% |
| 30 | Legacy of Kain Defiance | 3D-Action | 03/04 | 83% |

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 Simulationen.



Action-Baustelle

SÖLDNER

Der Multiplayer-Shooter will mit Riesenkarten und Commander-Modus Battlefield Vietnam vom Thron stoßen. Doch trotz toller Ideen verhindern diverse Bugs dieses Vorhaben.

Als Heckenschütze liegen wir minutenlang regungslos auf der Lauer. Endlich taucht ein Gegner auf. Ein gezielter Schuss streckt ihn nieder. Jetzt bloß weg, bevor seine Teamkameraden etwas merken! Geschickt huschen wir durch ein Wäldchen in ein Haus und – sind zurück auf dem Windows-Desktop. Eine typische Szene aus **Söldner**.

Letzten Monat verzichteten wir auf den Test des deutschen Multiplayer-Shooters, da vor Redaktionsschluss noch keine Server online waren. Außerdem enthielt unser Goldmaster-Test-

muster diverse Fehler, die Entwickler Wings mit einem Patch pünktlich zum Release beheben wollte. Mittlerweile steht die Verkaufsversion in den Läden und das erste Update im Netz. Doch die Ernüchterung ist groß: Selbst die gepatchte Version 28446 (die wir hier testen) enthält noch eklatante Mängel. Wir haben **Söldner** mehrere Wochen lang auf Stärken und Schwächen durchleuchtet.

Verfolgerkurs

Söldner hat sich viel vorgenommen. Als Multiplayer-Shooter soll das Spiel Genrekönig **Battlefield Vietnam** den Rang ablaufen. Eine schwierige Aufgabe, die Wings vor allem mit Innovation und Quantität bewerkstelligen will. So haben die Entwickler neben dem aus **Battlefield** bekannten Conquest-Modus (Flaggen erobern) noch sieben weitere Varianten eingebaut, darunter Geiselnbefreiung oder Capture the Vehicle.

Der Hauptkritikpunkt an **Battlefield** ist das häufig chaotische Vorgehen der Spieler: Meistens rennen alle zu dem Fahnenpunkt, der gerade schwer um-

kämpft ist. Flankenmanöver oder andere Taktikkniffe gibt es kaum. Diese Unordnung soll in **Söldner** der so genannte Commander endlich beseitigen.

Von oben herab

Der Commander-Modus funktioniert so: Der Offizier wird von seinem Team per Tastendruck durch eine einfache Mehrheit zwangsverpflichtet – Ablehnen darf er nicht. Dann kann der frischgebackene Kommandant auf einer speziellen Übersichtskarte das gesamte Schlachtfeld einsehen – inklusive aller feindlichen Bewegungen. Mit Icons weist er anderen Spielern Wegpunkte zu, entwickelt gezielt Taktiken und kann improvisieren, falls es das Vorgehen des Feinds erfordert. Startet etwa ein Gegner mit einem Helikopter, befiehlt der Commander, sofort Raketenwerfer an der Front in Stellung zu bringen.

In organisierten Clans mag das prima funktionieren, doch bei unseren Testspielen auf den öffentlichen Servern wollte kaum jemand den Commander-Posten übernehmen. Das hat zwei Gründe: Zum einen stürzt

Söldner auf der Kommandantenkarte trotz Patch häufig ab. Zum anderen halten sich die meisten Spieler nicht an die Anweisungen des Offiziers, sondern warten nur darauf, dass er die Mannschaftskasse aufteilt.

Geld regiert die Welt

In **Söldner** dreht sich alles um liebe Geld. Ähnlich wie in **Counterstrike** startet jeder Teilnehmer mit einem Startkapital (Standard sind 3.500 Dollar) und kauft dafür Ausrüstung. Im Spielverlauf gibt's für erledigte Ziele und getötete Gegner Geld, das Sie noch in der laufenden Runde in bessere Waffen oder Fahrzeuge investieren. Für Panzer müssen Sie lange sparen, ein M1A2 kostet 20.000 Dollar.

Das eigentlich motivierende System hat einen Haken: Es dauert sehr lange, bis Sie das Geld für ein dickes Fahrzeug zusammen kratzen, und bei jedem Bildschirmtod geht das gesamte Ersparnis flöten! Bestehen bleibt nur das Mannschaftskonto, das sich für Aktionen wie Fahnenoberungen füllt und vom Kommandanten (hoffentlich vernünftig) verwaltet wird.

INFO

- 26 Karten
- 8 Spielmodi
- 60 Waffen
- 70 Vehikel
- Söldner-Baukasten



Scharfschützen sind zu mächtig: Meistens hat bereits ein Arm- oder Beintreffer tödliche Folgen.



Die gigantische Weitsicht ist eindrucksvoll, benötigt aber massig Hauptspeicher.



An Flaggenpunkten toben immer die heftigsten Kämpfe zwischen den beiden Teams.



Bei einem Gefecht wird ein Pilot aus seinem Hubschrauber gesprengt. Anschließend sinkt der Heli wie von Geisterhand in der Basis zu Boden – vollkommen unversehrt. (1024x768)

Per Klick gewährt er Mitspielern einen Kredit oder verteilt gleich den ganzen Pott auf die Mannschaft. Weiteres Problem: Seit dem ersten Patch funktioniert das Geldaufteilen nicht mehr auf allen Maps.

Ansehnliches Arsenal

Söldner verzichtet auf die aus **Battlefield Vietnam** bekannten Soldatenklassen. Wer sich spezialisieren möchte, kauft eines von fünf »Kits«: Scharfschütze, Kommandant, Pionier (Sprengladungen), Ingenieur (Vehikel reparieren) oder Sanitäter (verletzte Kollegen heilen).

Egal, welches Kit Sie benutzen, Sie dürfen jede der 60 Waffen kaufen – von der Offizierspistole bis zur Panzerfaust. Theoretisch darf ein Ingenieur mit einem Scharfschützengewehr ins Gefecht ziehen. Damit haben die Spieler viel Freiraum.

Trotz des Betatests gibt es in der Praxis massive Balancing-Probleme. So könne Sie etwa zu

einem Präzisionsgewehr auch noch eine Panzerfaust einpacken und sind somit fast unbesiegbar. Außerdem benutzen die meisten Spieler nur die Waffen, die sie bereits aus anderen Spielen kennen. Denn die 60 Knarren werden nirgends beschrieben. So kaufen Sie sich vielleicht eine Hecate 2, haben aber keine Ahnung, ob und warum die

Flinte tatsächlich besser ist als die Arctic Warfare Magnum.

Öffentlicher Nahverkehr

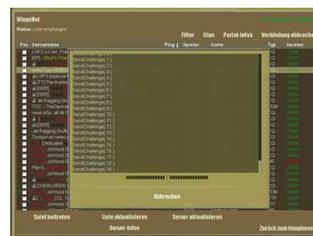
Ein großer Pluspunkt der **Battlefield**-Spiele ist ihr großer Fuhrpark. Hier hat **Söldner** quantitativ noch mehr zu bieten: Insgesamt 70 Vehikel, vom Jeep bis zum Senkrechtstarter, haben die Entwickler eingebaut. Dar-

unter Humvees, Jeeps, Comanche-Helikopter oder der schwere T-80 Panzer. Im Test zeigt sich: Die Online-Kämpfer auf den öffentlichen Internetservern benutzen fast ausschließlich die immer gleichen zehn Fahrzeuge, insbesondere den mächtigen M1A2-Panzer. In der Praxis wirkt sich die theoretisch große Vielfalt also kaum aus.

DIE DREI GRÖßTEN SPABBREMSEN



1. Startup-Bug
Seit dem Patch auf Version 28446 verweigert Söldner bei zahlreichen Spielern den Dienst. Beim Starten sucht das Programm vergeblich die Original-CD, obwohl die Kaufversion im Laufwerk liegt.



2. Send-Challenge-Bug
Beim Einloggen sendet der Rechner einen »Challenge«-Befehl an den Server. Danach wird eine Verbindung hergestellt. Doch oft landet man in einer Endlosschleife statt auf dem gewünschten Server.



3. Name-Bug
Dieser Fehler teufel verhindert, dass Ihnen die Namen der Teamkameraden angezeigt werden. Die Folge: Ohne Absicht schießen Sie oft Kollegen über den Haufen und zerstören vielleicht sogar deren teure Vehikel.

DER COMMANDER-MODUS

- 1 Das PDA des Kommandanten zeigt Team-Kollegen mit Lebensenergie-, Waffen- und Fahrzeug-symbolen
- 2 Commander-Befehle wie »Geld aufteilen« und »Wegpunkt setzen«
- 3 Wegpunkt für einen Kameraden
- 4 Flaggenpunkt
- 5 Gegnerisches Fahrzeug
- 6 gerade ausgewählter Mitspieler



FLORIAN STANGL

Mann, was hat Söldner für ein Potenzial! Commander-Modus, riesige Maps, Dutzende Waffen und Fahrzeuge – ein Paradies für anspruchsvolle Actionspieler und Clans. Wenn da nicht die unverständlichen Designmängel und nervtötenden Bugs wären. Im jetzigen Zustand rühre ich Söldner jedenfalls nicht mehr an. Einige Beispiele gefällig?

Entwickler muss nachsitzen

Das Spiel macht Spawnpunkt-Camper zu Superhelden, nervt durch miesen Netzwerk-Code und lässt Nicht-Fremdenlegionäre mangels Waffenerklärungen im Stich. Dass derart gravierende Bugs in der Verkaufsversion enthalten sind, wirft ein schlechtes Licht auf Entwickler und Publisher. Da hilft nur Nachsitzen für Wings, und Abwarten für Actionspieler. Bis Söldner gut spielbar wird, vergnüge ich mich weiter in Battlefield Vietnam.



»Abwarten und Battlefield spielen«

Die Verkaufsversion enthielt eine extrem rudimentäre Fahrphysik. Schwere Panzer hüpfen durch Bodensenken wie ein Gummiball. Jeeps, die auf ein Hindernis auffahren, schleuderten um die eigene Achse wie ein Brummkreisel. Der aktuelle Patch behebt diese Mängel, doch realistisch fühlt sich eine Panzerfahrt längst nicht an.

Unendliche Weiten

Eines der herausragenden Merkmale von Söldner sind die riesigen Karten, die sich über mehrere Quadratkilometer erstrecken. Darauf passen locker zehn Battlefield-Maps! Auf insgesamt 26 Arealen haben Sie eine Weitsicht wie sonst nur in Flug-

simulationen. Riesige Berge, dichte Wälder und hügelige Flächen prägen die Kulisse.

Doch die Blickdistanz kostet eine Unmenge an Performance. Ohne Highend-Rechner mit aktueller Grafikkarte müssen Sie die Auflösung reduzieren, oder Sie ruckeln sich durch die Lande und entdecken Gegner zu spät. Wer sich kein Fahrzeug leisten kann,

weil der Kommandant bugbedingt keinen Zugriff aufs Teamkonto hat, der joggt schon mal gefühlte zehn Minuten durch die Pampa. Das ist besonders frustrierend, wenn ein Heckenschütze Sie kurz vor dem Ziel erledigt.

Spuren im Schlachtfeld

Grafisch gelungen sind die großen Explosionen in Söldner.

Und anders als etwa in Battlefield Vietnam, wo ein Bombenangriff nicht einen Grashalm krümmt, sind bei Söldner wirklich alle Objekte und das Terrain zerstörbar. Explosionen hinterlassen tiefe Krater, Panzergeschosse ebnen Häuserblöcke ein und im Sprengradius von Granaten knicken Bäume um. Das können Sie sogar taktisch

PETRA SCHMITZ

Söldner ist für mich hart an der Grenze zur Unverschämtheit. Ein Programm in einem derart desolaten Zustand auszuliefern, zeugt entweder von großem Mut oder von dezent übersteigertem Vertrauen in die Geduld der Spieler.

Meine Geduld war indes schnell erschöpft. Bugs, Komplettabstürze und Hardware-Anforderungen jenseits von Gut und Böse machen Söldner schlicht zu einem Ärgernis. Dabei enthält das Spiel so viele Ideen! Aber es vergeigt sie (design-) technisch. Mal abwarten, was die unausweichlichen Patches noch rausreißen können.



»Echtes Ärgernis!«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Theoretisch können Sie Söldner bis zu einer Auflösung von 2048 mal 1536 Bildpunkten spielen. Da das Spiel sehr processorabhängig ist, ruckelt es selbst auf Highend-Systemen mit 1280 mal 1024 Pixeln. Das Spiel startet zwar auch mit DirectX-7-Grafikarten, für effektvolle Explosionen sollte es aber mindestens eine DirectX-8-Karte (ab Geforce 4) sein.

RAM/FESTPLATTE

Mit dem vom Hersteller empfohlenen Minimum von 256 MB RAM ist Söldner unspielbar langsam. Erst mit 512 MB, besser noch 1,0 GB Speicher sind die Ladezeiten erträglich und Bildrucker verschwinden fast ganz. Dagegen genügen dem Spiel auf der Festplatte 630 MB.

TUNING-TIPPS

- 1 Ziehen Sie den Regler für »Schatten-Details« in den Optionen nach links. Das steigert die Leistung in den Gefechten um satte 100 Prozent!
- 2 Deaktivieren Sie alle Programme wie Virens Scanner, denn Sie brauchen für flüssige Bildendarstellung jedes Quentchen Ihres Hauptspeichers.
- 3 Schalten Sie in den Videooptionen »Gras darstellen« ab, dadurch steigt die Bildrate um etwa 10 %.
- 4 Nehmen Sie statt 32 Bit Farbtiefe lieber 16 Bit. Die Bildqualität sinkt zwar, doch Ihre Truppe manövriert in den Partien wesentlich schneller.
- 5 Stellen Sie die Auflösung auf 800x600, dadurch sieht Söldner zwar wesentlich kantiger aus, aber die Performance steigt spürbar an.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN 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 |
|--|----------------|----------------|-------------|----------------|--------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1.600 MHz 800x600x32 (min. Details, 512 MByte) 1024x768x32 (512 MByte) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 2.000 MHz 800x600x32 (min. Details, 512 MByte) 1024x768x32 (512 MByte) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 2.400 MHz 1024x768x32 (512 MByte) 1280x1024x32 (512 MByte) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 2.800 MHz 1024x768x32 (1024 MByte) 1280x1024x32 (1024 MByte) 1600x1200x32 (1024 MByte) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

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



Die Umgebung können Sie mit schwerem Gerät komplett zerstören.

nutzen: Wo Baumstämme quer zur Fahrbahn liegen, kommen Panzer schlechter voran, Krater sind für Jeeps gefährliche Fallgruben. Das macht alles großen Spaß, frisst aber RAM – wohl dem, der 1,0 GByte Hauptspeicher hat! Denn sonst sind anvisierte Gegner schon lange verschwunden, bevor sich Ihre Kugel ins Ziel geruckelt hat.

Öder Einzelsöldner

»2010 – Dein Auftrag: Du kämpfst für den, der am Besten zahlt.« Soweit der Klappentext von **Söldner** zum Solomodus – eine echte Story oder spannende Einsätze fehlen. Aus einem Grundstock von etwa 200 Karten stellt das Programm eine Zufallsmission zusammen, in der Sie entweder ein Zielobjekt zerstören oder von A nach B bringen sollen. Selbst die schönen Wettereffekte und Tag-Nacht-Wechsel trösten nicht über die trottelige Bot-KI hinweg. Dadurch taugen die Einzelspieler-Einsätze nicht mal, um sich für

die Online-Schlachten warm zu spielen. Allenfalls Probefahrten in den Vehikeln unterhalten Sie für ein paar Minuten.

Genau wie im Mehrspielermodus dürfen Sie sich auch vor den Einzelspielermissionen einen **Söldner** basteln. Ein Baukasten mit unzähligen Uniformen, Rucksäcken, Schuhen, Helmen und so weiter macht schräge Kombinationen möglich: Wer verrückt genug ist, stiefelt mit einem Soldaten in rosa Tarnfleck-Tracht und weißen Moonboots über die Karten.

Später Betatest

Söldner hat zwar Potenzial (vor allem durch den Commander-Modus), stellt sich aber mit den Fehlern bei Design und Programmierung selbst ein Bein. Trotz Patch enthält das Spiel noch zu viele kleinere und größere Bugs. Allenfalls eingefleischte Claner und Fans halten auf den Servern länger durch und sehen großzügig über die vielen Mängel im Spiel hinweg. **PH**



Der **Söldner**-Baukasten ermöglicht den Akteuren schrille Outfits.

PATRICK HARTMANN

Söldner hätte das Zeug, eine echte Konkurrenz für Battlefield zu werden. Denn trotz langer Laufwege, öder Grafik und rudimentärer Fahrphysik blüht hin und wieder Spielspaß durch. Doch wenn ich mich über den tollen Commander-Modus freue und fast im gleichen Moment auf den Desktop zurück stürze, stoße ich wilde Verwünschungen aus. Noch schlimmer finde ich allerdings, wenn mich Kameraden (wegen eines dummen Bugs) auf öffentlichen Servern als Teamkiller achten.

Nur für Clans!

Clanspieler werden die vielen Details und taktischen Varianten von **Söldner** mögen. Auf öffentlichen Servern hingegen finden Sie kaum Mitstreiter, die sich strikt einem Commander unterwerfen oder ohne Befehle im Team vorgehen. Da heißt es warten, bis Wings einen ordentlichen Patch nachlegt. Bis dahin sollten Sie sorgfältig abwägen, ob Sie 50 Euro in ein halbfertiges Produkt investieren wollen, obwohl es genug ausgereifte Action-Alternativen gibt.



»Bug-Frust«

SÖLDNER AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



Wertungskonferenz: Die Wertung von **Söldner** ist in harten Diskussionen entstanden. Auf der Heft-DVD finden Sie einen Auszug mit den wichtigsten Argumenten aus dem Streitgespräch. Auf GameStar.de Premium steht für Sie wie gewohnt die Langfassung bereit. Auf CD/DVD haben wir ein ausführliches Testvideo.


 ▶ CD/DVD: Testvideo
 ▶ AUF DVD: Wertungsvideo

 ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK **F112**

 ▶ GAMESTAR.DE PREMIUM: Langfassung **F113**

SÖLDNER V28446 TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER: Jowood, (0190) 882 416
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Pappschuber, 1 CD, 59 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original
 INTERNET (32 Spieler) | NETZWERK (32 Spieler) | MODEM | AN 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Conquest, Capture the Flag, Hostage Rescue u. a.

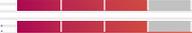
| 3D-GRAFIKKARTEN: | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|------------------|----------------|----------------|
| Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 1,8 GHz Intel | 2,2 GHz Intel |
| Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro | 1800+ AMD | 2000+ AMD |
| Radeon 9000 | Radeon 9700/Pro | 512 MB RAM | 512 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | Radeon 9800 Pro | 600 MB Festpl. | 600 MB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | GF FX 5800/5900 | ISDN-Anschluss | DSL-Anschluss |
| | | | DSL-Anschluss |

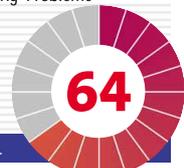
LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1
 EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde | SOLO-SPASS: 2 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | | | | PROFI | | | | |
|--|-------------------|---|---|---|-------|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| ALTERNATIVEN: Battlefield Vietnam (91%, GS 04/04) Tolle, temporeiche Mehrspieler-Schlachten. | | | | | | | | | |
| Planetside (63%, GS 08/03) Komplizierter Team-Shooter für Taktik-Profis. | | | | | | | | | |

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- ➕ riesige Karten
- ➕ innovativer Commander-Modus
- ➕ Vielzahl von Waffen und Fahrzeugen
- ➕ hohe Weitsicht
- ➕ **Söldner**-Baukasten
- ➕ zerstörbare Levels
- ➖ schwerwiegende Bugs
- ➖ horrender Hardware-Hunger
- ➖ schwache Fahrphysik
- ➖ Bedienungs-mängel
- ➖ unbrauchbarer Solomodus
- ➖ viele Balancing-Probleme

GRAFIK:  Befriedigend
 SOUND:  Befriedigend
 BEDienung:  Befriedigend
 MULTIPLAYER:  Ausreichend
 PREISLEISTUNG:  Mangelhaft



FAZIT: AMBITIONIERTER TEAM-SHOOTER MIT VIELEN BUGS.



Blitzschnell und mit Klingen statt Armen greifen diese Monster meist in Gruppen an und sind sehr schwer zu treffen.



Nur mit der Taschenlampe entdecken wir im Dunkeln die heranschleichenden Zombies.



Dieser Mutant attackiert uns mit seinen Giftspritzen.

Horror für Erwachsene

THE SUFFERING

Resident Evil trifft Aliens vs. Predator: In düsteren Levels erleben Sie harte Ballereien gegen Zombies.

Sie haben Angst vor dunklen, engen Räumen oder sich als Kind nicht allein in den Keller getraut? Dann sollten Sie besser nicht weiter lesen. Denn **The Suffering** von Midway Games ist ein düsterer und besonders atmosphärischer Horror-Shooter, der auf harte Schockmomente und reichlich Action setzt.



In Begleitung eines Überlebenden haben wir einen grausigen Fund in einem Labor gemacht.

Im Dunkeln tappen

Sie spielen einen zum Tode verurteilten Schwerverbrecher, der sich plötzlich inmitten eines Massakers wieder findet. In der Nacht fallen zombieartige Kreaturen ins Gefängnis ein und metzeln Wärter wie Gefangene brutal nieder. Der Grund für diesen Angriff liegt anfangs sprichwörtlich im Dunkeln. Sie müssen (nur spärlich bewaffnet) die Ursache herausfinden. An Spannung ist das Spiel kaum zu überbieten und erinnert mit seiner Atmosphäre stark an das indizierte **Aliens vs. Predator**: In den streng linear aufgebauten Gängen des Gefängnisses tauchen im diffusen Licht immer wieder Monster überraschend aus der Dunkelheit auf. Diese krabbeln mit Klingen statt Armen blitzschnell an Wänden

und Decken entlang und sind nur schwer zu treffen. Oft kündigt ein lauter werdendes Klappern von hinten drohendes Unheil an, obwohl im Dunkeln nichts zu sehen ist – noch Furcht einflößender dürfte selbst **Doom 3** nicht werden.

Meist greifen die Monster geschickt in Gruppen an oder brechen effektiv durch verschlossene Türen. Andere Spezies graben sich durch das Erdreich und stoßen urplötzlich vor Ihnen aus dem Boden. Wehren können Sie sich nur mit Revolvern, Schrotflinte oder Maschinengewehr. Zusätzlich stehen ein Messer, Dynamitstangen und Blindgranaten zur Auswahl.

Nur für starke Nerven

In den wenigen Actionpausen wird die einfallslose Geschichte um Genversuche eines verrück-

ten Wissenschaftlers durch gut gemachte Sequenzen in Spielgrafik erzählt (ganz wie in **Max Payne 2**). Sehr oft treffen Sie auf Überlebende, die Informationen für Sie haben oder beschützt werden müssen. Beispielsweise lotsen Sie einen Techniker über eine Brücke, während Sie mit einem Scheinwerfer die lichtempfindlichen Kreaturen dezimieren. So kann der Mann anschließend unbehelligt ein Funkgerät reparieren.

Zahlreiche geskriptete Ereignisse sorgen zusätzlich für nervenaufreibende Spannung. Wie gebannt müssen wir etwa durch ein Gitter mit ansehen, wie Häftlinge in Panik vor den Monstern fliehen und schließlich massakriert werden. Auch in Momenten, in denen nichts passiert, hält die gruselige 5.1-Surroundkulisse mit gelegent-

TYPISCHES RÄTSEL



Während unten ein Kampf tobt, müssen wir unbeschadet über den Lavasee dahinter kommen.



Mit einem Kran bewegen wir einen großen Fels und setzen ihn an der richtigen Stelle ab.



Durch die künstliche Brücke können wir den See überqueren und die Höhle verlassen.

lichen Schreien und Windgeräuschen die Atmosphäre aufrecht.

Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Mit jedem getöteten Monster füllt sich die »Insanity«-Anzeige. Ist diese voll, verwandeln Sie sich auf Knopfdruck für ein paar Sekunden in ein extrem starkes Monster (warum, erklärt die Story erst später im Spiel). In diesem Zustand können Sie sich zwar nicht wie sonst mit Schmerzmitteln heilen, aber vor allem bei größeren Monstermassen effektiver kämpfen.

In seltenen Fällen müssen Sie die Waffe beiseite legen und gut gemachte Rätsel lösen. Beispielsweise sollen Sie mit der Sprinkleranlage ein Feuer löschen und müssen dafür sorgen, dass das Wasser nicht einfach im nächsten Schacht abläuft, bevor es das Feuer erreicht hat. In einem anderen Fall werfen wir eine schwere Kiste durch eine Luke in ein kleines Dynamitlager. Die re-

sultierende Explosion reißt ein Loch in die Wand, durch das wir schließlich schlüpfen können.

Es werde Licht!

In der ersten Hälfte des Spiels sind Sie fast ausschließlich im verlassenen Gefängnis unterwegs. Um sich in der düsteren Umgebung zurechtzufinden, dürfen Sie eine schwache Taschenlampe zur Hilfe nehmen. Die braucht allerdings in regelmäßigen Abständen neue Batterien, sonst stehen Sie plötzlich im Dunkeln da. Für jeden Levelabschnitt können Sie eine Karte finden, um in den teils verzweigten Gängen der Anstalt den Überblick zu behalten. Das Leveldesign passt: Durch Wachtürme, Zellen mit Gittertüren und Gemeinschaftsduschen fühlen wir uns wie auf Alcatraz.

Später im Spiel dürfen Sie öfter draußen frische Luft schnappen. Die gruselige Atmosphäre bleibt jedoch erhalten, denn nächtliche Wälder, neblige Friedhöfe und verlassene Baustellen bieten den Monstern viele Verstecke. Auf Dauer wirkt die Umgebung aber etwas eintönig, denn in den durchweg grau-braunen Levels gibt es kaum optische Abwechslung.

Umsetzung gelungen

Den Konsolensprung von **The Suffering** merken Sie dem Spiel nicht an: Zu jeder Zeit dürfen Sie trotz gut platzierter Checkpoints den Spielstand sichern und das Menü bequem mit der Maus bedienen. Die Steuerung mit Maus und Tastatur klappt in Ego- und Verfolgerperspektive gleich gut. Ein Multiplayerpart fehlt. **DM**



In Monstergestalt können wir es mit den Gegnern auch im Nahkampf aufnehmen.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

Die Atmosphäre von *The Suffering* hat mich sofort in ihren Bann gezogen. Spärlich bewaffnet, nur eine Taschenlampe zum Leuchten und unheimliche Geräusche aus allen Ecken – da fühle ich mich angenehm an Aliens vs. Predator erinnert.

Die Story ist lasch. Allerdings vergesse ich das schnell, denn die zahlreichen geskripteten Ereignisse und Dialoge erzeugen eine nervenzerreißende Spannung. *The Suffering* definiert das Genre nicht neu. Aber Erwachsene, die einen harten und spannenden Horrorfilm zum Mitspielen suchen, sind hier genau richtig.



»Nichts für Zartbesaitete«

THE SUFFERING 3D-ACTION

PUBLISHER: Midway Games, www.midway.com
 SPRACHE: Englisch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 3 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: -
 Internet Netzwerk Modem an 1 PC

RELEASE (D): 12.6.2004
 CA. PREIS: 55 Euro
 USK: nicht geprüft

MULTIPLAYER-MODI: -

| 3D-GRAFIKKARTEN: | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| Geforce 1/2 MX | 1,0 GHz Intel | 1,4 GHz CPU | 2,0 GHz CPU |
| Geforce 2/4 MX | 1,0 GHz AMD | 1,3 GHz AMD | 1900+ AMD |
| Radeon 9000 | 128 MB RAM | 256 MB RAM | 512 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | 2,0 GB Festpl. | 2,0 GB Festpl. | 2,0 GB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | GF FX 5800/5900 | | Surroundsound |

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: -

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

ALTERNATIVEN: Max Payne 2 (89%, GS 12/03) Intensive, aber arg kurze Action mit toller Story.
 Painkiller (69%, GS 06/04) Blutiger, brutaler Horror-Shooter mit zu vielen Längen.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + gruselige Atmosphäre
- + sehr gute Surroundkulisse
- + gute Gegner-KI
- + gelungene Rätsel
- + Verwandlung in Monster
- auf Dauer eintönige Levels
- geringe Gegnervielfalt
- einfallslöse Story
- wenige Waffen

GRAFIK: Gut
 SOUND: Gut
 BEDienung: Sehr gut
 MULTIPLAYER: -
 PREISLEISTUNG: Ausreichend

FAZIT: SPANNENDER HORROR-SHOOTER FÜR ERWACHSENE.

75



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **CLICKLINK F34**

Sinnfreie Weltallballerei

PROJECT FREEDOM

Rasante Jagd auf fiese Aliens, korrupte Kollegen und Schergen feindlicher Großkonzerne. Doch warum ist die Story dröger als das Testbild von ARD und ZDF?

Der Konvoi bewegt sich mit majestätischer Erhabenheit durchs All auf den Teleporter-Punkt zu. Plötzlich kommt die erste Angriffswelle. Aber mit den Bordgeschützen unseres wendigen Gleiters verwandeln wir die Aliens von Aldebaran flugs in Sternenstaub.

Das klingt gut, wiederholt sich aber ständig: Eine sinnvolle Story fehlt **Project Freedom**. Und auch die Faszination, die etwa **Freelancer** durch seine Bewegungsfreiheit bietet, geht ihm ab.

Fliegen leicht gemacht

In einem miesen Intro wird Ihnen fix die Rahmenhandlung geschildert: Retten Sie die Galaxie. Und dann müssen Sie die erste von 21 Aufgaben erledigen. Mit der Maus kontrollieren Sie Flug- und Schussrichtung. Via Tastatur geben Sie Schub, drosseln Ihr Schiff,

weichen fix zur Seite aus und wählen die Bordbewaffnung.

Opulentes All

Größter Pluspunkt des Programms ist die gelungene Grafik. Das Weltall in **Project Freedom** ist ein bunter Ort, der auch in **Star Trek** nicht schöner sein könnte. Dazu kommen sehenswerte Effekte. Nur die Raumschiffe ähneln sich viel zu sehr.

Déjà-vus am Fließband

Das Missionsdesign strotzt nur so vor Einfallslosigkeit. Fast immer beginnt ein Einsatz damit, dass Sie Raumschiffe XYZ begleiten müssen. Der wird angegriffen, Sie müssen alle Angreifer abwehren. Ist die erste Angriffswelle erledigt, folgen meist zwei weitere. Sind diese ebenfalls ausgeschaltet, haben Sie die Aufgabe erfolgreich beendet und landen nach einer Texteinblendung gleich in der Folgemission. Eine Weile macht diese hirnschonende Wiederholungssorgie sogar Spaß, da es keinen Leerlauf gibt. Speichern dürfen Sie übrigens nur zwischen den Einsätzen.

Bloß nicht hinhören!

Sprachausgabe und Musik sind untere Mittelklasse. Lediglich Stereo kommt aus Ihren Boxen. Die eintönigen und flachen Me-



Wir zerstören nahe einer Planetenoberfläche ein Mutterschiff der Aldebaraner.

lodian gehen nach zwei Missionen gehörig auf die Nerven.

Und auch die Sprachausgabe nervt durch öde Sprecher. **PET**



Im Fenster sehen wir die Raketen einschlagen.

PETRA SCHMITZ

Project Freedom hat auf Dauer deutlich zu wenig Substanz. Wo ein Freelancer Freiheit und Tiefgang bot, ist hier nur Leere – abgesehen von der Ballerei. Vor allem in Sachen Story lässt mich das Spiel allein.

Weltraum-Fastfood

Über die Optik des Weltalls kann ich hingegen gar nicht meckern. Und die imposanten Explosionen tun ihr übrigens, um mich ein wenig bei der Stange zu halten. Kurz: Project Freedom spiele ich mal kurz nebenbei, aber es hat nichts, was mich auf Dauer an den Monitor fesselt.

»Viel zu wenig Substanz«



PROJECT FREEDOM ACTION

PUBLISHER: CDV, (01805) 299 266
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 CDs, 16 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 14.5.2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ab 12 Jahre

Internet Netzwerk Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: --

| 3D-GRAFIKARTEN: | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|-----------------|----------------|----------------|-----------------|
| Geforce 1/2 MX | 700 MHz CPU | 1,0 GHz CPU | 1,5 GHz CPU |
| Geforce 2/4 MX | 700 MHz AMD | 1,0 GHz AMD | 1500+ AMD |
| Radeon 9000 | 256 MB RAM | 256 MB RAM | 256 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | 410 MB Festpl. | 410 MB Festpl. | 410 MB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | Geforce 1/2 MX | Geforce 4 Ti | Radeon 9800 Pro |

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

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

| EINSTEIGER | | | FORTGESCHRITTENER | | | | PROFI | | |
|---|---|---|-------------------|---|---|---|-------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| ALTERNATIVEN: Freelancer (90%, GS 07/04) Spannende Weltraum-Oper mit Suchtpotenzial. X 2 (79%, GS 01/04) Extreme Freiheit im All mit arg zahem Einstieg. | | | | | | | | | |

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + detailreiche, hübsche Grafik
- + einfachste Steuerung
- + kein Leerlauf
- + rasante Weltraumkämpfe
- einfallloses Missionsdesign
- dümmliche Sprachausgabe
- extrem dünne Story
- kaum Abwechslung

GRAFIK: Gut
 SOUND: Mangelhaft
 BEDienung: Sehr gut
 MULTIPLAYER: --
 PREISLEISTUNG: Ausreichend

FAZIT: UNKOMPLIZIERTE, AUF DAUER ÖDE WELTALL-BALLEREI.

62

PAC-MAN



Hauptbeschäftigung: Gelbe Pillen sammeln.

Als der kugelige Titelheld rennen und springen Sie bei **Pac-Man World 2** durch kunterbunte Levels, sammeln Früchte sowie gelbe Pillen ein und zerstampfen Monster. Das ist im Prinzip ganz unterhaltsam, doch unübersichtliche Kamera und ungenaue Steuerung stören immer wieder den Spielspaß. **GV**

SHREK 2



Mit Shrek vertrimmen wir aufständische Bauern.

Activision liefert das offizielle Spiel zum Kinofilm **Shrek 2**. Im Jump-and-Run hüpfen Sie mit Oger Shrek oder einem seiner Freunde durch polygonarme 3D-Levels und verprügeln Gegner. Dank Originalstimmen kommt die humorvolle Atmosphäre der Vorlage perfekt rüber. Für **Shrek**-Fans und Jump-and-Run-Freunde. **GR**

KRÖT



Der Raketenantrieb beschleunigt die Kröte.

Mit einer Schildkröte schwimmen Sie im Geschicklichkeitsspiel **Kröt** durch 80 öde 2D-Levels und erledigen strunzdumme Gegner wie Tintenfische mittels Wasserpistole. Bei der langweiligen Aufgabe helfen diverse Extras – etwa ein Raketenantrieb. Die ungenaue Steuerung per Maus oder Tastatur nervt. Nicht kaufen! **GR**



► CD/DVD:
Kuriositäten-
Kabinett

PAC-MAN WORLD 2

GENRE: 3D-Action
PUBLISHER: Hip Interactive, (0190) 846 034
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte

52

SHREK 2

GENRE: Jump-and-Run
PUBLISHER: Activision, (0190) 510 055
CA. PREIS: 35 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte

63

KRÖT

GENRE: Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER: Phenomenia, (02327) 99 70
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 400 MHz, 64 MB, 3D-Karte

13