



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

DIE WELT IST BÖSE

NEID UND MISSGUNST Ich muss mich mal beschweren. Über Entwickler Pandemic. Aus *Full Spectrum Warrior* einfach so ein Taktikspiel zu machen! Das ist in etwa so, als würde Raven Software aus *Quake 4* eine Aufbausimulation machen. Oder als würde Valve aus *Half-Life 2* ein Point-and-click-Adventure stricken. *Full Spectrum Warrior* sieht aus wie Action, heißt wie Action und spielt in dem Actionszenario schlechthin. Dass das Spiel jetzt in der Strategie-Rubrik vergammelt, ist ein Affront. Naja, vielleicht bin ich auch nur neidisch...

NICHTS NEUES ZU HALF-LIFE 2 Okay, die Überschrift lügt. Tatsächlich gibt es etwas Neues zu *Half-Life 2*. Ich habe mir nämlich per Steam schon ein paar Files des Spiels runter geladen. Machen kann ich damit allerdings nichts. Deswegen hier an dieser Stelle die offizielle Entschuldigung, dass wir in der letzten Vorschau so vollmundig den Test zu Valves Shooter angekündigt haben. Aber es steht ja nicht umsonst ganz unten unter der Vorschau »Alle Angaben ohne Gewähr«. Manchmal, wie in diesem Fall, hätten wir auch »ohne Gewehr« schreiben können. Warum? Weil man weder auf arme Redakteure noch auf Spiele-Entwickler schießen darf. Auch wenn es beide gelegentlich verdient haben.

INHALT

Call of Duty: United Offensive	76
Conflict Vietnam	78
Sven 004 XXL	79
Heavy Gunner	79
Alpha Black Zero	79
Moorhuhn Wanted	79
Starwars Battlefront	80

GAMESTAR-ACTION-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	Version 1.2.0.10
2	Far Cry	Ego-Shooter	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
3	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
4	Mafia	3D-Action	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
5	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	9	9	10	03/03: Addon
6	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubisoft	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
7	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Lucas Arts	NEU	88	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
8	GTA Vice City	3D-Action	Rockstar Games	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
9	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
10	Doom 3	Ego-Shooter	id-Software	10/04	87	10	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
11	Max Payne 2	3D-Action	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	8	
12	Thief 3	3D-Action	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
13	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
14	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Lucas Arts	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
15	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
16	Prince of Persia 4	3D-Action	Ubisoft	01/04 (87%)	83	8	9	8	9	10	6	10	7	8	8	
17	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	12/02 (88%)	83	6	8	9	9	10	10	7	8	8	8	
18	Tron 2.0	Ego-Shooter	Buena Vista Inter.	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
19	Halo	Ego-Shooter	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
20	Metal Gear Solid 2	3D-Action	Konami	04/03 (85%)	81	6	9	10	9	8	8	8	8	9	6	
21	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	Maddox Games	03/03 (86%)	81	7	7	8	7	10	10	9	9	8	6	03/03: Addon
22	Vietcong	Taktik-Shooter	Pterodon	05/03 (88%)	81	6	9	8	9	9	8	8	8	8	8	
23	Counterstrike 1.6	Multiplayer-Shooter	Valve	09/03 (88%)	80	4	6	10	5	10	10	10	8	10	7	
24	Call of Duty	Ego-Shooter	Infinity Ward	NEU	83	7	10	8	10	10	7	7	8	8	8	11/03: Addon
25	Unreal 2	Ego-Shooter	Epic Games	03/03 (89%)	80	8	7	8	8	10	6	9	7	9	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.



Am Ende der amerikanischen Kampagne retten uns nur die verbündete Flieger vor dem sicheren Tod in den Ardennen.



Vor Sizilien werden Sie von Kanonenbooten verfolgt.



Modelle und Partikeleffekte wurden kräftig aufgemotzt.

Drei Männer, ein Feind

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Die Invasion geht weiter: Im Addon zu Call of Duty erleben Sie Schlüsselszenen des Zweiten Weltkriegs – hautnah!

Es spricht wohl ganz klar für einen Ego-Shooter, wenn man Abschnitte gleich mehrfach in Angriff nehmen muss, nur um alles mitzubekommen, was die Entwickler eingebaut haben. Schön auch, wenn das Spiel dabei keinen Deut an Intensität einbüßt. Das **Call of Duty**-Addon **United Offensive**, in dem Sie wieder als Soldat in drei Kampagnen (amerikanische, britische und russische) im Zweiten Weltkrieg kämpfen, ist so ein Programm. Allein den Beginn des russischen Feldzugs haben wir gleich dreimal hintereinander gespielt, nur um jede Explosion und jeden Fliegerangriff zu sehen. Mit erstklassigen Skriptevents, toller Sprachausgabe und einem Sound, der Ihre Boxen in Grenzbereiche treibt, reicht **United Offensive** allemal ans Hauptprogramm heran.

Schade jedoch, dass es auch genau so kurz ist wie **Call of Duty**.

Brillant inszeniert

Der Winter hat Kälte, Schnee und den Krieg in die Ardennen gebracht. Wir sitzen mit unserer Einheit in einer Ruine in Noville und warten auf das sichere Ende, denn Munition ist knapp. Es scheint, als tauche für jede verschossene Kugel ein neuer deutscher Panzer am Horizont auf. Die verzweifelten Rufe der Kameraden schallen immer lauter durch die brüchigen Mauern. Doch wir können nichts tun, nur noch warten. Und während wir warten, setzt melancholische Musik ein – unter der wir fast das Rattern von sich nähernden Rotoren nicht hören. Dann erschallen Jubelschreie. Wir stürzen zu einem Fenster und sehen noch, wie der Feind in einem Bombentep-

pich amerikanischer Kampfflieger untergeht. Gerettet!

Ähnlich dramatisch geht es auch in den beiden anderen Kampagnen von **United Offensive** zu. Das Highlight im Einsatz für die Briten etwa ist eine wilde Flucht durch ein sizilianisches Städtchen, in dem Sie eine deutsche Flakstellung in die Luft jagen müssen. Als Russe erleben Sie mit unglaublichem Getöse die Schlacht um Kursk. Wem bei den ständig niederprasselnden Bomben nicht die Ohren klingeln, der sollte schnell einen Arzt aufsuchen.

Die Pflicht ruft

Spielerisch hat sich im Vergleich zu **Call of Duty** nichts getan: Noch immer folgen Sie sehr linear den Anweisungen des jeweiligen Vorgesetzten. So müssen Sie etwa in der Nähe von Bastogne einen diensthöheren

Kameraden beschützen, während er einen Verwundeten aus dem Feld birgt. Oder Sie sollen als Brite Doyle in Holland Sprengsätze an einer Eisenbahnbrücke anbringen, bevor der Zug darüber rollt. Zur Belohnung dürfen Sie dann auch den Zünder bedienen und die Explosion aus der ersten Reihe bewundern. Fies: Kommen Sie in manchen Situationen den Befehlen Ihres Vorgesetzten nicht schnell genug nach oder verschanzen sich feige in einem Erdloch oder Bunker, trifft Sie alsbald ein tödlicher Schuss oder Granatsplitter. So stellt das Programm sicher, dass Sie aktiv an den Schlachten teilnehmen und die Arbeit nicht den PC-gesteuerten Kameraden überlassen. Die sind im Gegensatz zu den Feinden sogar recht clever und werfen Granaten, um kleinere Gegnergruppen auf einmal auszuschalten. Die Widersacher hingegen stürzen meist blind auf Sie zu und sind so schnell erledigt. Schwierig wird es nur, wenn echte Massen losgelassen werden und im Hintergrund mehrere MG-Schützen Sie und Ihre Kameraden unter Sperrfeuer nehmen.

Waffentausch

Wüste Schießereien mit einzelnen versprengten Soldaten und gigantische Schlachten mit nicht abebbenden Gegnerfluten – das



Um die Deutschen auf die falsche Fährte zu locken, sprengen wir einen Leuchtturm.

sind die Kernstücke von **United Offensive**. Damit Sie nicht wehrlos durch die Gegend rennen, gibt Ihnen das Programm ein ausreichendes Waffenarsenal an die Hand. Von der Pistole über über das MG bis hin zum Panzerschreck ist alles vertreten. Gelegentlich erhalten Sie die Order, ein stationäres Geschütz zu bedienen. Wann immer das passiert, sollten Sie mit besonders heftigen Angriffen rechnen.

Als Soldat dürfen Sie nicht unendlich viele Wummen und Munition mitschleppen. Nach ein paar Schusswechseln signalisiert häufig ein trockenes Klicken, dass die Kugeln ausgegangen sind. Dann müssen Sie auf die Waffen gefallener Feinde zurückgreifen.

Fliegende Erde

Die Entwickler von Gray Matter haben **United Offensive** im Vergleich zu **Call of Duty** optisch noch mal verbessert: Wenn in Russlands Boden Mörser einschlagen, können Sie vor lauter fliegender Erde kaum etwas sehen. Und Explosionen werden

von dicken Rauchwolken gekrönt. Ansonsten ist jedoch alles fast wie gehabt: Shader-Effekte suchen Sie vergeblich.

Der Lärm der Schlacht

Wenn Ihnen die Kugeln um die Ohren pfeifen, Granaten neben Ihnen den Boden aufreißen und Flieger über Ihnen kreisen, wird das Spiel zum akustischen Hochgenuss. Jedoch ist eine 5.1-Surround-Anlage dafür Voraussetzung. Toll auch die Dialoge, in denen Sie häufig auf einen Einsatz vorbereitet werden.

Das Addon bringt elf neue Karten, drei neue Spielmodi (Herrschaft, Basisangriff und Capture the Flag) sowie Fahrzeuge in den Multiplayer-Modus. Die Vehikel sind kinderleicht zu steuern und verpassen den Partien neues Tempo. Doch auch ohne Jeeps sind die neuen Mehrspieler-Maps gewohnt gut designt. Nicht umsonst steht **Call of Duty** in unseren Multiplayer-Charts auch in diesem Monat wieder auf Platz 2. **PET**

► **ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/03**

► **HOTLINE: (0190) 510 055 1,24 €/MIN**



Kanonenfutter: In der russischen Kampagne geht es im Lkw an die Front.



An Bord der Flying Fortress 1 müssen Sie zahllose feindliche Flieger abwehren.

PETRA SCHMITZ

petra@gamstar.de

Am Ende der amerikanischen Kampagne hatte ich am ganzen Körper eine Gänsehaut. Ich glaube, ich habe sogar ein wenig gebebt, als mich die Fliegerstaffel rettete – vor Rührung. Und als ich in Russland mit meinen Kameraden aus dem Zug auf einen Lkw stieg, brodelte in mir die Wut, weil man mich einem übermächtigen Feind in den Rachen wirft. Emotionen wie diese machen ein Programm groß. **United Offensive** erzeugt die spielend.

Sicher, die Grafik wirkt im Vergleich zu **Doom 3** und **Far Cry** altbacken, aber sie ist immer stimmig. Das einzige wirklich Störende an **United Offensive** ist die mangelnde KI der Gegner. Ein bisschen mehr Grüte im Kriegerhirn hätte ich mir schon gewünscht. Apropos mehr: Länger hätte es auch ruhig sein dürfen. Aber immerhin wurde der Multiplayer-Part ordentlich aufgestockt.



»Gänsehaut-Emotionen«

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE EGO-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	7.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 50 Seiten	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

VERGLEICHBAR MIT **Doom 3** (87, GS 10/04) Dank gut getimter Skriptevents packender Grusel-Shooter. **Call of Duty** (80, GS 12/03) Das Hauptprogramm ist ähnlich spannend und intensiv.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.	2,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Dank der Fahrzeuge deutlich temporeicher als im Hauptprogramm.

MODI Herrschaft, Basisangriff, CTF und sechs weitere

BEWERTUNG

GRAFIK	➔ bessere Effekte und Modelle ➔ keine DirectX-9-Effekte	7 / 10
SOUND	➔ Bombast-Sound ➔ toller Soundtrack ➔ prächtige Synchro	10 / 10
BALANCE	➔ stets fair ➔ manchmal zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	➔ filmreife Umsetzung des Themas	10 / 10
BEDIENUNG	➔ einfachste Shooter-Steuerung ➔ Hinweise, wo nötig	10 / 10
UMFANG	➔ okay für ein Addon ➔ britische Kampagne etwas kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	➔ abwechslungsreiche Schauplätze ➔ sehr linear	7 / 10
KI	➔ Teammitglieder agieren selbständig ➔ Gegner eher dumm	8 / 10
WAFFEN	➔ neue Waffen ➔ gut umgesetzt ➔ kaum zweite Feuermodi	8 / 10
HANDLUNG	➔ spannend erzählt ➔ glaubwürdige Charaktere	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: GELUNGENE FORTSETZUNG DES EGO-SHOOTERS.



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

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK J65

Ho-Chi-Minh-Pfadfinder

CONFLICT VIETNAM

Gis zu f hren ist schon im Frieden anstrengend genug. Und erst recht, wenn sich die vier durch einen Dschungel voller Vietcong k mpfen m ssen.

Der Taktik-Shooter **Conflict Vietnam** f llt realit tsgetreu schwierig aus. Jedoch nicht wegen einer feindlicher bermacht, sondern aufgrund schlechter Balance, m -ßigem Leveldesign und eingeschr nktem Speichersystem.

Vier klasse Typen

Ihr kleiner Stoßtrupp besteht aus vier Soldaten unterschiedlicher Klassen (Sniper, Sanit ter, MG- und Gewehrsch tze), doch nur einen der M nner steuern Sie direkt. Dem Rest geben Sie einfache Anweisungen wie »Vorr -cken« oder »Position halten«. Mit einem Tastendruck k nnen Sie jedoch jederzeit auf einen anderen Soldaten wechseln.

Nervig: Wenn Sie einen Gegner anvisieren wollen, schaltet das Spiel von der Verfolger- in die Ego-Perspektive und pr sentiert Ihnen einen v llig anderen Blickwinkel, in dem Sie sich erst wieder orientieren m ssen.

F r erfolgreich gemeisterte Missionen erhalten die Soldaten

Punkte, die Sie in die Verbesserung von F higkeiten investieren. So wird aus dem Sniper vielleicht auch ein Sanit ter.

Die Bewaffnung legt das Spiel vor jedem Missionsstart selber fest. Jedoch k nnen Sie die Waffen gegen die toter Feinde tauschen. Jeder Soldat beherrscht den Umgang mit Granaten, Sprengfallen und Medi-Kits.

Urwald-Sackgasse

Das sehr vorhersehbare Leveldesign von **Conflict Vietnam** bietet einen steten Wechsel von engen Dschungelpfaden, Straßen sowie Pl tzen. Fies, wenn Sie in einer Sackgasse starten, die von allen Seiten unter Beschuss liegt – Zeit f r taktisches Vorgehen bleibt keine. Zus tzliches rgebnis: Sie haben pro Mission nur drei Speicherpl tze.

Da der Schwierigkeitsgrad des Spiels schon auf der leichtesten von drei Stufen knackig ausf llt, ist man fast dankbar f r die dumme Gegner-KI. Die Vietcong st rmen blind in Ihre Schussli-

nie. Doch Vorsicht: Ein am Boden liegender Feind muss nicht unbedingt tot sein. Oft dreht er sich just in dem Moment um, in dem Sie ihn um seine Waffe erleichtern wollen – mit einer scharfen Granate in der Hand. Ihre M nner sind da um einiges schlauer. Die feuern eigenst ndig, treffen in den meisten F llen und heilen sogar verwundete Kameraden.

Unechter Dschungel

Optisch ist **Conflict Vietnam** nur Mittelmaß. Dschungel und Charaktere haben nur wenige Polygone. In der Ego-Perspektive schaltet sich ein Blur-Effekt ein, der das Bild in Farbmatsche verwandelt. Sehr sch n sind hingegen die gerenderten Filme.

Das Spiel unterst tzt 5.1-Sound. Dadurch k nnen Sie an



Für einen Messer-Kill bekommen Sie Bonus-Punkte.

Schrittger uschen orten, von wo sich der Feind n hert. Allerdings ist der Klangteppich l ngst nicht so pomp s wie etwa in **United Offensive**. **PET**

➤ HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,96 €/MIN.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Bockescher! Das ist es, was mir zu **Conflict Vietnam** einfällt. Wenn mich in Hue zahllose Vietcong angreifen, kann ich nicht mal eine Granate zücken. Wie soll ich da noch vier Mann koordinieren?

Das Speichersystem ist jedoch die größte Hürde. Meine Nerven liegen blank, wenn ein knackiger Abschnitt hinter mir liegt, ich dann an einer Granate scheitere und den ganzen Weg noch mal zurücklegen muss. Kurz: Das Spiel ist nur etwas für masochistisch veranlagte Fans von Taktik-Shootern.

»Tödlich schwierig«



CONFLICT VIETNAM TAKTIK-SHOOTER

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	1.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Raven Shield** (77, GS 08/99) Taktik-Shooter mit ausführlicher Planungsphase. **Conflict Desert Storm 2** (66, GS 08/03) Knackiger Vorgänger im Wüstenszenario.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 112 MX	1,8 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 214 MX	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon 9800 Pro			
Geforce 313 Ti			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gerenderte Cutscenes	- polygonarme Levels	6 / 10
SOUND	+ 5.1-Sound	- alle Soldaten haben die gleiche Stimme	7 / 10
BALANCE	+ eingeschränkte Speicherfunktion	- deutlich zu schwer	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bedrohliche Spannung	+ Kameraden-Persönlichkeiten	7 / 10
BEDIENUNG	+ schneller Soldatenwechsel	- Perspektiven-Verwirrung	7 / 10
UMFANG	+ 14 lange Missionen	+ vielfältige Aufträge	8 / 10
LEVELDESIGN	- repetitiver Levelaufbau	- kaum Bewegungsfreiheit	6 / 10
KI	+ verbesserbare Mitstreiter	- Gegner stürmen blind vor	7 / 10
WAFFEN	+ passende Bewaffnung	+ Feinde hinterlassen Nachschub	8 / 10
HANDLUNG	+ gut umgesetztes Vier-gegen-alle-Szenario		7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten – SOLO-SPASS 20 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: HÖLLISCH SCHWERER VIETNAM-EINSATZ.



Ihre Kameraden schießen so lange eigenständig, bis Sie eine Feuerpause befehlen.

HEAVY GUNNER



Am gelben Felsen müssen Sie Stellung beziehen.

Als MG-Schütze traben Sie im Ego-Shooter **Heavy Gunner** durch den Dschungel Vietnams. Der sieht allerdings aus wie Kunstrasen mit vereinzelt Plastikpalmen. Außerdem schießen die KI-Kameraden fast nie, während die Gegner freudig ins offene MG-Feuer laufen – Müll. **FAB**

➤ HOTLINE: (0190) 846 034 1,86 €/MIN

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

HEAVY GUNNER

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Groove Games
CA. PREIS: ca. 25 Euro
ANSPRUCH: Anfänger
MINIMUM: 750 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG: Befriedigend



A. BLACK ZERO



Ihre Kollegen erledigen die dummen Gegner.

Mit vier KI-Kollegen hetzen Sie im Actionspiel **Alpha Black Zero** durch öde Zukunfts-Levels, um Extremisten zu beseitigen. Steuerung, Optik (**Serious-Engine**) und Sound sind weit hinter Standard. Wer einen intelligenten Team-Shooter spielen will, hält sich besser an **Raven Shield**. **PET**

➤ HOTLINE: +44 (0) 906 604 6466 ENGL.

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

ALPHA BLACK ZERO

GENRE: Actionspiel
PUBLISHER: Khaeon
CA. PREIS: 50 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
MINIMUM: 1.0 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



SVEN 004 XXL



Zumindest Sven scheint seinen Spaß zu haben.

Im vierten Teil der Simpelspiel-Reihe beglückt der potente Hammel **Sven** wieder per rhythmischem Knopfdruck hampelig animierte Schäfchen. Kommt ein Gegner zu nahe, verliert er ein Bildschirmleben. Wer mag, kann auch als Hund Schafe zusammenreiben. **MIC**

➤ HOTLINE: (02327) 99 70 STANDARDGEBÜHREN

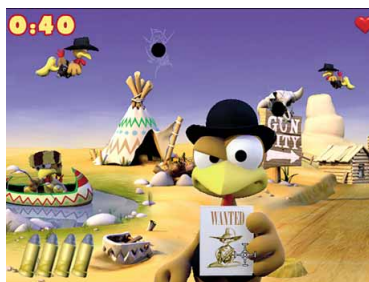
➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

SVEN 004 XXL

GENRE: Actionspiel
PUBLISHER: Phenomedia
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft



MOORH. WANTED



Die Wanted-Zettel müssen wir abschießen.

Der Name verrät: Im Fadenkreuz-Shooter **Moorhuhn Wanted** ballern Sie im Wilden Westen. Nur wer in den mit Eastereggs gespickten Landschaften die Voraussetzungen (genug Punkte, Schlüssel) erfüllt, darf in den nächsten von drei Levels. Nett gemacht, aber langsam reicht's. **MS**

➤ HOTLINE: (02327) 99 70 STANDARDGEBÜHREN

➤ EINZELWERTUNGEN: [Datastar](#) AUF [WWW.GAMESTAR.DE](#)

MOORHUHN WANTED

GENRE: Actionspiel
PUBLISHER: Phenomedia
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Anfänger
MINIMUM: 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft

