



Noch zwei Treffer, dann zerbröckelt es das brennende Piratenschiff.



Die Anzahl gegnerischer Flieger macht die Missionen oft sehr unfair – das frustriert.

Weltraumspiele sind selten geworden. Spaceforce demonstriert, warum.

Spaceforce Rogue Universe

Drei Supraleiter, fünfmal Crif-ton und drei Tonnen toxischer Abfall – na also, die Ausbeute kann sich sehen lassen! Seit Stunden zerkleinern wir im System Leo Minor Asteroiden, um Rohmaterialien zu bergen. Aus denen bauen wir Verbesserungen für unser Raumschiff – eine der wenigen originellen Ideen des Weltraumspiels **Spaceforce: Rogue Universe**. Das kroatische Entwicklerteam Provox Games (bislang durch die PC-Spiele zu **Hinter Gittern** eher nicht aufgefallen) kopiert das **Freelancer**-Konzept einer frei erforschbaren Galaxie. Als junger Pilot im Kinderraum sollen Sie sich zum Superpilot mit Todesjäger hocharbeiten; sei's durch Erfüllen von Zufallsaufträgen, als Freibeuter, Händler oder eben Asteroidenzer-

häckler. Nebenbei suchen Sie nach Ihrer verschollenen Schwester. Die Kämpfe gehen trotz tastenlastiger Steuerung gut von der Hand. Die missglückte Balance schießt den Spielspaß allerdings schnell aus dem All. Feindschiffe haben unterschiedliche Schildtypen; besitzen Sie die passende Waffe nicht, können Sie den Kampf quasi abblasen und neu laden. Zielanflüge dauern oft minutenlang, weil die nützliche Sprungfunktion nach der Benutzung erst quälend langsam aufladen muss. Unsere Testversion stürzte zudem alle paar Stunden ab. **CS**

SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE		
GENRE	Weltraumspiel	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	Provox Games / Jowood	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Profis	
MINIMUM	2,0 GHz, 768 MB RAM	
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend	

Da draußen ist nichts

Christian Schmidt: Das mit der »offenen Welt« hat Provox missverstanden: Im riesigen Rogue Universe bleiben vor allem sternmengenweise offene Fragen. Es fehlt hinten und vorn an Informationen und Orientierungshilfen, jede Erkenntnis müssen Sie dem Spiel durch Scheitern und Neuversuch abringen. Nichts verhindert, dass Sie früh das Falsche tun. Selbst für geduldige Entdecker ist der Charme der Freiheit schnell verfliegen, denn sowohl die belanglose Hauptstory als auch die Galaxie selbst sind nach kurzer Zeit frei von Abwechslung.



christian@gamestar.de

Krieg ist kein Spaß!

Daniel Matschijewsky: Meine Güte, wie soll man nur all diese Flieger vom Himmel holen? Wenigstens bei der Balance ist Attack on Pearl Harbor ansatzweise historisch korrekt, denn die Amerikaner hatten damals schlicht keine Schnitte beim Überraschungsangriff der Japaner. Dennoch möchte ich lieber ein zugängliches Spiel haben, als meine Maus ständig in die Ecke pfeffern zu wollen. So sind die kurzweiligen, recht spektakulären Scharmützel nur für frustresistente Flugvirtuosen interessant, die nach Blazing Angels neues Futter suchen. Alle anderen lassen lieber die Finger von dem Spiel.



danielm@gamestar.de

Achtung: Ähnlichkeiten mit historischen Begebenheiten sind rein zufällig.

Attack on Pearl Harbor

Ein Computerspiel, das vom Zweiten Weltkrieg erzählt, ist selten geschichtlich akkurat. Was Atari im **Blazing Angels**-Klon **Attack on Pearl Harbor** vom Stapel lässt, dürfte jedoch nicht nur Historikern die Schuhe ausziehen. Dass die Japaner den US-Stützpunkt nicht nur mit Kampfbombern, sondern auch mit Schlachtschiffen angegriffen haben sollen, gehört da noch zu den harmloseren Verfehlungen.

In zwei ziemlich kurzen Kampagnen steigen Sie entweder in einen amerikanischen oder japanischen Jäger und ballern mit Maus und Tastatur auf andere Flieger. Das Flugverhalten ist ziemlich schwammig; besonders zu Beginn bedarf es viel Übung, um überhaupt etwas zu treffen. Eine Zielhilfe fehlt. Gut, dass die Entwickler auf Realismus pfeifen und

Ihnen unbegrenzte Munition eingepackt haben. Lediglich auf die Überhitzung des Bordgeschützes müssen Sie Acht geben. Problem: Durch die miese Balance ist es kaum möglich, eine Mission beim ersten Mal zu schaffen – zu übermächtig sind die Gegner, zu knapp die gesetzten Zeitlimits, um etwa die eigene Flotte zu verteidigen oder feindliche Flugzeugträger zu torpedieren. Wer sich dem stellt, bekommt spektakuläre Schlachten, die vor allem durch die gelungenen Soundeffekte und die treibende Musik kurzzeitig Spaß machen. Mehr Abwechslung hätte dem Spiel allerdings sehr gut getan. **DM**

ATTACK ON PEARL HARBOR		
GENRE	Actionspiel	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	Legendo / Atari	
CA. PREIS	35 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis	
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM	
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend	

- DVD**
- Test-Check
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4012
- Win Vista 32 Bit**
- läuft

- DVD**
- Test-Check
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4008
- Win Vista 32 Bit**
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi