



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

UNTERSEEISCHE STEUERUNG

DIE PORTIERUNG DES BÖSEN Ordentliche Auflösung? Schnickschnack! Vielleicht Lichteffekte? Tja, die sind alle schon in der Konsolenversion verbraucht worden. Neue gibt's nicht! Mausunterstützung? Unfug! Das bedeutet nur zusätzliche Frickelei für die Programmierer. Sollen sich die Menschen eben ein gescheites Gamepad zulegen, wenn sie **Resident Evil 4** am PC spielen wollen! – So ungefähr wird es wohl in den Unterhaltungen zwischen dem Entwickler Capcom und Ubisoft abgelaufen sein, bevor man sich an die Portierung des Spiels vom Gamecube auf den PC machte. Übrigens: Wollen Sie das jetzt noch spielen?

NUR DIE RUHE Geduldsspiele liegen mir überhaupt nicht. Ich kann ja nicht mal geschweige campen. Spätestens nach 20 Sekunden Rumgehocke in einer finsternen Ecke langweile ich mich. Insofern ist die U-Boot-Simulation **Silent Hunter 4** nicht wirklich mein Spiel, muss man da doch vor allem eins sein: nämlich geduldig. Dafür werden Sie, sollten Sie über diese wundervolle Tugend verfügen, dann aber auch mit einem erstklassigen Programm belohnt, das lediglich in der Bedienung etwas kränkelt. Aber im Vergleich zur Steuerung auf Tiefseegraben-Niveau eines **Resident Evil 4** ist das fast nicht der Rede wert.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: **7**

INHALT

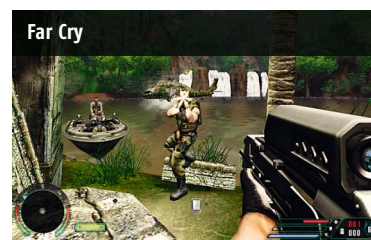
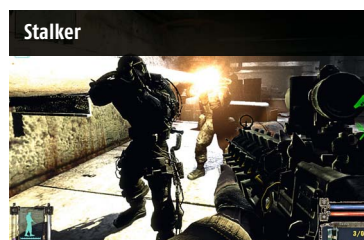
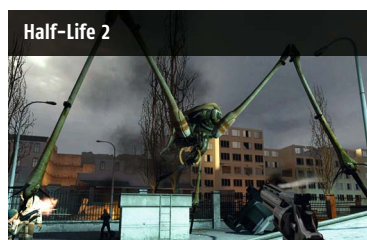
TESTS

Resident Evil 4	70
Silent Hunter 4	74
Dawnspire	77
Stalker (Multiplayer-Nachtest)	78
Red Ocean	80
Steel Walker	82
Redneck Kentucky	82
Airstrike 2: Gulf Thunder	82
Code of Honor: Die Fremdenlegion	83
Stromberg: Büro ist Krieg	83

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 05/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen/Items	Handlung	Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	10	7		01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	91	8	10	10	10	10	9	9	8	9	8			
3	Stalker	Ego-Shooter	THQ	GSC Game World	04/07	90	9	8	9	10	9	9	10	8	9	9			
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	90	9	10	8	9	10	10	10	9	9	6			Version 1.3
5	Dark Messiah of M&M	Actionspiel	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9			
6	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8			
7	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	89	5	9	10	10	10	10	9	10	8	8			02/05: Addon
8	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10			
9	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9			04/07: Addon
10	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06 (89)	88	8	9	10	10	9	7	10	7	8	10			
11	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	88	7	8	9	8	10	10	10	8	8	10			Version 3236
12	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	88	7	10	10	9	10	9	8	9	8	8			
13	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	7	10	9	10	10	7	9	9	7	10			
14	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05 (89)	88	8	10	9	10	10	8	8	9	8	8			12/06: Addon
15	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	87	6	10	9	10	9	9	9	8	8	9			
16	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10			
17	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10			
18	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8			
19	Silent Hunter 4	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft Rumänien	NEU	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9			
20	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7			02/07: Kontrolllb.
21	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9			
22	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8			
23	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9			
24	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	84	6	10	9	10	10	6	7	6	10	10			
25	Falcon 4.0 Allied Force	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10			

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.





Bei den knackigen **Bosskämpfen** reicht stumpfes Draufballern nicht. Zuerst müssen Sie die Schwachstelle des Monsters finden.

Zombie gut durch, bitte!

RESIDENT EVIL 4

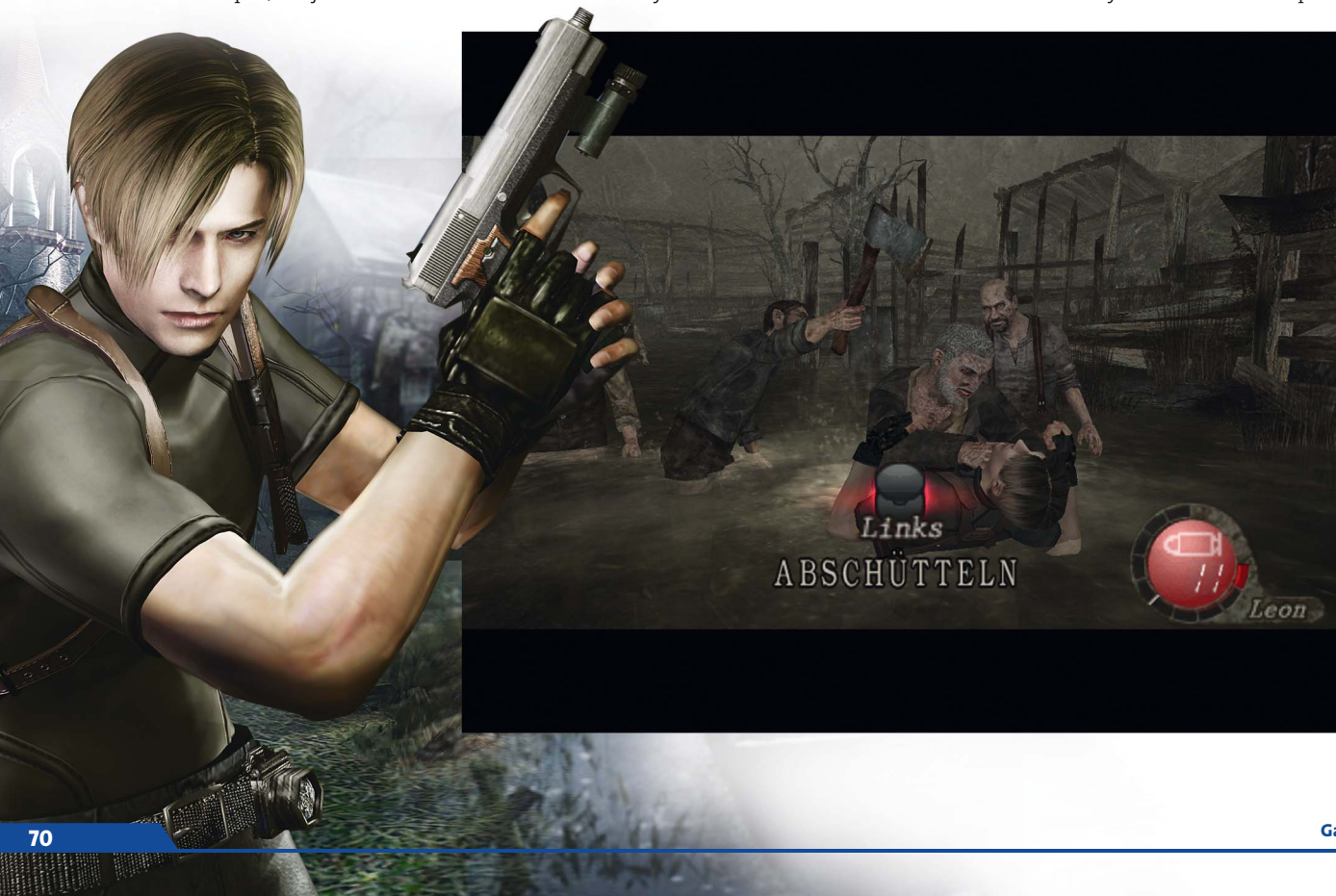
Dieses Spiel wird Sie doppelt Nerven kosten. Denn der grandios-gruselige Konsolenklassiker ist durch die mieseste PC-Umsetzung der letzten Jahre verpfuscht. Lohnt sich der Kauf trotzdem?

Rund um den Globus hagelte es 90er-Wertungen. Manche sprachen gar vom besten Spiel, das je für den Ga-

mecube entwickelt worden sei. Ganz klar: Hier geht's um **Resident Evil 4**, das 2005 für Nintendo's Konsole und die Playstation 2

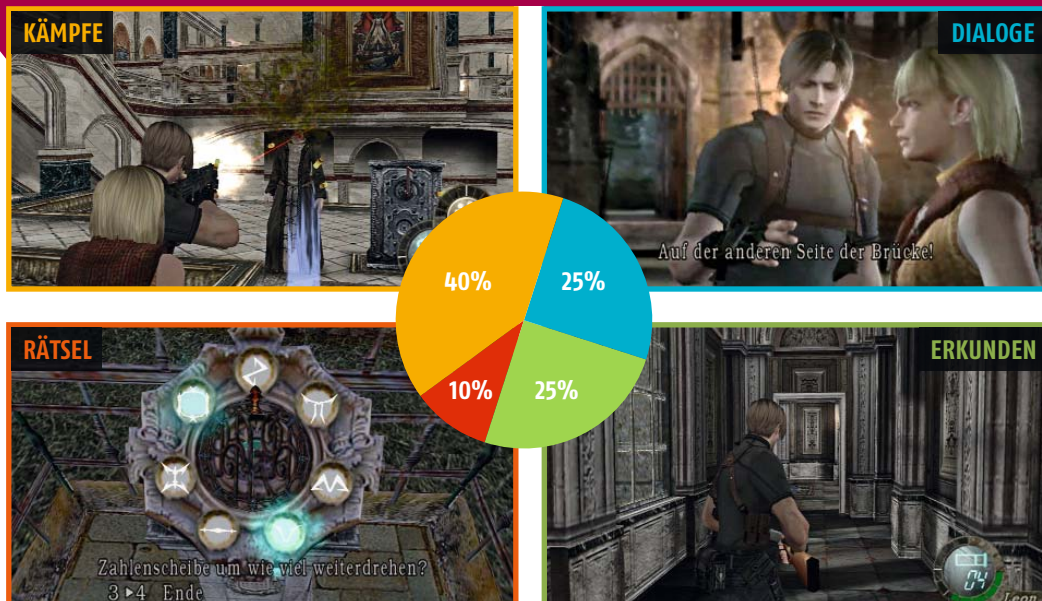
erschien. Jetzt, zwei Jahre nach seinem ersten Auftritt, wagt der Horror-Shooter den Sprung auf den PC – und kommt nicht mal

ansatzweise an seinen Konsolenbruder heran. Denn die Konvertierung des zu Recht mit Lobeshymnen überhäuften Spiels



Die **störenden 16:9-Balken** lassen sich nicht deaktivieren. Das schränkt das ohnehin schon enge Blickfeld unnötig ein.

WAS GIBT ES WIE OFT ZU TUN?



wurde von den Entwicklern gründlich in den Sand gesetzt.

Wie üblich. Oder?

Leon Kennedy, Held des zweiten **Resident Evil**-Teils, wird vom US-Präsidenten nach Spanien geschickt, um dessen verschwundene Tochter zu finden. Natürlich geriet die nicht ohne Grund unter die Räuber, denn die geheime Organisation Los Illuminados will Ashley (so heißt die Entführte) für Experimente mit gefährlichen Parasiten missbrauchen. Die nisten sich in Menschen ein und verwandeln sie in seelenlose Tötungsmaschinen. Die zu Beginn klischeehafte Geschichte zieht Sie im Verlauf immer mehr in ihren Bann. Denn zum einen sind die Figuren lebendig und mit allerhand Macken inszeniert, zum anderen gibt es zahlreiche überraschende Wendungen und

Momente, die besonders **Resident Evil**-Fans gefallen dürften. Ärgerlich nur, dass der sehr gute Eindruck der zahlreichen und hervorragend gemachten Zwischensequenzen durch das pixelige Bild geschmälert wird.

Maus war leider aus

Anders als bei den bisherigen Serienteilen lenken Sie den Protagonisten aus einer leicht seitlichen Verfolgerkamera. Das entpuppt sich auf dem PC als eine der größten Hürden, denn die Entwickler haben auf eine Mausunterstützung komplett verzichtet. Die Steuerung per Tastatur ist eine Frechheit, weil Sie neben den WASD-Tasten ein zweites Steuerkreuz brauchen, um Leon bewegen und gleichzeitig die

Kamera justieren zu können. Da so kaum noch Finger für die weiteren Tasten (Zielen, Feuern, etc.) übrig sind, bleibt nur der Griff zum analogen Gamepad. Die fehlende Mausunterstützung stört zudem bei der ansonsten übersichtlichen Karte und dem in mehrere Register unterteilten Inventar. Auch dass Sie die breiten schwarzen 16:9-Balken nicht deaktivieren können, stärkt das Gefühl, dass hier lieblos auf den PC portiert wurde.

IQ-Test für Zombies

Haben Sie sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt und sitzen idealerweise in einem abgedunkelten Raum, reicht die Atmosphäre von

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Resident Evil 4 war auf dem GameCube für mich eines der besten Spiele des Jahres 2005. Das dann sehr vernünftig auf die PS2 übertragen wurde. Unglaublich dagegen, wie lieblos Capcom sich der PC-Umsetzung angenommen hat. So bekommt man auch das tollste Spiel kaputt. Dennoch, an vielen Stellen merkt man trotz aller Unzulänglichkeiten bei Technik und Bedienung immer noch einen Hauch der früheren Brillanz, in den gloriosen Bosskämpfen etwa. Wer auf Horror steht, für den mag sich ein Blick lohnen – oder der Kauf einer Alteisen-Konsole samt der Budgetversion von Resi 4.

»Vergänglicher Ruhm«



Resident Evil 4 locker an die von **F.E.A.R.** oder **Doom 3** heran. Der Grund ist die subtile Spannung, die das Spiel erzeugt: In den düsteren Landschaften knarren alte Bäume, Wind weht durch die Gassen eines verlassen Bauerndorfes, und auf den Grabsteinen eines Friedhofs hocken Raben, die protestierend davonfliegen, wenn Sie sich nähern. Feinde tauchen zwar nicht so unvermittelt auf wie in den Vorgängern, sorgen aber dennoch immer wieder für gruselige Szenen. Denn nahe Gegner schlurften leise durch die Gegend und rennen bei Blickkontakt manchmal plötzlich auf Sie zu. Zwar sind die Infizierten in der Regel simples Kanonenfutter, gelegentlich klettern sie Ihnen jedoch auf Leitern hinterher oder springen durch Fenster. Andere werfen sogar mit Äxten oder (besonders gefährlichen) Dynamitstangen.

Reaktion eines Kolibris

Das Leveldesign ist auf hohem Niveau und schafft es trotz des



Nervig: In der Mitte des Spiels müssen Sie die (extrem doofe) **Präsidententochter Ashley** beschützen.

Mit einem **Boot und Harpunen** bekämpfen wir Nessis bösen Bruder.



Mit Sensen bewaffnete **Zombiemönche** sollten Sie nicht zu nah an sich heranlassen.

grau-braunen Einerleis, verhältnismäßig viel Abwechslung ins Spiel zu bringen. So erkunden Sie modrige Höhlengräber, entdecken eine verlassene Forschungsstation und durchwandern eine gewaltige Burg. Das Gemäuer-Kapitel strapaziert allerdings Ihre Geduld, da Sie darin stets Ashley beschützen müssen. Die ist so dumm, dass sie sich bei Feindkontakt auf dem Boden zusammenkauert und freiwillig fressen lässt. Neben den zahlreichen Ballereien setzt Ihnen das Spiel gelegentlich simple Schalter- und Kombinationsrätsel vor, die aber selbst Einsteigern keine Probleme bereiten. Viel mehr Spaß machen die gelegentlichen Actioneinlagen, bei denen Sie zum Beispiel wie Indiana Jones in einer Lore durch eine Mine brettern und auf Gegner ballern. Die zahlreichen Bossgegner sind Segen und Fluch zugleich. Denn einerseits erfordern die Mega-monster spezielle Taktiken, andererseits müssen Sie dabei wie etwa in **Tomb Raider Legend** zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken. Da Sie aber (anders als bei den Konsolenversionen) nicht mal eine halbe Sekunde Zeit dafür haben, bleibt oft nur der frust-

rierte Druck auf die Schnellladetaste. Zum Glück sind die altbekannten Schreibmaschinen, an denen Sie speichern dürfen, stets fair verteilt.

Licht an, bitte!

Hin und wieder treffen Sie auf Händler, bei denen Sie Waffen kaufen oder diese in mehreren Stufen ausbauen. Das Geld hierfür finden Sie bei getöteten Gegnern oder in zahlreichen Verstecken. Überhaupt müssen Sie die Gegend penibel erkunden, sonst geht Ihnen schnell die Munition aus – das hält die Spannung auf hohem Niveau. Apropos spannend: So gruselig **Resident Evil 4** auf dem PC ist, die Konsolenversion kann mehr. Denn die bietet stimmige Lichteffekte, die in der PC-Ausgabe komplett fehlen. Am ehesten fällt das in der Burg auf, in der Sie die unbewaffnete Ashley an Gegnern vorbeiführen. In der Konsolenvariante sorgt nur Ihre Taschenlampe für ein wenig Licht, auf dem PC sehen Sie die Feinde durch die fehlenden Effekte hingegen schon aus hundert Metern Entfernung. Überhaupt sieht **Resident Evil 4** trotz höherer Auflösung durch matschige Texturen und Spar-Effekte hoffnungslos veraltet aus. Nur die weichen Animationen



Die **Zwischensequenzen** sind großartig inszeniert, aber pixelig und unscharf.

retten das Spiel vorm grafischen Totalausfall. Beim Sound macht das Spiel jedoch fast alles richtig: Die englischen Sprecher leisten hervorragende Arbeit,

und die Umgebungsgeräusche und subtile Musik erzeugen perfekte Horror-Stimmung – leider nur in Stereo. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3581

RESIDENT EVIL 4 3D-ACTION

ENTWICKLER: Capcom (Devil May Cry 3, GS 09/06: 80 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Englisch (dt. Untertitel)
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch

TERMIN (D): 23.3.2007
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

Der Ashley-Abschnitt nervt.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: ACTION
 SZENARIO: realistisch — fiktiv
 FREIHEIT: linear — offene Welt
 HANDLUNG: einfach — komplex
 GEWALT: keine — brutal
 SPIELABLAUF: Action — Taktik

ANSPRUCH

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

EINSTIEG: leicht — schwierig
 SPIELMECHANIK: einfach — komplex
 SPIELTEMPO: langsam — schnell

HILFEN: Info-Tafeln
 SPEICHERSYSTEM: Speicherpunkte, automatisches Speichern

ERFORDERT:
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM: 1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 256 MB RAM 4,6 GB Festplatte
 STANDARD: 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad
 OPTIMUM: 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 4,6 GB Festplatte Gamepad

3D-GRAFIKKARTEN:
 ■ Radeon 9500 / 9600
 ■ Geforce 6600 GT
 ■ Radeon X600 / X700
 ■ Radeon 9700 / 9800
 ■ Geforce 6800 GT
 ■ Radeon X800 XL
 ■ Geforce 7600 GT
 ■ Radeon X850 XT
 ■ Radeon X900 XT
 ■ Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Gamepad
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- AB 18-DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3580
- USK: keine Jugend-freigabe
- WIN VISTA 32 BIT - läuft

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Da ich weder einen Gamecube noch eine Playstation 2 besitze, war ich heilfroh, dass es ein brillantes Spiel wie Resident Evil 4 auf den PC geschafft hat. Doch die Umsetzung ist derart miserabel, dass ich heulen könnte. Wie es optimal läuft, hat Jade Empire gezeigt: bessere Grafik, angepasste Steuerung, neue Waffen und Gegner. All das gibt's im PC-Resident-Evil nicht. Ja, es ist ein gutes Spiel, das in Sachen Atmosphäre und Geschichte so manchen Genrevertreter in die Tonne tritt. Aber wer das erleben will, sollte unbedingt zur Konsolenvariante greifen. Die gibt's nämlich auch schon zum Budgetpreis.

»Eine Horror-Umsetzung«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + polygonarme Grafik + keinerlei Lichteffekte + schwammige Texturen + störende 16:9-Balken	5/10
SOUND	+ sehr gute englische Sprecher + gruselige Umgebungsgeräusche + gelungene Effekte + wenig Musik + kein Surround	8/10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + Speicherpunkte fair verteilt + teils knifflige Bossgegner + unfaire Reaktionstests	7/10
ATMOSPHÄRE	+ grandiose Horrorstimmung + gut platzierte Schockmomente + massenhaft Zwischensequenzen + stimmiges Szenario	10/10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Gamepad + passende Kamera + Tastatursteuerung unbrauchbar + keine Mausunterstützung	4/10
UMFANG	+ ziemlich lange Story-Kampagne + freischaltbare Extras + viele Geheimnisse + teilweise künstlich in die Länge gezogen	8/10
LEVELDESIGN	+ recht abwechslungsreich + teils sehr detaillierte Levels + Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen + Wiederholungen	8/10
KI	+ Zombies klettern Leitern hoch und springen durch Fenster + seltene Wegfindungsprobleme + Begleiter strohdoof	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ großes Waffenarsenal + in mehreren Stufen ausbaubar + nützliche Gegenstände... + ...die teilweise kombinierbar sind	9/10
HANDLUNG	+ interessante Charaktere + überraschende Wendungen + fiese Bösewichte + typische Horrorgeschichte	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: GROSSARTIGER KONSOLEN-SHOOTER, MIES UMGESETZT.

71 SPIELSPASS



Wir haben uns in stundenlanger Schleiarbeit in den Hafen von Kure geschmuggelt und dort die **Yamato** in Brand geschossen – das größte Schlachtschiff, das je gebaut wurde.

Das muss das Boot abkönnen!

SILENT HUNTER 4

Nachdem Sie im Vorgänger im Dienst der deutschen Kriegsmarine standen, gehen Sie nun für die US Navy auf die Jagd – leise, versteht sich.



Irgendwo da oben müssen sie sein – die Truppentransporter, die wir schon seit Stunden jagen. Sie sehen zwar aus wie betagte Vergnügungsdampfer, aber die Zeit für Kreuzfahrten im Pazifik ist endgültig vorbei. Wir schreiben das Jahr 1942, und das Einzige, was jetzt noch vor Japan kreuzt, sind Kriegsschiffe. Und unser U-Boot, die USS Guardfish. Nun ja, eigentlich spielen wir gerade **Silent Hunter 4** von Ubisoft, aber die Simulation fühlt sich derart

echt an, dass wir glatt vergessen könnten, am heimischen PC zu sitzen. Also psst, seien Sie bitte leise, entschuldigen Sie die schlechte Luft und schauen Sie uns zu: Wir jagen gerade.

Eile mit Weile

Unser Boot schleicht auf fünfzig Metern Tiefe durch den Pazifik. Das Hydrophon zeigt mit blauen und schwarzen Linien die Richtung zu sechs Kontakten an: zwei Transporter und vier Zerstörer. Wir haben den klei-

nen Konvoi am Abend unseres sechsten Einsatztages mit dem Radar entdeckt. Seitdem pirschen wir uns an ihn heran. Das ist nun knapp sechs Stunden her, dank Zeitbeschleunigung rund 30 Minuten Echtzeit – **Silent Hunter 4** ist nur was für Geduldige. Unsere Geduld hält zwar noch ein bisschen, Atemluft und Batterie der Guardfish sind aber so gut wie erschöpft. Der CO₂-Anteil in der Luft steigt gefährlich an, die Leistung unserer Männer lässt nach. Dabei

sind die sonst so pflegeleicht: Der Wechsel der drei Arbeitsschichten funktioniert in **Silent Hunter 4** automatisch, wir müssen uns nicht um jeden Mann kümmern. Aber gegen den Erstickungstod hilft keine Disziplin – wir müssen an die Oberfläche. Also gehen wir auf Risiko (freies Speichern macht das einfach) und tauchen auf.

Im Trüben fischen

Wir eilen sofort (per F-Taste) auf die Brücke, während unsere



Unser **Bordgeschütz** zerhämmt einen japanischen Truppentransporter. Die Besatzung flieht in die Rettungsboote.



Im **Mehrspielerpart** kommandieren Sie auch Kriegsschiffe.



Die **Torpedoeinstellungen** können Sie per Hand justieren.

Crew die Radarpeilungen der sechs Schiffe ansagt. Wir sind nur knapp hundert Meter von einem der Transporter entfernt! Sehen können wir ihn allerdings nicht – es ist mittlerweile nicht nur stockfinstere Nacht, es gießt auch in Strömen. **Silent Hunter 4** stellt den Seegang und das Wetter sehr realistisch dar, vom strahlenden Sonnenschein bei spiegelglattem Meer bis hin zu der trüben Suppe, in der wir gerade aufgetaucht sind. Wir könnten zwar anhand von Richtung, Kurs und Geschwindigkeit der Schiffe Torpedos auf selbst berechneten Routen ins Dunkle jagen, doch die Feuerleitlösungen überlassen wir lieber der Crew. Allerdings müssten wir dafür das Ziel sehen – aus dem Angriff wird also erstmal nichts. Ein paar Minuten bleiben wir im Unwetter unentdeckt, da schwenkt einer der japanischen Zerstörer in unsere Richtung. Der hat uns geortet! Batterien und Atemluft sind zwar noch längst nicht wieder voll, aber wenn wir hier oben bleiben, erledigt uns das Kriegsschiff. Also: Alarmtauchen!

Kuck mal, ich hör' was!

Kaum sind wir verschwunden, sendet der U-Boot-Killer »Pings« mit seinem Sonar aus, um uns zu orten. Als der Zerstörer über uns ist, drehen wir in sein Kielwasser. Da ist sein Sonar wegen

der eigenen Motorengeräusche taub. Apropos Motorengeräusche: Jedes Schiff in **Silent Hunter 4** trägt seine eigene Klangsignatur. Erfahrene U-Bootkapitäne können daher hören, mit wem sie es zu tun haben. Erfahrene Zerstörerkapitäne hingegen wissen, dass sie im Kielwasser taub sind, und so deckt uns der Kerl über uns mit Wasserbomben ein. Dabei öffnet sich eine kleine Videoeinblendung, die »Ereigniskamera«, und zeigt uns, wie die Ladungen zu uns herabgleiten. Rums! Das ganze Boot wackelt, Wasser dringt ein, und unsere Mannschaft sieht gar nicht glücklich aus. Wir stellen die Motoren ab, stoßen ein paar Täuschkörper aus, stellen uns tot und lassen uns unter die Thermokline sinken. Das ist die Grenze zu einer kälteren Wasserschicht, in der wir uns verstecken können. Das Manöver funktioniert, der japanische Zerstörer dreht ab.

Schiff à la Carte

Um den Konvoi wiederzufinden, malen wir mit den Zeichentensilien von **Silent Hunter 4** die wahrscheinlichste Route der Schiffe in unsere Karte und berechnen (oder schätzen) einen Abfangkurs. Das Spiel macht uns Navigieren leicht: Wir legen Wegpunkte an oder befehlen spontan Richtung und Geschwindigkeit. Tatsächlich ha-

ben die Transporter einen Zickzack-Kurs eingeschlagen, so dass wir sie nach ein paar Stunden (mehreren Spielminuten) erneut orten. Diesmal ist die Sicht klar, das Wetter schön, die Pötte halten geradlinig Kurs – wir wagen zwei Schüsse über große Distanz. Wir müssen nur mit dem Periskop auf einen Schiffsteil zielen, die Mann-

schaft macht den Rest. Unsere Torpedos brauchen eine ganze Weile bis ins Ziel, wir wechseln derweil zur freien Außenkamera. Das erste Geschoss schlägt ein: Eine riesige Wasserfontäne spritzt in den Himmel, kurz danach eine Folgeexplosion – das Schiff steht in Flammen. Dem zweiten Pott reißt unser Torpedo ein sichtbares Loch in die

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Bei älteren 3D-Karten sollten Sie die »Environmental Effects« abschalten, um deutlich mehr Frames zu erreichen.
- Hohe Texturdetails und der Effekt »Full Screen Glare« kosten einiges an Leistung, verbessern die Optik aber spürbar.

- Senken Sie die »Particle Density« und das »LOD Detail« schrittweise für mehr Leistung.

CHECKLISTE

- 4,6 GByte Speicherplatz
- 2,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT SILENT HUNTER 4 AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT				
		Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra		
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT		
		Geforce 7		7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX
Prozessor	2	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX
		Geforce 8						8800 GTS	8800 GTX
		Athlon XP	1800+	2600+	3200+		3,8 GHz		
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz				
Speicher in MB	3	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57
		Pentium D				915	950		965 XE
		Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62
		Core 2 Duo						E6300	E6600
Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Texturen, LOD-Detail. Aus: Environmental Effects, Full Scene Glare, Detailed Wave Ripples	läuft so flüssig: 1280x1024, teils hohe Texturdetails möglich. Aus: Environmental Effects. An: Full Scene Glare, Detailed Wave Ripples	läuft so flüssig: 1280x1024, hoch aufgelöste Texturen, maximale Details. Meist auch 4x AA/8x AF und höhere Auflösung möglich.				
		zuckelt stark							



Sonar-, Radar- und Sichtkontakte werden automatisch in die Karte übertragen, mit den Zeichenutensilien machen wir zusätzliche Notizen.

Bordwand, er kippt zur Seite und versinkt wenig später. Erst nach vier Stunden geht auch der zweite Kahn unter – gelobt sei die Zeitbeschleunigung.

Hafenrundfahrt

In Sachen Bedienung wirkt **Silent Hunter 4** teilweise unfertig. Nach dem Laden eines Spielstandes stehen die Motoren unseres Bootes still. Die detailliert modellierten und mit Seeleuten ausgestafften Innenbereiche der Guardfish sind nicht voll funktionstüchtig – Kipp- und Drehschalter bewegen sich nicht, die im Handbuch beschriebenen Bedienelemente der Sonarstation fehlen komplett. Die sind zwar nicht nötig, weil wir die Sonarstation von der Crew angesagt bekommen, aber wenn die Station schon da ist, sollte sie der U-Boot-Atmosphäre zuliebe funktionieren. Und spätestens bei der dritten Ausfahrt aus Pearl Harbor nervt es, dass wir den Kurs durch die Kanäle selbst anlegen müssen. Der hawaiianische Stützpunkt dient als einer der Heimathäfen

für die Kampagne. Von hier aus werden wir auf zufallsgenerierte Einsätze geschickt, müssen mal Patrouillen fahren, mal Kommandotrupps am Strand absetzen oder einfach nur Spionagefotos schießen. Damit verdienen wir Ruhmepunkte, mit denen wir die Guardfish aufrüsten oder ihre Mannschaft mit Orden und Beförderungen belohnen. Dann arbeitet die Crew effektiver, lädt zum Beispiel die Torpedos schneller nach.

Bismarck? Yamato!

Neben der Kampagne bietet **Silent Hunter 4** elf Sondereinsätze und fünf Patrouillenfahrten, die einzelne spannende Gefechte präsentieren. So schleichen wir uns etwa durch die flachen Buchten der Insel Honshu unter Sturzbombern hinweg bis in den Hafen von Kure, wo wir die Yamato torpedieren, das größte Schlachtschiff der Geschichte – aufregend! Weitaus langsamer und taktischer geht's im Mehrspielermodus zu, denn da gibt's keine Zeitbeschleunigung. In fünf Szenarien gehen bis zu acht U-Boot-Fahrer kooperativ auf Jagd oder spielen gegeneinander: japanische Schiffskommandanten gegen amerikanische Taucher. Die Geschütze der Zerstörer können Sie allerdings nicht direkt steuern, Sie dirigieren die Schiffe nur umher. Das Gefühl, ein Boot selbst zu lenken, kommt also nicht auf. Ganz im Gegensatz zur Guardfish: Hier haben wir sogar den Eindruck, wir hätten den Geruch unserer schwitzenden Kameras in der Nase. Der kann allerdings auch echt sein: Auf Feindfahrt mit **Silent Hunter 4** versagt schon mal das Deo.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2870



Die **Außenkamera** zeigt, was an der Oberfläche vor sich geht. So müssen Sie sich nicht auf Ihre Instrumente verlassen – realistisch ist das natürlich nicht.

SILENT HUNTER 4 U-BOOT-SIMULATION

ENTWICKLER: Ubisoft Rumänien (Blazing Angels, GS 06/06: 72 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch

TERMIN (D): 22.3.2007
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK
 SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

GENRE: ACTION
 SZENARIO: realistisch
 FREIHEIT: linear
 HANDLUNG: einfach
 GEWALT: keine
 SPIELABLAUF: Action

Hat man die Bedienung begriffen, wird's spannend.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
SPIELMECHANIK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
SPIELTEMPO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

HILFEN: Tutorials
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT:
 Schnelle Reaktionen
 Orientierungsfähigkeit
 Logik & Überlegung
 Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3,0 GHz Intel	Pentium 965XE Intel
XP 1800+ AMD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	XP 3200+ AMD	A64 4000+ AMD
512 MB RAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
4,6 GB Festplatte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4,6 GB Festplatte	4,6 GB Festplatte

PROFIERT VON:
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN:
 Radeon 9500 / 9600
 GeForce 6600 GT
 Radeon X600 / X700
 Radeon 9700 / 9800
 GeForce 6800 GT
 Radeon X800 XL
 GeForce 7600 GT
 Radeon X850 XT
 Radeon X1900 XT
 GeForce 7900 GTX

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER): Koop (8), Deathmatch (8)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER: Nein
 FAZIT: Ohne Zeitbeschleunigung dauern die Gefechte Stunden – nur für echte Fans.

SERVERSUCHE: Extern
 MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ tolle Wasserdarstellung + detaillierte Schiffsmodelle + Besatzung individuell gestaltet - Himmel mitunter pixelig	9/10
SOUND	+ Unterwassergeräusche in tollem Surround-Klang + Crewmitglieder mit unterschiedlichen Stimmen	10/10
BALANCE	+ Realismusgrad individuell justierbar + eingängig für Actionspieler + fordernd für Simulationfans	9/10
ATMOSPHÄRE	+ tolle U-Boot-Stimmung + dynamische Musik + Radio und Grammophon - nutzlose Sonarstation	9/10
BEDIENUNG	+ eingängige Maus- und Tastatursteuerung - manuelle Hafenausfahrten - kleine Bedienungs-Bugs	7/10
UMFANG	+ sehr umfangreiche Kampagne + elf Einzelmissionen + fünf Patrouillen + Deathmatch-Modus	9/10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Einzelmissionen und Patrouillen + Spieler ist autonomer Kapitän - auf Dauer immer das Gleiche	8/10
KI	+ Zerstörer sind geschickte U-Boot-Jäger + KI versucht Ramm-Manöver - Eskortieren mitunter unaufmerksam	8/10
REALISMUS	+ korrekte Wasserphysik + variable Torpedowirkung + beschädigte Schiffe sinken zum Teil erst nach Stunden	9/10
KAMPAGNE	+ variable Aufträge + Medaillen und Ruhmepunkte - Spieler nimmt nicht zwangsläufig an geschichtlichen Schlachten teil	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: SPANNENDES SCHIFFEVERSENKEN IM PAZIFIK.



FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Ich habe natürlich auch »Das Boot« gesehen, aber durch unzählige Hollywood-Filme kenne ich mich im Pazifik-Szenario eigentlich besser aus als im heimatnahen Nordatlantik. Da war ja auch irgendwie mehr los: riesige Seegefechte mit Flugzeugträgern und den dicksten Schlachtschiffen der Welt. Und daran nehme ich jetzt teil! Es wird keine Sekunde langweilig, einen Konvoi mal für ein paar Stunden zu verfolgen, denn Silent Hunter 4 bringt die angespannte U-Boot-Atmosphäre hervorragend rüber. Die Bedienungsmäcken drücken zwar ein wenig auf die Stimmung, kriegsentscheidend sind die allerdings nicht.



»Das taucht was«

DAWNSPIRE

Zweitklassiges Online-Totgeklücke.



Die Figuren sehen ganz hübsch aus, spielerisch aber bleibt Dawnspire eher öde.



DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren



WIN VISTA 32 BIT
• läuft
• Mausabfrage leicht verschoben
• Patchen erst mit Admin-rechten möglich

Es fühlt sich ein bisschen wie eine Mischung aus **Diablo** und **Guild Wars** an, ist aber bei Weitem nicht so gut: In **Dawnspire** hetzen Sie mit einer von fünf Klassen (Nahkämpfer oder Zauberer) über Karten und versuchen, Relikte zu erobern oder Schreine zu halten. Im Gegensatz zu den unoriginellen Aufgabenstellungen versucht das Programm in Sachen Charaktere etwas Neues: Sie dürfen aus zehn möglichen Fähigkeiten nur fünf mit in den Kampf nehmen. Wie mächtig die Fertigkeiten sind, entscheiden Sie bei der Charaktergenerierung

über eine Punktevergabe ähnlich wie in **Guild Wars**. Anders aber als im Quasi-Vorbild dürfen Sie Ihren Helden in **Dawnspire** nicht jederzeit umbauen. Wenn Ihnen etwa Ihr Temppler nicht mehr zusagt oder Sie mal andere Spezialangriffe oder Schutzzauber ausprobieren wollen, müssen Sie zunächst im Kampf Umbau-Punkte verdienen. Schade: Mischklassen bietet das Programm nicht an, eine Hexe bleibt stets nur eine Hexe.

Dawnspire ist recht hübsch; die bisherigen zehn Levels fallen farbenreich aus, und die Figuren pixeln auch dann nicht auf, wenn Sie nah heranzoomen. Der Levels öden fix an: Schreine, Auferstehungspunkte und Wege scheinen sehr generisch angeordnet. Besonderheiten wie Engpässe fehlen. Vielleicht gibt es die auf den angekündigten Zusatz-Karten. **PET**

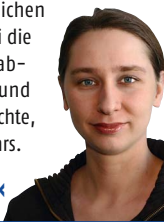
► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3603

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Dass sich Dawnspire ein bisschen am Spieler-gegen-Spieler-Prinzip von Guild Wars orientiert, liegt auf der Hand. Das ist ja schon mal nicht schlecht. Aber gerade mal zehn Fertigkeiten pro Charakterklasse erscheinen mir recht mickrig. Viel Bastelfreiheit habe ich da keine. Zumal ich erst Punkte gewinnen muss, um richtig was ändern zu können. Dazu beschränken die ähnlichen Karten und die zwei Spielmodi die Langzeitmotivation. Wer abwechslungsreiche, schnelle und schöne Online-Schlachten möchte, greift nach wie vor zu Guild Wars.

»Bietet mir zu wenig«



DAWNSPIRE

GENRE Online-Aktionspiel
PUBLISHER Silent Grove / G-Stars
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 2,0 GHz,
256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND



Multi-Stalking

STALKER

Den Singleplayer-Modus ehrten wir bereits im letzten Monat mit einer 90er-Wertung. Jetzt sagen wir Ihnen, ob sich Stalker online und im LAN ähnlich großartig spielt.

FACTS

- > 3 Spielmodi
- > 10 Karten
- > 5 Rangstufen
- > 28 Waffen
- > 26 Ausrüstungsgegenstände

Der Entwickler GSC Game World macht es sich mit den Multiplayer-Modi von **Stalker** einfach: Die Karten sind leicht modifizierte Levels des Hauptspiels. Das ist Segen und Fluch. Segen: Die Maps sehen unverändert gut aus und bieten jede Menge Verstecke. Wettereffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie Anomalien lassen sich zuschalten. Fluch: Wenn nur wenige Spieler auf einem Server sind, suchen Sie sich die Augen

wund, bis Sie einen Gegner finden – zumindest in »Deathmatch« und »Team-Deathmatch«. Die Spielart »Artifact Hunt« (Artefaktjagd) gehorcht anderen Gesetzen.

Jeder ist ein Neuling

5.000 Rubel liegen auf Ihrem Spielerkonto, wenn Sie in eine Runde Deathmatch oder Team-Deathmatch einsteigen, denn die Multiplayer-Modi von **Stalker** funktionieren ein bisschen wie **Counterstrike**: Sie müssen sich Ihre Waffen kaufen. Mit den 5.000 Rubel könnten Sie sich theoretisch gleich die teuerste Waffe und die beste Rüstung schnappen, praktisch aber fehlt Ihnen dazu der Rang. Sie steigen als »Novice«, also als Neuling in eine Partie ein und arbeiten sich dann durch Abschlüsse weiter auf: über »Experienced« (erfahren), »Professional« (Profi) und »Veteran« bis hin zu »Legend«. Mit jedem höheren Rang bekommen Sie Zugriff auf bessere Waffen und Gegenstände wie Fernrohre oder Rüstung. Stehen Ihnen im Rang Novice gerade mal vier der Sturmgewehre zur Verfügung, sind es als »Experienced Stalker« bereits sechs und im Status Professional schon acht.

Anders als beispielsweise in **Battlefield 2** sind die Ränge in



Beliebte Punkte sind **Simse**, von denen aus Sie die Karten im Blick haben.

Stalker nicht permanent. Sie beginnen stets als Neuling. Wenn Sie also in ein laufendes Spiel einsteigen, müssen Sie damit rechnen, dass die Gegner schon höher im Rang sind und somit effektivere Waffen und vor allem auch besser gepanzerte Anzüge zur Verfügung haben.

Schnell Geld verprassen

Wofür aber die Menge Geld, wenn man zu Beginn einer Partie sowieso nur wenig kaufen kann? Die Erklärung: Noch bevor Sie im eigentlichen Spiel sind, müssen Sie sich für eine Ausrüstung entscheiden. Sie nehmen vielleicht die AK-47

mit Munition. Dazu packen Sie noch eine Splittergranate und ein Medipack. Das macht zusammen schon 1.060 Rubel. Steigen Sie darauf ins Match ein, wird diese Summe von Ihren 5.000 Rubel abgezogen. Sterben Sie, können Sie entweder per Klick gleich wieder aufstehen, haben wieder die gleiche Ausrüstung und verlieren abermals 1.060 Rubel. Oder Sie arrangieren vorher Ihre Ausstattung neu. 5.000 Rubel sind nämlich schnell verplempert. Wer kein Geld mehr hat, muss mit der kostenlosen Standardpistole losziehen und sollte nach gefallen Kollegen Aus-

WIE HABEN WIR GETESTET?

Der Test basiert auf dem geschlossenen und öffentlichen Beta-Test, da uns THQ keinen fertigen Multiplayer-Modus zur Verfügung stellen konnte. Jedoch sollen laut Aussage des Publishers höchstens noch kleinere, nicht spielentscheidende Änderungen ihren Weg in die Verkaufsversion von **Stalker** finden.



Das **Kauf-Menü**: Sie können dort drei Ausrüstungssets speichern.

SELBSTGEMACHTE ANOMALIE



Die **Artefakte** können auch als Waffe benutzt werden. Nimmt man sie in die **Hand** und hält eine Weile die linke Maustaste gedrückt, werden die Kugeln

ähnlich einer Granate scharf gemacht. Nur explodieren die Artefakte dann nicht, sondern verwandeln sich in tödliche statische **Entladungen**.

schau halten, denn deren Gewehre bleiben nach dem Ableben für einige Zeit liegen. Frisches Geld verdienen Sie durch Abschüsse. Erledigen Sie einen Konkurrenten, werden Ihnen 400 Rubel gut geschrieben, bei einem Kopftreffer sind es 450. Gelingt es Ihnen noch, den Rucksack des Gegners einzusammeln, addieren sich weitere 100 Rubel. Um die Kosten für die Startausrüstung wieder einzuspielen, müssen Sie mehrere Gegner erledigen, ohne zu sterben. Je fortgeschrittener (und damit teurer) Ihre Gewehre, desto schwieriger wird das.

Gib mir die Kugel!

In Artifact Hunt kämpfen zwei Teams darum, die meisten blinkenden Kugeln in die jeweils eigene Basis zu tragen. Diese Kugeln erscheinen zufällig an einigen vorgegebenen Punkten auf der Karte, die von den Startzonen der Mannschaften in etwa gleich weit entfernt liegen. Sobald ein Artefakt auftaucht, wird dessen Lage auf der Minimap angezeigt. Haben Sie die Kostbarkeit eingesackt, wird sprinten unmöglich, schießen geht nach wie vor. Sie sind also nicht wehrlos den Gegner ausgeliefert. Schaffen Sie es mit dem Schatz in die sichere Zone, erhält Ihr Team einen Punkt.

Der Kaufmodus in Artifact Hunt funktioniert ein wenig anders als in den Deathmatch-



Treppenhaus-Schießereien gibt es oft, liegen doch immer gleich mehrere Einstiegspunkte in den Gebäuden.

Modi. Die Ränge entfallen, Sie starten mit 500 Rubel Kapital und erstehen Ihre Ausrüstung in der Teambasis. Geld verdienen Sie durch Abschüsse und das Erobern der Kugel.

Am meisten Spaß macht der Spielmodus, wenn der Server in den Wiedereinstiegsoptionen auf »Artifact Capture« steht. Dann verläuft eine Runde ähnlich wie in **Counterstrike**: Sind Sie ausgeschieden, bleiben Sie

es, bis eine Mannschaft die Kugel erobert hat. Der Vorteil: Teammitglieder erscheinen gemeinsam in der Basis und ziehen zusammen los.

Ungleiche Chancen

Der Multiplayer-Modus von **Stalker** stellt an Ihren Rechner ähnliche Anforderungen wie das Hauptspiel. Wenn Sie nur über ISDN oder eine kleine DSL-Anbindung (386 kbps) verfü-

gen, ist **Stalker** online nahezu unspielbar. Die Lags (Verzögerungen in der Datenübertragung) sind teilweise so groß, dass zwischen Klicken auf den Feuerknopf und Schuss mehrere Sekunden vergehen. Der Netzcodel muss vom Entwickler noch verbessert werden, bis alle Spieler auf den Servern die gleichen Chancen haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3639

► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 04/07

MICHAEL OBERMEIER

Im Mehrspieler-Modus ist der Titel Programm: Nie hat es mehr Spaß gemacht, sich an seine Gegner zu pirschen. Fast unsichtbare Feinde sorgen für einen konstanten Adrenalinpegel, das Rangsystem motiviert ungemein. **Stalker** erfindet das Rad zwar nicht neu, drückt den Modi aber seinen Stempel auf. Und damit sind nicht nur die Treffer-Rückmeldungen mit russischem Akzent gemeint.

»Chrrread-Shot!«



ANDREJ PLANCAK

Die Wettereffekte, die tausend kleinen Schlupflöcher schaffen Atmosphäre und nutzen dem vorsichtigen Spieler ungemein. Allerdings eröffnen sie Campern gleichzeitig gute Schusspositionen, so dass gerade Einsteiger häufig sterben, ohne den Gegner überhaupt gesehen zu haben. Das Resultat: Geldmangel und Frust. Dafür ist die Freude über eine erbeutete Waffe dann umso größer.

»Stalken ist das neue Campen«



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Sicher, **Artifact Hunt** ist bisher alles andere als ligatauglich, basieren doch die Karten auf Levels aus dem Hauptspiel und sind somit zu unausgewogen. Sicher, in allen Varianten stirbt man zuweilen schneller, als man »Mist, elender!« sagen kann, sieht man doch dank der verwinkelten und üppig bewucherten Karten selten seinen Widersacher, bevor der einen erwischt. Aber verfluchten Spaß macht das alles. Für mich ist der Multiplayer-Modus von **Stalker** die derzeit beste Mischung aus Versteckspiel und Action. Blöd aber, dass ich es zuhause nicht genießen kann. Da hab ich nämlich nur Mini-DSL.

»Action-Verstecken«



STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

GENRE Ego-Shooter PUBLISHER GSC Game World / THQ CA. PREIS 45 Euro

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (64), Team-Deathmatch (64), Artifact Hunt (64)
 SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE Intern, Gamespy
 DEDICATED SERVER Ja MULTIPLAYER-SPASS Unbegrenzt
 FAZIT Fordernde, motivierende Mehrspieler-Schießereien auf verwinkelten Karten.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3291



► USK: keine Jugend-freigabe



► WIN VISTA 32 BIT • läuft

Unter Wasser sieht dich niemand weinen

RED OCEAN

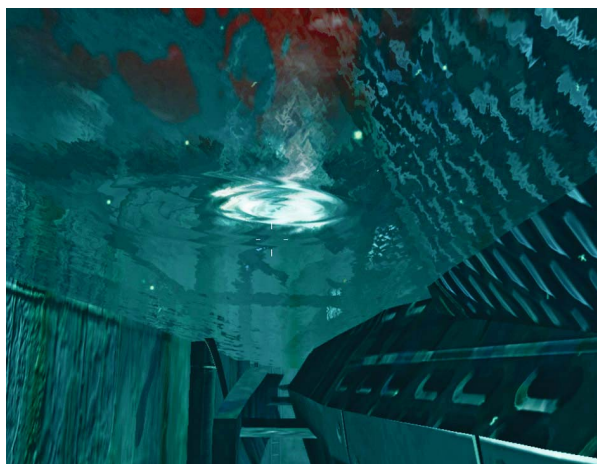
Was verbindet eine Unterwasserstation, einen Reaktor, zig Gegner und einen Helden miteinander? Jedenfalls keine nachvollziehbare Handlung.

Zwei Männer sitzen in einem Boot. Der eine heißt Jack und ist der Eigentümer des Schiffs, der andere hört auf den Namen Hamerson und hat den Kahn gemietet. Beide tragen Taucheranzüge und springen nach einem kurzen Wortgefecht gemeinsam ins Meer. Am Grund angekommen verschwindet Hamerson plötzlich. Statt sich in Sicherheit zu bringen, schwimmt Jack in eine Schleuse, um sich Sekunden später in einer gigantischen Unterwasserstation wiederzufinden. Dort will er seinen Begleiter suchen. Bald meldet sich ein Unbekannter via Funkgerät, der erklärt, dass Hamerson ein Agent sei – beziehungsweise war. Denn der Agent liegt ein paar Schritte weiter tot in einem Tunnel. Neben der Leiche eine Pistole. Ab diesem Moment wird im Ego-Shooter **Red Ocean** nur noch durch Gänge und Räume, Treppen rauf und Treppen runter gelaufen. Und geballert.

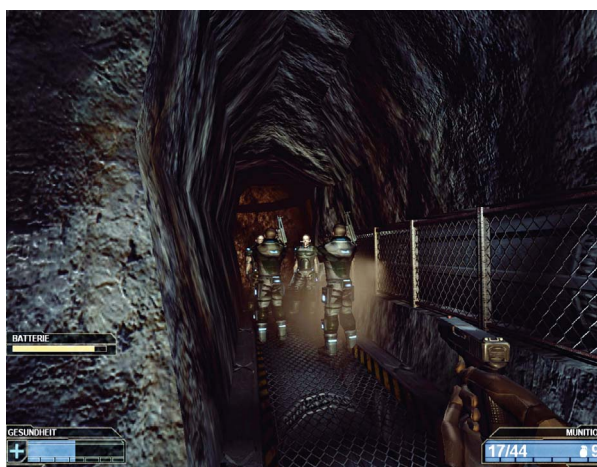
Energie-Sprünge

Die bösen Burschen in der Unterwasserstation gehören zur Organisation »United Arms«. Über die weiß Jack nur, dass sie auf ihn schießen, folglich schießt er zurück. Zu Beginn steht ihm dafür nur die Pistole zur Verfügung, später knüpft er erledigten Gegnern Revolver, MP5, AK-47 und Schrotflinte ab. Nur für die MP5 und die Pistole gibt es reichlich Munitionsnachschub. Nach einem Bosskampf ergattert Jack ein Plasmagewehr, das im ersten Schussmodus kleine Energiekugeln verschießt, die von Wänden abprallen. Im zweiten Modus können Sie eine riesige Energiekugel auf die Gegner loslassen, die explodiert.

Wenn Sie sich genau umschauen, finden Sie kleine Verstecke. Dort lagern manchmal Verbesserungs-Baukästen für die Plasmaknarre. Ärgerlich ist nur, dass das Spiel nicht sagt, in-



Unter **Wasser** kann sich Jack vor Gegnern (Silhouette auf Steg) verbergen.

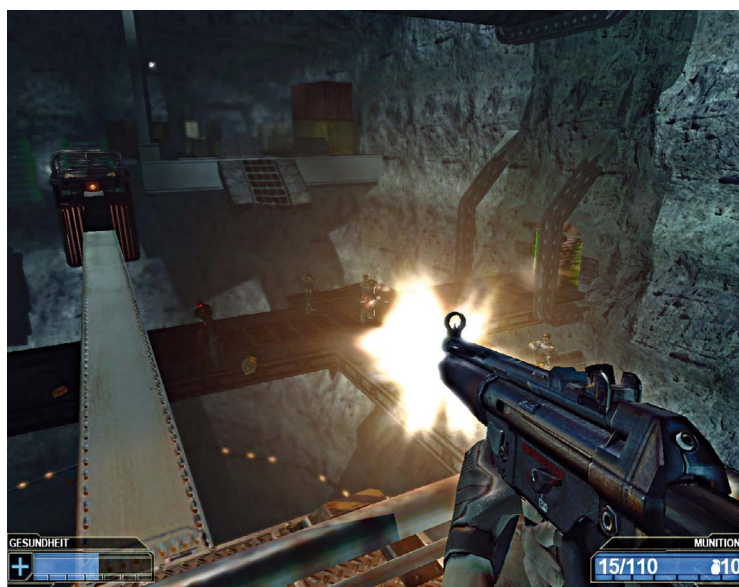


KI-Aussetzer: Diese Burschen reagierten erst nach unserem Angriff, obwohl wir vorher gut sichtbar mit aktivierter Taschenlampe im Gang standen.

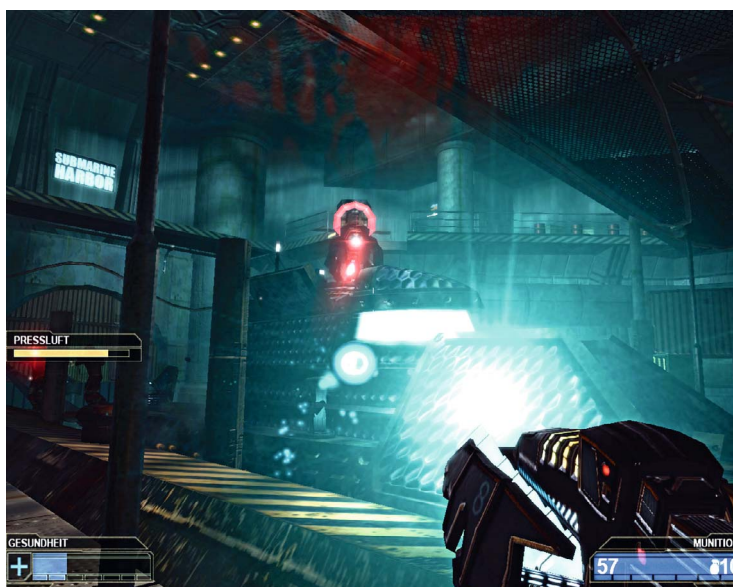
wiefern sich die Waffe verbessert. Deswegen verraten wir es Ihnen: Dank der Upgrades springen die Energiekugeln öfter zwischen den Wänden hin und her, bevor sie sich auflösen.

Um die Ecke bringen

Die Plasmawaffe taugt ideal, um Gegner zu erledigen, die hinter Ecken lauern. Nur lauern in **Red Ocean** kaum Gegner hin-



Auf Containern geht die gefährliche Reise zur anderen Seite der riesigen **Höhle**.



Ein **U-Boot** als Bossgegner: Jack muss die blauen Energiebehälter auf der Hülle zerschießen.

ter Ecken. In den langen Gängen, durch die Jack hetzt, stehen die Burschen meist ungeschützt im Schussfeld und warten auf tödliche Treffer. In größeren Räumen bewegen sich die Soldaten schon mal hinter Kisten oder Container. Da darf Jack dann ein bisschen am wahren Potenzial seiner Wunderwaffe kratzen. Immerhin treffen die Bösewichter recht gut, und Medipacks sind rar gesät. Deswegen muss der Held trotz der eher rudimentären Gegner-KI vorsichtig vorgehen.

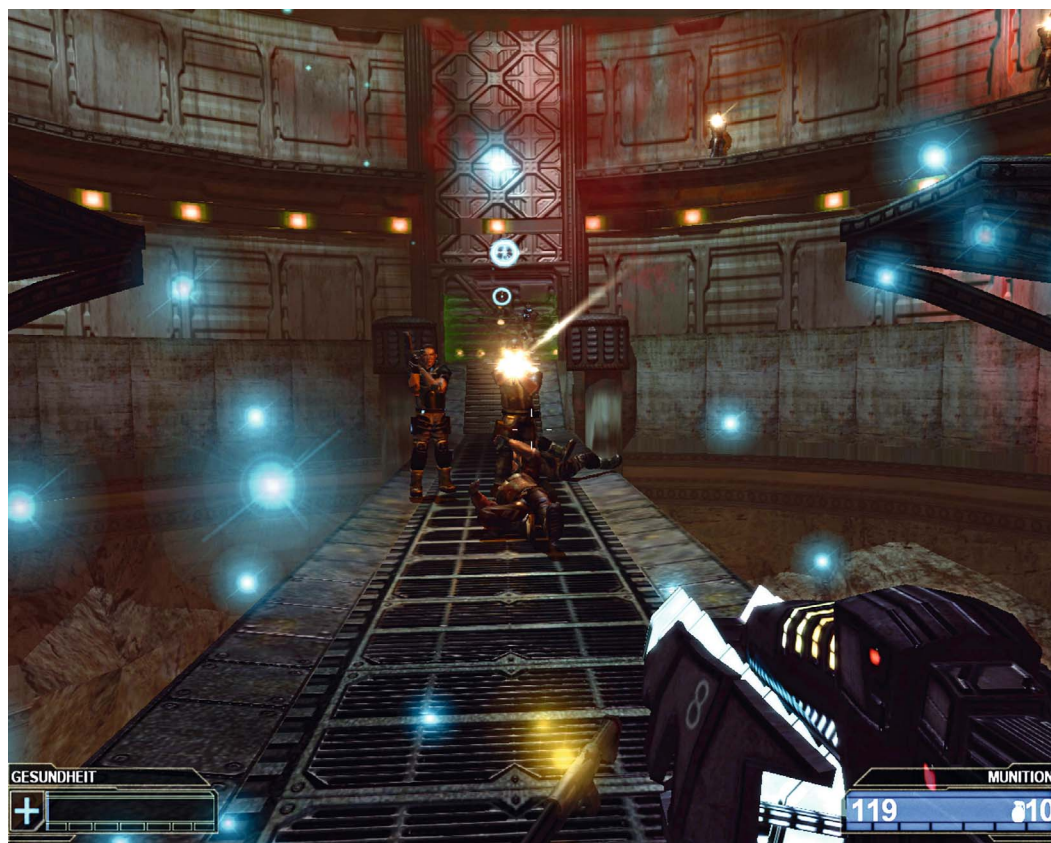
Nicht nass genug

Gäbe es nicht ab und zu größere Räume wie Verladebahnhöfe oder einen U-Boot-Hafen, so wäre das Leveldesign von **Red Ocean** mit dem Wort »Schlauch« ganz treffend beschrieben. Zwar wechselt der Schlauch ab und zu das Aussehen (Schienen-Abschnitte, gewöhnliche geflieste Gänge, leicht futuristisch wirkende Tunnel), aber Jack bewegt sich häufig durch schon Gesehenes, das Spiel verwertet viele Levelteile gleich mehrmals.

Nett, aber zu selten und zu kurz: die Taucheinlagen. Mal bricht ein Glastunnel ein, dann wieder zerlegt eine Explosion die Wände der Unterwasserstation. In diesen Momenten schwimmt der Held durch grün schimmerndes Wasser und kann Feinde mit seiner Harpune erledigen. Warum die allerdings an Land nicht funktioniert, ja nicht mal angewählt werden kann, bleibt ein Rätsel.

Story-Murks

Die größten Fehler von **Red Ocean** liegen in der vermurksten Story und der albernem Sprach-



Wenn Sie das Plasmagewehr benutzen, schweben bald viele **Energiekugeln** durch die Luft. Vorsicht! Die schaden auch Ihnen.

ausgabe. Jack schießt sich durch die Anlage, ohne zu wissen, warum er sich etwa vom Zentrifugenraum zum Hafen kämpfen muss, um dann den Weg zu noch einer Vorrichtung einzuschlagen. Der Mann in seinem Ohr gibt keine Hinweise, sondern nur Anweisungen, die der Held ohne Fragen befolgt.

Die übertrieben markige Stimme Jacks und die sich wiederholenden, aufdringlichen Beschimpfungen (»Fahr zur Hölle, dreckiger Bastard!« oder »Penner!«) der Gegner geben dem Spiel eine ungewollt komische Note. Da wäre Schweigen besser gewesen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3286

PETRA SCHMITZ

petra@gamstar.de

Red Ocean wirkt auf mich an vielen Stellen hingeschludert. Vieles hätte mit ein paar zusätzlichen Gedanken und Handgriffen runder, besser, schöner sein können, sei es nun das Leveldesign oder der Murks mit den nicht funktionierenden Harpunen an Land. Am meisten fuchst mich aber diese dumme Story. Da wäre viel mehr drin gewesen, hätte man sich im Intro und in den Dialogen etwas mehr Mühe gegeben. So aber könnte ich Red Ocean auch auf Sanskrit oder ohne Ton spielen und würde kaum etwas Relevantes verpassen.

»Nichts von Relevanz«



RED OCEAN EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Collision Studios (Augustus, GS 04/04: 31 Punkte)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Euro-Box, 1 CD, 12 S. Handbuch

TERMIN (D) 16.3.2007
CA. PREIS 35 Euro
USK keine Jugendfreigabe

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 800 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 800 MB Festplatte	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectCD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	7/10
+ nette Waffeneffekte + teils schöne Texturen + satte Farben - wenig Abwechslung	
SOUND	5/10
+ gute Waffensounds - austauschbare Musik + übertrieben wirkende Sprachausgabe	
BALANCE	7/10
+ vier Schwierigkeitsgrade - teils zu leicht, teils zu schwer	
ATMOSPHÄRE	6/10
+ ständig Action, kein Leerlauf - nie das Gefühl, unter Wasser zu sein - unsympathischer Held	
BEDIENUNG	9/10
+ typische Shooter-Steuerung + schnelles Speichern und Laden	
UMFANG	6/10
+ normaler Shooter-Umfang von 10 bis 12 Stunden - kein Wiederspielwert	
LEVELDESIGN	6/10
+ kleinere Verstecke für Extras - Schlauchdesign ohne alternative Routen	
KI	6/10
+ Gegner nutzen gelegentlich Deckung + Gegner werfen Granaten - Feinde stehen oft offen im Raum	
WAFFEN	8/10
+ großes Arsenal + Plasmawaffe mit Upgrades - wenig Munition für AK-47 und Schrotflinte	
HANDLUNG	3/10
+ quasi nicht vorhanden - kaum Motivation - miese Dialoge	

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SCHNELLER SHOOTER MIT RIESIGEN STORYLÜCKEN.



► DVD-XL:
Video-Special

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3611

► USK:
keine Jugend-
freigabe

► WIN VISTA 32 BIT
läuft
- 5.1-Sound
mit X-Fi

AIR STRIKE 2 GULF THUNDER



Klötzchenrummel auf dem Schirm – wo ist was?

Gut: **Air Strike 2: Gulf Thunder** ist ein effektreicher Simpel-Shooter. Schlecht: Er ist so effektiv, dass vor lauter Feuerwerk keine Rede von sinnvollem Ausweichen sein kann. So wird der billig produzierte Aufguss des ersten **Air Strike 2** (GS 8/05: 51 Punkte) zum Glücksspiel. Drei Stunden Kopfaus-Spaß für 16 Euro? Besser nicht. **CS**

AIR STRIKE 2: GULF THUNDER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Divco Games / Edel Interactive
CA. PREIS	16 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



REDNECK KENTUCKY



Geisterhühner sehen Sie nur mit Taschenlampe.

Der Ego-Shooter **Redneck Kentucky** lässt Sie wie in **Moorhuhnjagd** auf Hühner ballern. Novum: Sie können sich frei über die sieben Schauplätze bewegen. Das Federvieh jagen Sie dabei mit Schrotflinte, Gewehr, Minigun und Raketenwerfer. Kurzzeitig macht die Schießerei sogar Spaß, das war's dann aber auch schon. **AP**

REDNECK KENTUCKY

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



STEEL WALKER



So nah kommen Sie den Gegnern nur selten.

Spielen Sie **Mechwarrior 4**? Dann spielen Sie weiter. Denn **Steel Walker** will zwar wie das große Vorbild sein, scheitert aber am schwachen Missionsdesign, der noch schwächeren KI und der hoffnungslos veralteten Grafik. Zudem sollte der lahme und schlecht zu steuernde Mech wohl eher Steel Sleeper heißen. **DM**

STEEL WALKER

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	OG Soft / Software Discount
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



STROMBERG BÜRO IST KRIEG



Tanzeinlage von L(angweilig) bis Z(äh).



► DVD:
Test-Check

Stromberg sagt: »Das Leben ist kein Ponyhof.« Die Minispiel-Sammlung zur TV-Serie leider auch nicht. Egal ob Sie bowlen oder Akten suchen: spätestens nach 20 Minuten kennen Sie alle Sprachschnipsel der Serienfiguren. Die hakelige Steuerung und hässliche Grafik erledigen den Rest. Dann doch lieber arbeiten. **M0**

STROMBERG: BÜRO IST KRIEG

GENRE	Minispiel-Sammlung
PUBLISHER	Brainpool / HMH
CA. PREIS	18 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



CODE OF HONOR



Ganz allein stürmen Sie einen **Flugplatz**.



► AB 16/18-DVD:
Test-Check

Als Ein-Mann-Armee kämpfen Sie im grafisch angestaubten Ego-Shooter **Code of Honor** für die französische Fremdenlegion. In kurzen, dafür flotten Missionen nehmen Sie beispielsweise afrikanische Dörfer ein oder sprengen Flugzeuge. Die Gegner feuern zwar aus der Deckung, sind ansonsten aber dumm. **AP**

CODE OF HONOR

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

