



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

ENDLICH IST ES FERTIG!

MIT ANDEREN AUGEN Ich bewege mich derzeit ein wenig anders durch die Welt. Nein, ich ziehe kein Bein nach oder springe im Dreieck. Es ist folgendermaßen: Sehe ich etwa eine besondere Wolkenformation, sehe ich abends im Scheinwerferlicht die Silhouetten von Bäumen, sehe ich eine Industrieanlage, sehe ich auch nur rissigen Teerbelag, sehe ich gleichzeitig ein Spiel. Und fühle es.

Spätestens, wenn so etwas passiert, weiß man, dass man es mit etwas ganz Besonderem zu tun hat. Leider wird so was in keinem Wertungssystem der Welt abgefangen. **Stalker** hätte in der Kategorie »Wahrnehmungsverschiebung« auf jeden Fall die Höchstnote verdient.

EINE ART ABSCHIED Ein nicht minder großer Teil weltlicher Freude besteht aus der Unterkategorie Vorfreude. Vorfreude auf ein Ereignis, Vorfreude darauf, eine Person wieder zu sehen und ja, auch Vorfreude auf ein Spiel. **Stalker** hat mir viele Jahre der Vorfreude beschert. Die sind nun vorbei. Ich empfinde tatsächlich Wehmut, ist es doch eine Art Abschied. Aber ach, auch nach mittlerweile zig Stunden in der Zone habe ich noch nicht alles gesehen, noch nicht alles ausprobiert, noch nicht jeden Winkel in Pripyat besucht, noch nicht jede kaputte Fliese, noch nicht jedes Grasbüschel bewundert. Vorfreue ich mich eben darauf.

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: 

INHALT

TITELSTORY

Stalker _____ 26

TESTS

Infernal _____ 74

BF 2142: Northern Strike _____ 78

Tortuga: Two Treasures _____ 80

War Rock _____ 82

Warpath _____ 84

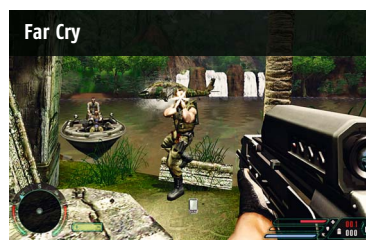
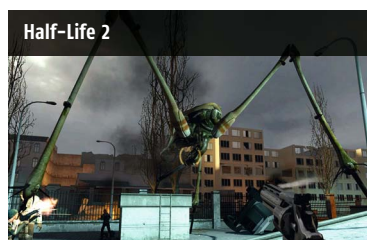
Bauernhof Tycoon _____ 85

Ice Pingu _____ 85

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 04/2007

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	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6			Version 1.3
4	Stalker	Ego-Shooter	THQ	GSC Game World	NEU	90	9	8	9	10	9	9	10	8	9	9			
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	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10			Version 3236
10	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10			
11	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	10	9	10	9	8	9	8	8			
12	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9			04/07: Addon
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	8	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 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	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: Kontrollb.
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.



Ein Himmelhund auf dem Weg zur Hölle

INFERNAL

Schluss mit dem freien Willen! Die Engel haben die Schnauze voll von Sündern und wollen der Menschheit das Gehirn waschen. Das Schicksal der Erde liegt ausgerechnet in den Händen eines Dieners der Hölle.

Die Arbeit zu verlieren macht keinen Spaß. Wenn es allerdings Teil des Jobs war, keinen Spaß haben zu dürfen, dann kann es durchaus Schlimmeres geben. Und so hat Ryan Lennox zunächst kein Problem mit seiner neuen Arbeitslosigkeit: »Kann mich nicht beschweren: Sex ist kein Tabu mehr«, erklärt er einer Ex-Kollegin. Ex-Kollegin? Katholischer Pfarrer war Lennox also nicht. Er hat eine Etage höher gearbeitet: als Engel. Im Actionspiel

Infernal von Eidos delegiert Gott seine niederen Aufgaben an die Himmelsagenten Etherlight. Die nimmt

ihre Mission ernst. Zu ernst: Sie will die Menschheit dazu zwingen, fortan nicht mehr zu sündigen. Welch trostlose Aussicht!

Gefallener Engel

Warum Etherlight für ihre finsternen Pläne ausgerechnet Lennox beseitigen muss, bleibt fraglich. Jedenfalls hetzt die Agentur ab der ersten Spielminute unzählige Aushilfsengel auf ihren Ex-Mitarbeiter. Der hat zwar keine himmlischen Kräfte mehr, wehrlos ist er aber noch lange nicht: Wir ballern uns mit einer Pistole durch den Nachtclub, in dem wir gerade noch mit unserer Ex-Kollegin Bier getrunken haben, hechten weich animiert über die farbig beleuchtete Tanzfläche und kauern uns hinter eine Glasbausteinsäule, während sich Söldner durch das Dachfenster abseilen – grafisch hat **Infernal** einiges auf dem Kasten. Die Steuerung lässt allerdings zu wünschen übrig. Lennox geht oft hinter Gegenständen in Deckung, ohne dass wir das wollen, und löst sich erst wieder aus seiner unflexiblen Haltung, wenn wir eine bestimmte Taste drücken. Kein Vergleich also zur intuitiven Steuerung von **Rainbow Six: Vegas**.

Headhunter

Nach der dramatischen Eröffnungsszene meldet sich Lucius Black von Abyss, dem teuflischen Gegenspieler von Etherlight, bei Lennox. Er bietet unserem Helden eine Zusammenarbeit an: Ryan soll den Kampf gegen Etherlight aufnehmen und bekommt dafür neue Macht – höllische Macht. Lennox



Wir **teleportieren** um Feinde herum. Die schießen dorthin, wo wir eben noch waren.

stimmt zu. Sein erster Auftrag: Er soll in ein Kloster eindringen und Beweise für eine geheimnisvolle Maschine finden, die Etherlight gerade baut. Allzu dramatische Auswirkungen hat der teuflische Pakt zunächst nicht auf Lennox. Er ist weiterhin auf Schusswaffen angewiesen, kann aber deren Feuerkraft mit Höllenenergie verstärken. Eine Pistolenkugel wird so zur Granate. Das kostet Mana, das Lennox wieder auflädt, indem er sich in dunklen Ecken rumtreibt oder Gegner erledigt. Energiemangel haben wir daher selten. Auf geweihtem Boden, etwa in einer Kirche, fällt der Manapegel allerdings rasant auf Null.

Es werde Licht

Den Wechsel zwischen Licht und Schatten setzt **Infernal** bei manchen der zahlreichen Bossgegnern gezielt ein. Das Klosteroberhaupt etwa ist in einen

Schutzschild gehüllt, den wir nur mit Höllenmagie durchbrechen können. Als wir ihm entgegentreten, schaltet der Gottesmann Flutlichter an, die uns die teuflische Gabe ausbrennen. Nun müssen wir zuerst die Lampen zerdeppern, dann unsere Macht im Schatten regenerieren und anschließend dem Abt mit Höllenfeuer einheizen, bevor er die Strahler wieder aktiviert. Derartige Kämpfe machen die ersten Male großen Spaß, nach einer Weile wünschen wir uns jedoch auch mal einen Bossgegner, bei dem wir nicht erst zehn Energiespulen zerstören, fünf Schalter drücken oder drei Kisten verschieben müssen, sondern der uns einfach mit seiner KI fordert. Die erledigt in **Infernal** zwar routiniert ihre Arbeit – Gegner springen gelegentlich in Deckung oder schießen um Ecken –, richtig clever sind unsere Feinde aber nicht.

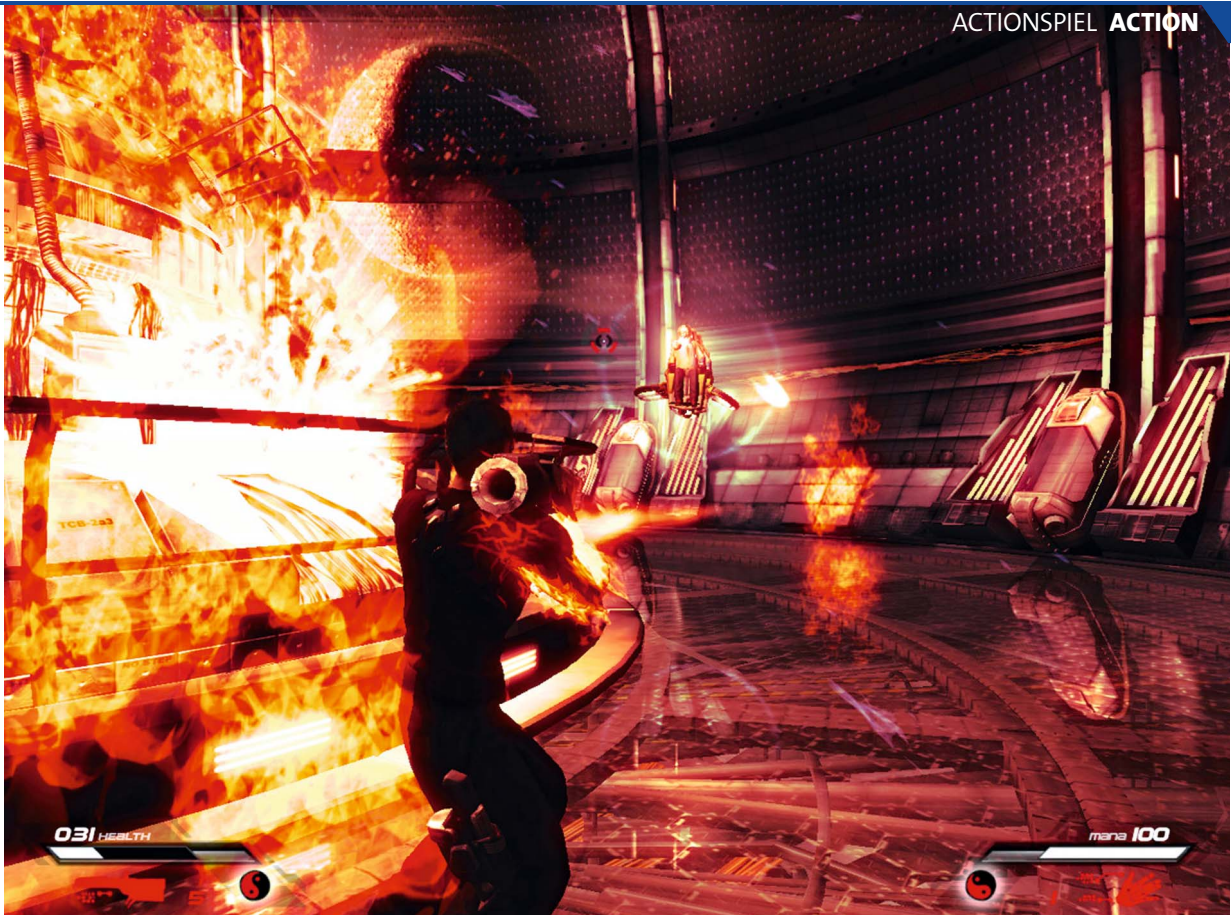


Telekinese funktioniert auch bei Gegnern, ist für den Kampf aber zu langsam.

FACTS

- > 5 Missionen
- > 15 Waffen
- > 5 Fähigkeiten





Bossgegner wie diesen fliegenden, verrückten Wissenschaftler müssen Sie in der Regel mit Höllefeuer bekämpfen.

Heute hier, morgen dort

Später spendiert Abyss unserem Helden zwei weitere Fähigkeiten. Zum einen kann Lennox Objekte per Telekinese bewegen. Dazu legt er seine Waffe beiseite, visiert den Gegenstand an und wählt dann dessen Zielort aus. Diesen Trick werden Sie im Spiel allerdings nur an zwei, drei Stellen brauchen – im Rahmen von simpelsten Rätseln. Die Telekinese funktioniert zwar auch bei Gegnern, ist den Aufwand da aber nicht wert.

Die zweite Dämonenfähigkeit ist weitaus nützlicher: Lennox kann teleportieren. Per Tastendruck wählen wir bis zu drei Orte nacheinander, an die wir springen wollen. Anschließend »beamen« wir uns für wenige Sekunden an die gewählten Stellen und verlangsamen dabei auch noch die Zeit. So fallen wir dem Feind überraschend in den Rücken. Dreht der sich um, sind wir schon längst beim zweiten Ort, kurz danach beim dritten und dann wieder am Ausgangspunkt. So nehmen

wir es auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf – das macht diebischen Spaß!

Entsafter

Kein Shooter ohne Medipacks.
In **Infernal** jedoch bedient sich

Lennox in erster Linie am letzten Rest Lebenskraft seiner besiegten Feinde: In einer dramatischen Animation raubt er ihren Körpern Energie und gleichzeitig Waffen und Munition. Spätestens nach dem zehnten



Das langwierige **Energieaussaugen** sieht sehr schick aus, nervt aber auch schnell.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Bereits ab einer Geforce 6600 GT können Sie ohne Probleme Kantenglättung aktivieren.
- Mit installierter PhysX-Karte wirken die Flammeneffekte wesentlich realistischer und dynamischer – einen Performance-Sprung gibt es aber nicht.

- Die Effekte »Reflexionen« und »Partikeldichte« fordern am meisten Leistung.

CHECKLISTE

- 8,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

SO LÄUFT INFERNAL 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.

Komponenten für unterschiedlichen Bereich ist die Grammatik zusammengefasst:										
Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	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	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 GTX	
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz				
		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 X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

4 legende:	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x786 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024 maximale Details mit voller Kantenglättung	läuft so flüssig: 1600x1200 maximale Details mit voller Kantenglättung
	ruckelt stark			



Gegen Ende erhält Lennox Unterstützung durch eine Ex-Kollegin Barbara.

Mal hat man sich daran allerdings satt gesehen. Dann stören die Saugaktionen – Sie können nicht schnell Munition und Gesundheit aufsammeln, sondern müssen minutenlang das Schlachtfeld abgrasen. Da kann Ryans Höllenblick helfen: In diesem Sichtmodus erkennt er verborgene Quellen für Mana und Lebensenergie. Dann kann er allerdings nicht schießen, und wer rennt schon gerne unbewaffnet durchs Feindesland? Der Höllenblick hat letztlich nur einen Zweck: Versteckte Codes sichtbar machen, die direkt neben den Terminals hängen, an denen man sie eingeben muss. Ein weiteres Beispiel für die witzlosen Rätsel von **Infernal**.

Schuld und Sühne

Trotz all der kleinen spielerischen Mängel macht **Infernal** großen Spaß. Das liegt vor allem daran, dass man sich in der Haut von Lennox höllisch mächtig fühlt: Mal verschießt der Kerl Flammen, mal gräbt er das Schlachtfeld mit den zahlreichen Waffen wie Maschinengewehr oder Schweißbrenner um, mal beamt er sich einfach hinter seine Gegner und haut sie k.o. Außerdem ist Lennox mit seinen Tätowierungen, den stylischen Klamotten und seinem Dreitagebart ein saucoler Hund. Wie cool, das zeigen die vielen kurzen Zwischensequenzen, die **Infernal** stimmungsvoll in Szene setzen.



Helles Licht und geweihter Boden berauben Lennox seiner Höllenkräfte.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Verzeihen ist ja angeblich göttlich. Nun gut, dann fange ich mal an: Infernal, ich verzeihe dir dein unglaubliches Leveldesign, die Gegner, die in geschlossenen, leeren Räumen auftauchen, die ich eine Sekunde vorher verlassen habe, die schlechten Gesichtsanimationen deiner Hauptfiguren und sogar, dass du die Story, die so cool anfängt, vor die Wand fährst. Weil du trotzdem mit deiner rasanten Art viel Spaß machst. Und weil das Teleportieren mal was Neues ist. Und weil ich auch gerne wilde Tattoos und einen Dreitagebart hätte, mich aber nicht traue.

»Böse gut«



Mit Höllenfeuer wird selbst die einfache Pistole zum Granatwerfer.

Die Story, die einen so vielversprechenden Anfang nimmt, kommt zum Schluss jedoch ins Straucheln. Oder wussten Sie,

dass Gott gelegentlich nicht auf die Erde sehen kann, weil die Planeten im Weg sind?

FAB

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3492

INFERNAL ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Metropolis (Aurora Watching, GS 05/2005: 69 Punkte)
 PUBLISHER Eidos
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch

TERMIN (D) 23.3.2007
 CA. PREIS 35 Euro
 USK Keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK
 SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

COOLER ANFANG, albernes Ende.

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

ANSPRUCH

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

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

HILFEN Tutorial in der Story, drei Schwierigkeitsgrade
 SPEICHERSYSTEM Freies Speichern mit Autosave

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHEND-PCs

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

2,0 GHz Intel
 XP 1800+ AMD
 512 MB RAM
 8,9 GB Festplatte

2,4 GHz Intel
 XP 2600+ AMD
 768 MB RAM
 8,9 GB Festplatte

3,0 GHz Intel
 XP 3200+ AMD
 1,0 GB RAM
 8,9 GB Festplatte

3D-GRAFIKARTEN
 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 Ageia PhysX
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tages
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- AB 18-DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 2879](#)
- USK: keine Jugendfreigabe
- WIN VISTA 32 BIT · läuft

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele schicke Effekte + abwechslungsreiche Grafiksets - Plastik-Look - schlechte Mimik der Figuren	8/10
SOUND	+ knackige Waffensounds + dynamische Musik + coole englische Sprecher - lahme deutsche Sprecher	9/10
BALANCE	+ Höllenfähigkeiten kommen nach und nach hinzu + drei Schwierigkeitsgrade - übertrieben leichte Schallterrassen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ lässiger Held + viele kurze Zwischensequenzen - Feinde tauchen an den unmöglichsten Stellen auf	9/10
BEDIENUNG	+ freies Speichern - Lennox bleibt gelegentlich hängen - hakeliges Deckungnehmen - ständiges Energiesaugen	7/10
UMFANG	+ fünf lange Missionen + deutsche und englische Sprachausgabe - kein Mehrspieler-Modus	7/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + viele Bosskämpfe - sehr linear - unglaubliche Levels	7/10
KI	+ Feinde gehen in Deckung + teleportierende Engel - viele der Bossgegner fordern kaum	7/10
WAFFEN & EXTRAS	+ 15 abwechslungsreiche Schusswaffen + cooler Teleportationszauber - zu viel Technik, zu wenig Magie	9/10
HANDLUNG	+ ungewöhnliches Szenario + vielversprechender Anfang - lahmes Ende - langweilige Nebendarsteller	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

FAZIT: COOL INSZENIERTE HÖLLE-GEGEN-HIMMEL-ACTION.



Endlich: Winter in Deutschland

BF 2142 NORTHERN STRIKE

Die »Booster Pack«-Addons waren bislang in erster Linie kostenpflichtige Patches. Bislang.



Wäre der Kalte Krieg je heiß geworden, wäre Deutschland vermutlich sein Schlachtfeld gewesen. Spätes-



Schnell, wendig, tödlich: die **Speeder** der PAC.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Northern Strike ist für mich der erste Booster Pack der Battlefield-Serie, der sich wirklich lohnt. Die Karten der Mini-Addons waren zwar schon immer sehr gut, aber nun kommt mit dem Kampf Speeder gegen Goliath deutlich mehr Abwechslung rein als zuvor. Die neuen Upgrades machen die Squads außerdem noch schlagkräftiger. In Northern Strike ist daher mehr los als im Basispiel, und in Port Bavaria gibt's endlich mal wieder etwas, was ich seit Battlefield 2 vermisst habe: strahlenden Sonnenschein.

»Keine Zeit für Winterschlaf!«



tens 2142 ist die Bundesrepublik aber dran: Im **Northern Strike**, dem ersten Booster Pack für **Battlefield 2142**, bekämpfen sich EU und PAC in den Straßen von Leipzig, auf der Brücke von Remagen und in der Titan-Werkstatt Port Bavaria. Das Addon erweitert den Fuhrpark der PAC um die »Speeder«: blitzschnelle, wendige und schwer bewaffnete Gleiter. Der Pilot bedient zwei Maschinengewehre, sein Beifahrer einen Granatwerfer und eine lenkbare Rakete. Auf Seiten der EU tritt ein einzelner Goliath an. Der riesige Truppentransporter dient als fahrbarer Einstiegspunkt und ist mit fünf MGs und einem Minenwerfer bestückt. Generatoren auf seiner Außenhaut bringen ihn sowie umstehende verbündete Soldaten und Fahrzeuge regelmäßig wieder auf Vordermann und teilen sogar Munition aus. Nur wenn die PAC gleichzeitig als Team zuschlägt oder reihum alle Wunderkisten zerstört, kann sie den Panzer vernichten.

Anlockende Unlocks

Mit der neuen Spielart »Assault Lines« kann **Northern Strike**

nicht auftrumpfen. Sie entspricht dem Conquest-Modus, mit dem Unterschied, dass die Angreifer hier zuerst alle Flaggen erobern müssen, bevor sie die feindliche Hauptbasis einnehmen können. Für spielerische Tiefe sorgen dafür die zehn neuen Upgrades. Pioniere etwa können nun mit »Ködergranaten« Annäherungsminen anlocken. Scharfschützen legen ihrerseits Lockmittel aus, die dann auf dem Radar oder dem neuen

Infanterie-Sonar des Unterstützungssoldaten einen gegnerischen Kämpfer vortäuschen. Die Unlocks gibt's zu jedem der sieben neuen Abzeichen. Mit etwas Glück haben Sie so innerhalb weniger Stunden eine Handvoll neuer Ausrüstungsgegenstände. Die können Sie allerdings nur im Multiplayerpart nutzen: **Northern Strike** funktioniert ausschließlich im Mehrspielermodus.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3436](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3436)

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE ACTION-ADDON

ENTWICKLER	Dice (Battlefield 2142, GS 12/2006: 89 Punkte)	TERMIN (D)	8.3.2007
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	10 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	keine (nur als Download)
			USK keine Einstufung

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	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 1800+ AMD	2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD	■ Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	■ GeForce 6600 GT
250 MB Festplatte	250 MB Festplatte	250 MB Festplatte	■ 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 SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Conquest, Titan, Assault Lines	SERVERSUCHE	Gamespy
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden
DEDICATED SERVER	Ja (Windows)		
FAZIT	Mehr Abwechslung dank neuer Upgrades und unterschiedlicher Fahrzeuge.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke neue Fahrzeugmodelle + tolle Animationen + Schneetarn-Uniformen + Remagen recht trist	8/10
SOUND	+ wuchtige Waffensounds + perfekter Surround-Klang + auf Wunsch nur deutsche Sprachausgabe + Audiotipps abschaltbar	9/10
BALANCE	+ ausgewogene Waffen + Kampf zwischen Speeder und Goliath + schnelle Unlocks durch leichte Abzeichen	10/10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdigere Schlachtfelder + tolles Teamgefühl dank Squad-Upgrades + Sonnenschein	9/10
BEDIENUNG	+ perfekte Soldaten- und Fahrzeugsteuerung + lange Menüladezeiten + Bedienungsmafen	8/10
UMFANG	+ zehn neue Unlocks + sieben zusätzliche Abzeichen + kein Singleplayer + Titanmodus nur auf zwei Karten	6/10
LEVELDESIGN	+ jede Karte mit unterschiedlicher Stimmung + freie Flächen und enge Gassen + stationäre Fluchtkapseln	9/10
TEAMWORK	+ verbessertes Teamspiel durch neue Upgrades und die Goliaths + Squad-Bildung wird belohnt + Feld-Upgrades	10/10
WAFFEN & EXTRAS	+ zehn nützliche neue Ausrüstungsgegenstände + wendige Speeder + behäbige, mächtige Goliaths	9/10
MULTIPLAYER-MODI	+ Assault Lines entspricht im Wesentlichen dem Conquest-Modus + kein Koop-Modus gegen Bots	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: LEBENDIGERE KARTEN, GRÖßERE WAFFENAUSWAHL.

SOLOSPIELZEIT –



Die **Goliaths** der EU sind lahm, dafür aber auch nur mit koordinierter Teamarbeit zu knacken.

Kaperfahrt auf Schienen

TORTUGA

Es sieht aus wie ein hübscher Pirates!-Konkurrent, entpuppt sich aber als simples Actionspielchen.

Freibeuter setzt sich aus den Wörtern »frei« und »Beute« zusammen. Das ist offensichtlich? Vielleicht für Sie, aber Ascaron, den Entwicklern von **Tortuga**, scheint dies entgangen zu sein: Die 60 kurzen Missionshäppchen führen Sie wie auf Schienen durch Säbelduelle und Seeschlachten – keine Spur von Freiheit. Und Beute? Die gibt's nur in Form von Schatzkisten, die zerstörte Pötte hinterlassen. Schiffe können Sie nur in Ausnahmefällen kapern, und zwar genau dann, wenn die Mission es vorsieht.

Fluch der Tortuga

Dass **Tortuga** trotz der Missachtung von elementaren Freibeuter-Gesetzen immer wieder zu einer kleinen Kaperfahrt animiert, verdankt es seiner spannenden Geschichte, die frech beim Kinohit **Fluch der Karibik** klaut: Der Held Thomas »Hawk« Blythe sieht nicht nur aus wie Captain Jack Sparrows nüchterner Bruder, sondern sucht auch noch einen legendären Piratenschatz und kommt dabei einem verfluchten Gei-

sterschiff in die Quere. Geschliffene Dialoge und über 90 temporeich geschnittene Zwischensequenzen unterhalten dabei immerhin fast ebenso gut wie das Leinwandvorbild.

Solange die Geschichte Sie auf Seemissionen schickt, bleibt das Piratenleben in Ordnung: Wie in Sid Meiers **Pirates!** manövrieren Sie Feindschiffe aus und verschießen Breitseiten mit Kanonenkugeln, Kartätschen (dezimiert die Besatzung) oder Kettenkugeln (zerstört die Segel). Neu sind taktische Extrawaffen wie explodierende Fässer und Krakenköder, die Sie aus Wracks bergen oder zwischen den Einsätzen kaufen.

Auf dem Boden der Tatsachen

Sobald Thomas seinen Fuß auf Land setzt, hat der Spaß ein Ende: Denn der ach so agile Pirat kann weder hüpfen noch klettern, geschweige denn beiseite rollen. Ihm bleiben nur laufen, zuschlagen, abwehren und Schatzkisten einsammeln. Die Fechtduelle gegen tumb anstürmende Gegnerhorden verkommen so zu langweiligen Totklick-Orgien – Ozeane entfernt von der Nahkampffraffenserie der **Prince of Persia**-Serie. Rätsel oder Geschicklichkeitseinlagen suchen Sie ebenfalls vergebens.

Wie sehr Ascaron **Tortuga** auf das Nötigste reduziert hat, beweist der Entwickler ironischerweise mit den Bonusspielen auf der DVD. Dort liefern drei Klassiker der Firmengeschichte genau das, was in **Tortuga** fehlt: eine frei befahrbare Spielwelt (**Patrizier 2 Gold**) und eine lebendig simulierte Karibik (**Port Royale Gold**). **HK**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3504



Seeschlacht: Wir hetzen dem einem Gegner eine Krake auf den Hals.



Bei Säbelgefechten an Land regiert stupides Maustasten-Hämmern.

TORTUGA ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ascaron (Port Royale 2, GS 06/04: 85 Punkte)
PUBLISHER Ascaron
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 3 Bonusspiele

TERMIN (D) 23.1.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,7 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 4,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON Ageia-PhysX-Karte
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ Tages
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Schiffsmodelle + hübsche Wassereffekte - hakelige Animationen - Inselvegetation	7/10
SOUND	+ krachende Kanonen + Details wie splitterndes Holz + gute Sprecher - immergleiche Kampfkomentare	8/10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade, zwischen denen Sie jederzeit wechseln können - oft unfaire Landkämpfe	7/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Fluch-der-Karibik-Ambiente - Unterteilung in kurze Level-Häppchen zerstört Freibeuter-Feeling	6/10
BEDIENUNG	+ Zielhilfen + präzise Schifffavigation - hektisches Dauergeklicke bei Fechtkämpfen	7/10
UMFANG	+ Port Royale und Patrizier 2 als Bonus + 60 Missionen, ... - ... die jeweils nur wenige Minuten dauern	8/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze - keine Interaktionsmöglichkeiten - null Bewegungsfreiheit	5/10
KI	+ verfolgt hartnäckig - stumpfsinniges Anrennen - keine Reaktion trotz Sichtkontakt	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ sinnvolle und witzige Extras + taktische Munition - viel zu kleines Bewegungsrepertoire bei Landkämpfen	7/10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte mit interessanten Charakteren - verläuft streng linear	8/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SIMPLE PIRATEN-ACTION FÜR ZWISCHENDURCH.



HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Für die einen ist es ein nettes Actionspielchen mit spannenden Seeschlachten. Für die anderen, und dazu gehöre ich, ist Tortuga eine handfeste Enttäuschung. Weil ich weiß, dass Ascaron es so viel besser kann: Ich habe in Patrizier 2 lukrative Handelsrouten erschlossen, in Port Royale 2 die Karibik erforscht und in Darkstar One erlebt, wie gut man eine offene Spielwelt mit einer spannenden Geschichte kombinieren kann. Auf all das muss ich in Tortuga verzichten. Und verzichten zählt nicht gerade zu meinen Stärken. Nur für beinhardt Piratenfans eine lohnende Beute.

»Piraten
verzichten nicht!«



► AB 16-DVD:
Test-Check

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3489

16
USK
► USK:
ab 16 Jahren

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

Kreditkartenkrieg

WAR ROCK

Ein Spiel aus dem fernen Korea will mit Battlefield 2 konkurrieren. Einziger Vorteil: War Rock kostet nichts. Erstmal zumindest.

Geld regiert die Welt. Ein alter Spruch, der in War Rock akut an Bedeutung gewinnt. Denn der Battlefield-2-Klon wird zwar kostenlos zum Download angeboten, jedoch nur in einer beschnittenen Grundversion. Um den vollen Spielumfang benutzen zu können, müssen Sie echte Währung in virtuelle tauschen, um

damit Ausrüstung zu erwerben. Doch statt Waffen zu kaufen, leihen Sie diese nur. Nach spätestens 30 Tagen ist die Knarre wieder weg. Und Ihr Geld auch.

Battlefield 0

Theoretisch ließe sich War Rock auch ohne den teuren Zusatzinhalt gut spielen. Denn die Waffen aller fünf Soldatenklassen (Mechaniker, Sanitäter, etc.) taugen bereits in der Grundvariante für knackige Gefechte. Allerdings sind auf den Servern viele Spieler mit mächtigeren Knarren unterwegs, gegen die Sie kaum eine Chance haben. Die Botschaft ist klar: Um mitzuhalten, müssen Sie selbst Geld investieren. Egal mit welcher Ausrüstung Sie unterwegs sind, durch die teils merkwürdige Kugelphysik trifft eine Pistole auf Distanz fast so gut wie ein Scharfschützengewehr.

Wie in Battlefield 2 erobern Sie auf gut gestalteten Karten Flaggenpunkte. Da deren Wirkungskreis zu groß ist, gibt es viele

Verstecke für Flaggencamper, die ihren Opfern in den Rücken ballern. Auf größeren Karten greifen Sie zu allerhand Fahrzeugen, von Motorrädern über Panzer bis hin zu Kampffjets. Letztere sollten Sie wegen der miesen Steuerung aber im Hangar stehen lassen. Auch sonst löst War Front vieles schlechter als Battlefield 2. So gibt's zum Beispiel keinen Commander. Auch auf Spielerhinweise, die gegnerische Bewegungen auf der Karte markieren, müssen Sie verzichten. Und wer stirbt, muss jedes Mal seine Waffe frisch anlegen – sonst rennen Sie mit geballten Fäusten ins Gefecht. Teamwork findet so gut wie gar nicht statt. Zwar dürfen Sie Gruppen bilden, Rangpunkte für unterstützende Aktionen gibt's aber nicht. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3469



Die miese Flugzeugsteuerung ist völlig unbrauchbar.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Dass War Rock durch sein Vertriebskonzept zahlen- den Kunden Vorteile auf dem Schlachtfeld verschafft, kann ich akzeptieren. Immerhin will ich für mein Geld ja auch etwas bekommen. Die Spielbalance ist dadurch aber naturgemäß immer in Schieflage. Und dass das Spiel ein Multiplayer-Shooter sein will, aber auf einen Commander-Modus und Teamfunk verzichtet, mag mir nicht in den Kopf. Da kann ich auch gleich zu einem Offline-Shooter greifen und alleine losballern. Actionfans können trotzdem mal reinschauen – kostet ja nichts.

»Rockt nicht!«



BUGS!



- Beim Spielstart aktualisiert das Programm erst dann alle erforderlichen Dateien, wenn Sie den Mauszeiger über das offene Fenster bewegen.
- Lassen Sie die Finger vom »Verschiedenes«-Fenster in Ihrem Inventar. Beim Klick auf die Schaltfläche stürzt das Spiel ab.
- Bei Feuergefechten mit mehr als vier Spielern und an Bord schneller Kampfflieger kommt es regelmäßig zu teils derben Verbindungsverzögerungen. Resultat: Soldaten und Fahrzeuge sind durch die Ruckler kaum zu treffen.

WAR ROCK MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER	Dream Execution (Tachyon Online)
PUBLISHER	K2 Network
SPRACHE	Englisch
AUSSTATTUNG	– (Download)
TERMIN (D)	7.2.2007
CA. PREIS	Premium ab 4 Euro/Monat
USK	nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	■ Radeon 9500 / 9600
800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1900+ AMD	■ GeForce 6600 GT
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	■ Radeon X600 / X700
1,1 GB Festplatte	1,1 GB Festplatte	1,1 GB Festplatte	■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (32), Conquest (32)
SPIELTYPEN	Internet
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Gute Karten, massig Waffen. Aber fehlendes Teamgefühl und störende Lags.
SERVERSUCHE	Intern
MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	- recht ansehnliche Effekte - schwammige Texturen - detaillierte Karten - hakelige Animationen	5/10
SOUND	- passable Waffensounds - teils treibende Musik... - gut ortbare Surround-Effekte ...die sich ständig wiederholt	7/10
BALANCE	- die meisten Karten gut ausbalanciert - Panzer zu mächtig - Flaggenradien zu groß - zahlende Spieler bevorzugt	4/10
ATMOSPHÄRE	- besonders auf großen Karten gutes Schlachtgefühl - kaum Teamgeist, fast jeder kämpft für sich - Absturz-Bugs	5/10
BEDIENUNG	- sehr gute Soldaten- und Fahrzeugsteuerung - Waffe muss nach Tod stets neu angelegt werden - übersichtliche Menüs	8/10
UMFANG	- massenhaft Waffen und Ausrüstung - wenige Karten - drei Spielmodi	6/10
LEVELDESIGN	- drei Kartengrößen - Häuserkämpfe, groß angelegte Schlachten – alles dabei - teils detail- und ideenarm	7/10
TEAMWORK	- Gruppen möglich - kein Commander-Modus - Feinde auf der Karte nicht markierbar - Unterstützung wird nicht belohnt	3/10
WAFFEN & EXTRAS	- realistische Waffen - nützliche Zusatzausrüstung - merkwürdige Kugelphysik - zähes Rangsystem	7/10
MULTIPLAYER-MODI	- bewährtes Flaggenerebn - recht viele Serveroptionen - Spielmodi unterscheiden nur durch die Kartengröße	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT –

FAZIT: SCHWACHER BATTLEFIELD-KLON MIT BEZAHLINHALTEN.



Da Panzer sehr viele Treffer aushalten und gut austeilen können, sind sie deutlich zu mächtig.

Was lange währt, wird endlich ...mäßig

WARPATH

Dieses Spiel erscheint mit acht Monaten Verspätung in Deutschland. Vermisst hat es niemand.

Der Multiplayer-Shooter **Warpath** ist in den USA seit dem 18. Juni 2006 erhältlich. Doch erst jetzt hat er mit Anaconda einen deutschen Publisher gefunden, was nicht ge-

rade für brennend heiße Qualität spricht. Das Spiel der **Pariah**-Entwickler Digital Extremes entpuppt sich nämlich als uninspirierter **Unreal Tournament**-Klon. **Warpath** erscheint hierzulande in einer lokalisierten, inhaltlich aber unveränderten Fassung. Unser Test basiert noch auf der US-Fassung.

Die Wahl der Waffen

Die Story ist schlicht: Drei Parteien kämpfen um die Vorherrschaft auf einem fernen Planeten. In übersichtlichen 3D-Levels ballern Sie sich in Viererteams gegenseitig über den Haufen. Um diese archaische Form der Konfliktbewältigung erfolgreich anzupacken, stehen dem Spieler sechs Schusswaffen sowie ein Messer und ein medizinisches Gerät zur Verfügung. Von den Schießprügeln dürfen aber nur zwei mitgenommen werden. Sie können die Wahl zur Not noch im Spiel ändern, nach dem Dahinscheiden steigen Sie dann mit der neuen Bewaffnung ein. Das sollten Sie sich aber gut überlegen, denn Ihre Waffen rüsten Sie während des Kampfes in je drei Stufen auf. Erledigte Gegner hinterlassen in Ihre Waffen implantieren können.

Fahrzeuge? Besser nicht.

Als Spielmodi bietet **Warpath** Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Front Line Assault an. In Letzterem müssen Sie ähnlich wie im Onslaught-Modus von **UT 2004** Knotenpunkte erobern, um zum gegnerischen Energiegenerator vorzudringen. Erst dann können Sie diesen zerstören. Auf einigen Karten stehen Ihnen auch Fahrzeuge zur Verfügung. Die steuern sich aber so



Mitspieler und Gegner sehen alle gleich aus. Auch die grauen Levels erfreuen unser Auge nicht.

schwammig, dass Sie besser erst gar nicht einsteigen. In einer Einzelspieler-Kampagne können Sie auch gegen Bots antreten, deren KI Sie in vier Stufen bestimmen. Pro Partei haben Sie einen Feldzug in etwa drei Stunden durch, dann er-

wartet Sie ein unfairer Schlusslevel, in dem Sie alleine gegen übermächtige Droiden antreten. Die maue und graue Grafik trägt wenig zur Spielfreude bei, im Gegenteil. Nur der Sound gefällt, denn er nervt nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3239



Ein einsamer Kämpfer bewacht seine Teamflagge.



Am Ende der Einzelspieler-Kampagne warten unfaire, weil übermächtige, Thrall-Droiden.

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Abgesehen von der lausigen Fahrzeugsteuerung macht Warpath eigentlich nichts richtig falsch. Das Problem ist nur, dass die Konkurrenz, allen voran Unreal Tournament 2004, vor Zeiten alles schon einmal wesentlich besser gemacht hat. Dagegen wirkt Warpath zu uninspiriert, zu durchschnittlich und zu lustlos hingeklatscht. Einzige Idee mit den Waffen-Upgrades sticht heraus. Die alleine ist es aber nicht wert, für dieses Spiel sein wertvolles Geld auszugeben, zumal das große Vorbild inzwischen nur noch die Hälfte kostet. Für Actionfans heißt es daher weiter: Warten auf UT 3.

»Durch und durch durchschnittlich«



WARPATH ACTION

ENTWICKLER Digital Extremes (Pariah, GS 07/2005: 69 Punkte)
 PUBLISHER Anaconda
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 23.2.2007
 CA. PREIS 20 Euro
 USK ab 16 beantragt

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1,2 GHz Intel XP 1200+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte

PROFIERT VON -
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Capture the Flag (8), Front Line Assault (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk / Internet SERVERSUCHE Intern
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
 FAZIT Ordentlicher Umfang, allerdings keine Mitspieler online.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	BEWERTUNG
GRAFIK	+ einige hübsche Waffen- und Physikeffekte - graue, eintönige Levels - Teammitglieder sehen alle gleich aus - hässliche Menüs	5/10
SOUND	+ angemessener Waffensound + verhältnismäßig unaufdringliche Musik - keine Sprachausgabe für Teamfeedback	7/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade für die Bots - Sprung zwischen zweitem und dritten Schwierigkeitsgrad zu groß - Schlusslevel unfair	5/10
ATMOSPHÄRE	- innovations- und liebloser Story-Hintergrund - Einheiten- und Fahrzeug-Design ideenlos - Schauplätze trist	4/10
BEDIENUNG	+ Standard-Shooter-Steuerung - einfache Menüführung - sehr schwammige Fahrzeug-Steuerung	6/10
UMFANG	+ Einzelspieler-Kampagne mit drei Parteien + Kampagne pro Partei in drei Stunden durch	6/10
LEVELDESIGN	+ Abwechslung von engen und weiten Levels - keine neuen Ideen - keine versteckten Boni - viele Levels spielen sich gleich	5/10
TEAMWORK	+ Capture the Flag und Front Line Assault erfordern koordiniertes Teamplay + Fahrzeuge für zwei Personen - keine Teambefehle	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ jede Waffe in drei Stufen aufrüstbar - nur sechs Schusswaffen - nur drei Fahrzeuge	5/10
MULTIPLAYER-MODI	+ vier Spielmodi auf 25 Karten + Spiel mit und gegen Bots möglich - online kaum Mitspieler	6/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 5 Stunden
 FAZIT: IDEENLOSER UND ÖDER MULTIPLAYER-SHOOTER.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK 3558

► WIN VISTA 32 BIT
 - Spiel stürzt ab dem zweiten Start ab

BAUERNHOF TYCOON



So traurig und trist sieht **jeder** Level aus.



► DVD:
Test-Check

Arme Bauern: BSE, Schweinepest, Vogelgrippe und kaum heiratswillige Frauen. Und jetzt der **Bauernhof Tycoon**. Unter Zeitdruck scheren Sie hässliche Schafe und schlachten hässliche Schweine, dann scheren Sie Schafe und schlachten danach Schweine. Gewinn investieren Sie in – Schafe und Schweine. Öde? Aber hallo. **PCL**

BAUERNHOF TYCOON

GENRE Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER Beat Games
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 300 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **MANGELHAFT**



ICE PINGU



Statt **Eisschollen** bietet die Südsee Rumfässer.



► DVD:
Test-Check

Frau Pinguin will Fisch, sonst gibt es was mit dem Nudelholz. Da bum-melt Herr Pinguin nicht lange und hüpfte im Jump&Run-Spiel **Ice Pingu** über Eisschollen, um Fisch zu holen. Raubtiere und schmelzende Eisschollen erschweren die Jagd. Für kleine Kinder ist das ganz nett, alle anderen wünschen sich mehr Abwechslung. **PCL**

ICE PINGU

GENRE Jump&Run
PUBLISHER Beat Games
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 400 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**

