



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

ICH BIN JA SO AUFGEREGT!

ICH SPIEL' SO WAS JA NICHT. Also in Sachen Tests ist das wirklich nicht mein Monat. **Battlestations Midway** ist zwar ein bisschen wie **Battlefield 1942** ohne Infanterie, aber allein vom Zuschauen werden meine Lider schwer. **Arthur and the Minimoys** ist zwar eine Kinderfilm-Umsetzung, die durchaus auch Erwachsenen Spaß machen kann, aber die Steuerung, ach! **Dunes of War?** Zu teuer, mit Panzern, Sand, Panzern, Sand! Und **Der weiße Hai?** Für mich geschmacklich eine klare Fehlleistung. Wäre da nicht diese heiß ersehnte Preview-Version...

IN MIR: SCHIERE VORFREUDE. Die Erinnerung ist im Laufe der Zeit ein wenig schwammig geworden, immerhin war es Frühling 2003, als ich GSC Gameworld das erste Mal in Kiew besuchte – um mir **Stalker** anzuschauen. Aber ich kann mich noch gut an den Lärm aus dem Nebenzimmer im Hotel erinnern. Zwei Nächte Dauerparty! Und an meine Begeisterung über das Spiel. Die habe ich – trotz aller Unkenrufe – über die Wartezeit retten können. Nun ist es bald fertig, bald kann ich es endlich in Gänze erleben, kann das Geheimnis des Reaktors ergründen. Ich sag's Ihnen, ich habe mich in all meinen Jahren bei GameStar noch nie so sehr auf einen Shooter gefreut wie auf **Stalker**. Ehrlich, noch nie!

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

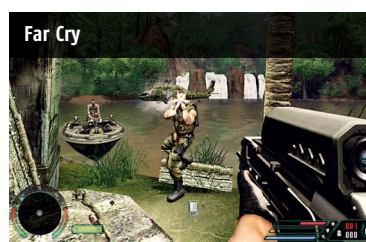
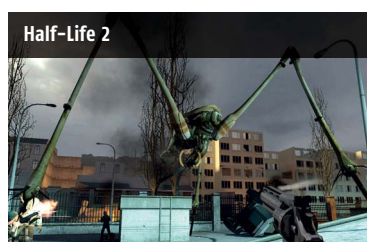
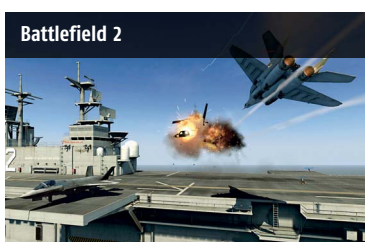
TESTS

Battlestations Midway	84
Der weiße Hai	89
Arthur and the Minimoys	90
Dunes of War	92
Segelflug Simulator	93
Dreamcube	93
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	93
Switchfire	93

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 03/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI	Teamwork	Waffen	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	01/05: 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	Dark Messiah of M&M	Actionspiel	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	90	10	8	9	10	10	8	8	8	10	9		
5	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/07	90	9	10	9	8	9	10	9	9	9	8		
6	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	89	5	9	10	10	10	10	9	10	8	8		02/05: Addon
7	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10		
8	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10		Version 3236
9	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10		
10	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	10	9	10	9	8	9	8	8		
11	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9		
12	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	88	7	10	9	10	10	7	9	9	7	10		
13	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
14	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	87	6	10	9	10	9	9	9	8	8	9		
15	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10		
16	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Software	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	10	8	9	10		
17	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8		
18	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9		
19	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04 (85)	86	7	10	10	5	10	9	10	8	10	7		02/07: Kontrollb.
20	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9		
21	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
22	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9		
23	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06 (85)	84	8	10	9	10	9	9	9	6	8	6		
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.



Keine Pazifisten im Pazifik

BATTLESTATIONS MIDWAY

Schnauze voll von Leuten, die Ihnen in der Battlefield-Reihe immer die Fahrzeuge wegschnappen? In diesem Spiel gibt's Hunderte von Fliegern und Schiffen – alle nur für Sie reserviert.

Deutsche U-Boot-Kapitäne des Zweiten Weltkriegs waren im Schnitt gerade mal Mitte zwanzig, bei der russischen Luftwaffe flog sogar ein Teenager mit. Allzu schwer kann es also nicht gewesen sein, die damaligen Waffensysteme zu bedienen. Zumindest im Actionspiel **Battlestations Midway** von Eidos ist das kinderleicht. Hier kommandieren Sie unzählige See- und Luftfahrzeuge mit Maus und zwei, drei Tasten. Obwohl Sie sogar U-Boote steuern, dürfen Sie dabei allerdings nicht allzu viel Tiefgang erwarten.

Bootsmann

Es ist ein ruhiger, sonniger Morgen, als der junge amerikanische Offizier Henry Walker mit seinem kleinen Patrouillenboot

eine gemütliche Runde durch den Hafen von Pearl Harbor dreht. Allerdings ist es genau der Morgen, an dem Japans kaiserliche Marine den hawaiianischen Stützpunkt angreift. Als Henry entlang der majestätischen Schlachtschiffe der US Navy tuckert, fallen plötzlich Schwärme japanischer Sturzbomber über den Hafen her. Unser erster Auftrag lautet schlicht: überleben. Während wir per Tastatur mit dem Boot wilde Haken schlagen, feuert unsere Mannschaft automatisch auf die Angreifer. Wir können die Kontrolle über die Maschinengewehre aber auch selbst übernehmen und mit der Maus alle Geschütze synchron abfeuern. Dabei schwenken wir die Kamera in Außenansicht

frei um das Boot herum. Das fühlt sich nicht so an, als steuerten wir das Schiff – wir sind das Schiff. Von Simulation also keine Spur: **Battlestations Midway** setzt voll auf Action.

Marineflieger

Aufhalten können wir die japanischen Angreifer nicht – die Geschichte will es so. Doch nachdem wir die Attacke überlebt haben, wechseln wir in die Rolle eines amerikanischen Jagdpiloten und hetzen den Japanern hinterher. Die Flugzeuge in **Battlestations Midway** steuern sich ebenfalls sehr simpel: Die Tastatur regelt den Schub, die Maus die Flugrichtung. Dabei können wir die Kamera, ähnlich wie im Schiff, jederzeit um den Flieger schwen-

ken. Hier verhält sich die Steuerung allerdings unruhig und taumelt des Öfteren in Positionen, die wir nicht beabsichtigt hatten. Als wir einen japanischen Jagdflieger zerlegen, schauen wir ihm trotzdem über die Tragflächen hinweg hinterher. Brennendes Flugzeug vor blauem Meer, weißem Strand und grünem Dschungel sieht einfach zu malerisch aus.

Conan der Zerstörer

Weit draußen auf dem Meer stoßen wir schließlich auf einen japanischen Flottenverband. Landungsboote, Schlachtschiffe, sogar ein Flugzeugträger. Das ist uns eine Nummer zu groß, wir drehen ab. Doch Henry ist mittlerweile im Dienstgrad aufgestiegen und darf nun



Mit einem Schwarm **Torpedobomber** nehmen wir ein japanisches Kriegsschiff aufs Korn, das bereits brennend im Hafen liegt.



Japanische Sturzbomber greifen unser **Schlachtschiff** an. Wir überlassen die Flaks unserer Besatzung, um Ausschau nach Torpedos zu halten.

seinen ersten Zerstörer kommandieren. Der steuert sich genauso einfach wie die Nusschale zuvor, reagiert allerdings ein wenig träger, ist dafür aber stärker bewaffnet: Der Kahn ist mit Artillerie, Torpedos, Wasserbomben und Flugabwehr bestückt. Je eines der Systeme können wir wie gehabt selbst lenken, die übrigen kontrolliert die Besatzung. Das macht sie recht zuverlässig, nimmt automatisch rings um das Schiff Ziele in Reichweite aufs Korn und schießt dabei mitunter besser als wir – zumindest mit Torpedos und Artillerie, mit denen man weit vorhalten muss.

Leck am Heck

Auf Schiffen dieser Größe sind wir auch für die Instandhaltung verantwortlich. Je nach dem, ob wir von Torpedos oder Artillerie getroffen worden sind, nimmt unser Kahn unterschiedlich stark Schaden. Warnhinweise am rechten Bildschirmrand zeigen an, wo Not an Mann ist. Ein Loch im Schiffsrumpf lässt das Boot volllaufen, Explosionen an Deck verursachen Brände. Wir setzen Prioritäten: Die Crew soll mit vollem Einsatz Lecks abschotten und Feuer löschen, Fehlfunktionen an Waffen oder Antrieb sind zweit- und dritt-

rangig. Treffen wir unseren Gegner gleichzeitig in mehreren Sektionen, bringen wir ihn also in arge Bedrängnis. Denn wer ein Feuer nicht löschen kann, weil gerade alle Mann Löcher stopfen, dem brennt im Handumdrehen die Bude ab. Reparaturdocks oder Abpumpstationen gibt es im Spiel nicht, innerhalb einer Mission können Sie außerdem nicht speichern. Besonders ärgerlich, da manche Einsätze mehrteilig sind: Wer im Torpedoboot startet, im Zerstörer weiterkämpft und schließlich mit dem Jagdflieger abstürzt, muss wieder ganz von vorne anfangen.

Flugplan

Durch seine (beziehungsweise Ihre) hervorragenden Leistungen steigt Henry allmählich zum Kommandanten eines Flottenverbands auf, mit Torpedobooten, Zerstörern, riesigen Schlachtschiffen und sogar Flugzeugträgern. Die haben Dutzende Jäger, Bomber und Torpedoflieger an Bord, die über große Reichweiten alle Arten von Zielen angreifen. Allerdings kann immer nur eine begrenzte Zahl von Flugzeugen gleichzeitig aufsteigen. Wir müssen also im Voraus planen, mit welchen Gegnern wir es wohl zu tun be-



Warnhinweise (rechts) zeigen: Unser Zerstörer brennt und hat ein Leck.



Lichter am Fadenkreuz zeigen die **Feuerbereitschaft** der Geschütze an.



Die **Dauntless** ist eigentlich ein Bomber, aber dennoch luftkampftauglich.



KI-kommandierte **Zerstörer** machen geschickt Jagd auf U-Boote.

der **Battlefield**-Reihe, in der die Kartenbeschreibungen ebenfalls nebensächlich sind. Tatsächlich entfaltet **Battlestations Midway** seinen Reiz erst im Mehrspielermodus. Hier treten bis zu acht Spieler in zwei Teams an. Jeder übernimmt eine Einheit oder eine ganze Gruppe, Spieler 1 etwa die Zerstörer, Spieler 2 einen Flugplatz mit Bombern, Spieler 3 das U-Boot. Selbst mit nur einem Kontrahenten können Sie sich auf den neun Multiplayer-Karten bekriegen. Dann befiehlt jeder alle Einheiten seiner Partei und bringt entsprechend mehr Zeit in der taktischen Karte.

Rohrkrepiere

Taktische Karte hin oder her: Letztlich bleibt **Battlestations Midway** ein Actionspiel, und da muss es natürlich krachen. Tut es aber nicht. Die Maschinengewehre der Flugzeuge rattern wie altersschwache Nähmaschinen, und selbst die schweren Geschütze der riesigen Schlachtschiffe klingen, als hätten sie nur Chinaböller im Rohr. Zerstörer, deren Brücke in Flammen steht, dümpeln lautlos im Wasser – wo sind die Warningsirenen, warum spaziert die Besatzung immer noch munter auf Deck hin und her? Das schlägt auf die Atmosphäre. Die Dramatik fehlt, wenn nach einem überraschenden U-Bootangriff ein Flugzeugträger mehrere hundert Mann Besatzung in die Tiefe reißt. Einen Vorteil hat das Ganze allerdings schon: Die USK stuft **Battlestations Midway** ab zwölf Jahren ein. Also dürfen auch in diesem Krieg Teenager Jagdmaschinen fliegen.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3204

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Wenn man's erstmal durch die reinen Action-Missionen geschafft hat und endlich auch mal mehr als nur einen popeligen Kutter oder Flieger kommandieren darf, wird **Battlestations Midway** allmählich interessant. Meine KI-Kameraden spüren, und ich kann immer zu der Einheit wechseln, bei der gerade was los ist. Dabei bleibt **Battlestations Midway** aber trotzdem emotionslos und leer, den Witz und Charme eines **Battlefield 1942** sucht man hier vergeblich – auch wenn das Spiel im Multiplayermodus durchaus seine hellen Momente hat.

»Battlefield Light«



BATTLESTATIONS MIDWAY ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Eidos Ungarn (Erstlingswerk)
PUBLISHER Eidos
TERMIN (D) 9.2.2007
CA. PREIS 45 Euro
SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 38 S. Handbuch
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden



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

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		- Schnelle Reaktionen - Orientierungsfähigkeit - Logik & Überlegung - Geduld - Handeln unter Zeitdruck - Vorausplanung - Mikromanagement - Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10		- 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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 256 MB RAM 5,3 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 512 MB RAM 5,3 GB Festplatte	Pentium D 950 A64X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 5,3 GB Festplatte	

MULTIPLAYER	SEHR GUT
SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8) SPIELTYPEN Netzwerk, Internet DEDICATED SERVER Ja (Windows) FAZIT Luftkämpfe und Schiffsduelle mit taktischen Elementen.	SERVERSUCHE GameSpy MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ imposante Explosionen + brennende Schiffe ziehen Rauchschwaden nach + detailarme Texturen + Modellbau-Look	7/10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + sehr schwache Waffensounds + kaum Umgebungsgerausche	6/10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission wählbar + Speichern nur zwischen den Einsätzen	8/10
ATMOSPHÄRE	+ schicke Rendersequenzen zwischen den Missionen + sterile Optik + kaum dramatische Momente	7/10
BEDIENUNG	+ einfache Shooter-Steuerung + freier Wechsel zwischen den Einheiten + empfindliche Maus bei der Flugzeug-Außenansicht	8/10
UMFANG	+ elf lange Missionen + zehn Einzelgefechts-Herausforderungen + neun Mehrspielerkarten + Online-Ranglisten	9/10
LEVELDESIGN	+ offene Schlachtfelder + volumetrische Wolken + Baukastendesign sorgt für immergleiche Levels	7/10
KI	+ fähige Schiffsbesatzung an den Geschützen + Kamikaze-Flieger + U-Boote tauchen grundlos auf	8/10
WAFFEN & EXTRAS	+ große Auswahl an Flugzeugen und Schiffen + Schere-Stein-Papier-Prinzip: jedes Vehikel hat Vor- und Nachteile	8/10
HANDLUNG	+ durchgängige Story + farblosere Held + Missionen zusammenhanglos aneinander geklotscht	6/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: LUFT- UND SEEGBALLER MIT TAKTIKELEMENTEN.



DER WEISSE HAI

Wenn der kleine Hunger kommt...



Ähnliche türkis-rote **Farbkontraste** begleiten Sie das ganze Spiel über.



➤ **AB 18-DVD:**
Test-Check



➤ **USK:**
keine Jugend-
freigabe

Obwohl der echte Weißhai gar kein Rekord-Menschenfresser ist, wird seit dem Horrorklassiker **Der weiße Hai** von 1975 übertrieben Jagd auf den Knorpelfisch gemacht. Im gleichnamigen Actionspiel bekommen Sie jetzt zumindest die Chance, Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Aus der Verfolgerperspektive manövrieren Sie den Riesenraubfisch durch den frei »beschwimmbaren« Ozean rund um Amity Island. Hier fressen Sie die komplette Fauna sowie alle Taucher, Angler und Jetski-Fahrer, die nicht bei drei auf dem Festland sind. Das ist zum einen oft Ihr Missionsziel, zum anderen stirbt

der Hai bei zuviel Hunger. Leuchtende Bojen grenzen einzelne Missionsgebiete wie ein Aquarium vom restlichen Meer ab. Die dort gestellten Aufgaben sind anfangs zwar abwechslungsreich, laufen später aber alle darauf hinaus, irgendetwas aufzufressen.

In den Levels versteckte Gegenstände schalten Bonusmaterial wie Filmausschnitte frei. Zudem erhalten Sie für die Fundstücke Punkte, die Sie in Attribute wie Schnelligkeit und Kraft investieren. Nach einiger Zeit erhalten Sie so auch Spezialmanöver wie die Schraube. Trotz unterdurchschnittlichen Leistungen in den Bereichen Grafik, Steuerung und Speichersystem stellt der Hai doch noch einen Rekord auf: Kein anderer Horrorfilm hat ganze 32 Jahre vom Kinostart bis zur PC-Umsetzung gebraucht.

M0

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3255

MICHAEL OBERMEIER

Ich fand den Hai schon immer cooler als die doofen Fischer, die ihn zu fangen versuchen. Im Test hatte ich durch den schwarzen Humor jedenfalls einen HAIdenspaß, die anfängliche Abwechslung weicht aber bald den eintönigen Friss-alles-Missionen. Da hilft dann auch das Bonusmaterial nicht. Zimperliche Naturen sollten einen großen Bogen um den Hai machen, denn auch in der deutschen Version fließt immer noch jede Menge Blut.

»Hai Light«



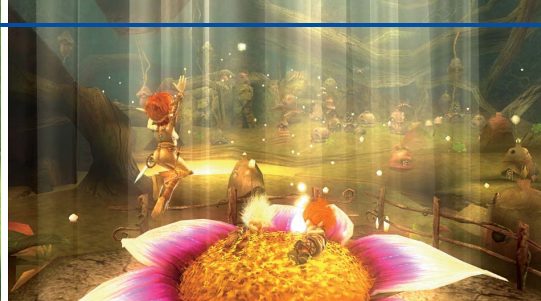
DER WEISSE HAI

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Appaloosa Interactive / THQ
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND





Arthur wird im Kampf von den **Seiden** umzingelt. Geht einer Ihrer Protagonisten bewusstlos zu Boden, tragen ihn die Seiden in den kleinen Holzkäfig. Dann bleibt nur wenig Zeit, ihn daraus zu befreien. Sonst ist das Spiel zu Ende.



Gespeichert wird ausschließlich an solchen **Speicherblumen**.



Zwischenzeitlich darf Arthur auch einen **Mosquito** reiten und feindliche berittene Stechviecher von Himmel holen.

Minis ganz groß

ARTHUR AND THE MINIMOYS

Filmumsetzungen haben keinen guten Ruf, besonders die von Kinderfilmen. Das könnte sich ändern.

Dinge, die das Wörtchen »Mini« im Titel tragen, haben es meist in sich. Man denke nur an entsprechende Röcke, ein britisches Kultauto

oder formschöne Geräte der Firma mit dem angebissenen Apfel. Nun präsentiert Atari das gelungene Action-Adventure **Arthur and the Minimoys**. Äh,

Mini-was? Minimoys! Diese winzigen Fabelwesen entstammen einem Kinderbuch, das Frankreichs Starregisseur Luc Besson geschrieben und an-

schließend verfilmt hat. Darin folgt der zehnjährige Arthur Hinweisen seines verstorbenen Großvaters nach einem verborgenen Schatz. Dabei stößt der

ABWECHSLUNGSREICHE AUFGABEN



In der Welt der Minimoys werden nicht nur aufregende **Kämpfe** bestritten...



...sondern auch versteckte Bruchstücke von **Totem-Säulen** zusammengesetzt...



...**Balanceakte** auf zotteligen Viechern über messerscharfen Scherben vollbracht...



...knifflige **Sprungpassagen** über schwindelerregende Abgründe bewältigt...



...riesige **Monster-Insekten** im Garten mit Trick-Kombinationen besiegt...



...mit Beeren oder Wassertropfen bestückte **Katapulte** unter Zeitdruck bedient...



...schnelle Reaktion und Geschick fordernde **Minispielchen** bestanden...



...oder komplexe und aufwändige **Licht- und Spiegelrätsel** gelöst.

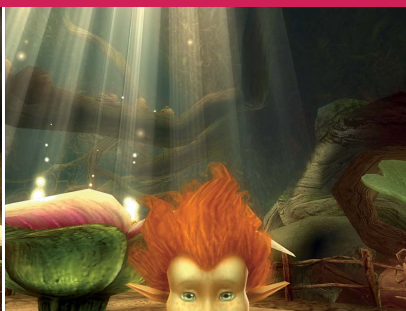
DIE DREI HELDEN UND IHRE SPEZIALFÄHIGKEITEN



Arthur: Eigentlich ein zehnjähriger Menschenjunge, der auf Minimoy-Größe geschrumpft ist. Klettkünstler, kämpft mit Schlägen und Tritten.



Prinzessin Selenia: Ist 1.000 Jahre alt, was etwa zehn menschlichen Jahren entspricht. Schwertkämpferin, kann auch Hindernisse kleinhacken.



Bétamèche: Kleiner Bruder von Prinzessin Selenia, leidet unter mangelnder Aufmerksamkeit. Fernkämpfer, kommt durch Spalten und Schächte.

Junge auf die Welt der Minimoys: klitzekleine Geschöpfe, die im Garten von Arthurs Haus leben und die von den insektenartigen Seiden bedroht werden. Selber auf Minimoy-Format geschrumpft, hilft Arthur dabei, die Seiden zurückzuschlagen und den Schatz zu finden.

Mini mal drei

Im Spiel schlüpfen Sie nicht nur in die Rolle von Arthur, sondern auch in die zweier Minimoys: der Prinzessin Selenia und ihres kleinen Bruders Bétamèche. Sie können jederzeit zwischen den drei Protagonisten wechseln. Dabei zeichnet sich jeder durch eine Spezialfähigkeit aus (siehe Kasten). So kann zum Beispiel der kleine Bétamèche Stellen erreichen, die den anderen unzugänglich sind. Oft müssen Sie die individuellen Talente passend ausnutzen. So sollen etwa Bodenplatten gedrückt werden, um die nächste Tür zu öffnen. Die sind aber nicht für alle erreichbar. Also teilen wir das Trio auf, und jeder beschreitet den passenden Weg. Bald sind alle

Platten erreicht, und der Ausgang öffnet sich. Einen Koop-Modus für mehrere Spieler besitzt das Spiel nicht.

Maximale Abwechslung

Gelegentlich kommt es zu Kämpfen gegen die bösen Seiden. Während Arthur sich mit Tritten und Schlägen wehrt, nutzt Selenia ein Schwert. Bétamèche schießt aus der Distanz mit tödlichen Lollies. Sie kämpfen nur mit einem der Charaktere, die anderen beiden übernimmt die KI. Das funktioniert passabel, allerdings müssen besiegte Seiden durch eine finale Sprungattacke endgültig erledigt werden. Die können nur Sie selbst ausführen – ein guter Kniff, um den Spieler trotz KI-Kameraden zur entscheidenden Figur zu machen. Auf Dauer sind die ewigen Sprungangriffe aber eher ermüdend. Das Level-design ist sehr gelungen, denn im Spiel wechseln sich die unterschiedlichsten Aufgaben ab (siehe großer Kasten). Neben Tür-Rätseln und Kämpfen erwarten Sie unter anderem Flug-

Actionsequenzen, Schieberätsel, Bosskämpfe, Sprungeinlagen oder Reaktionsspiele.

Minimal getrübt

Weniger gelungen ist die Bedienung. Die Kamera agiert oft störrisch und ermöglicht dann nur ungünstige Blickwinkel auf das Geschehen. Zudem dürfen Sie nur an vorgesehenen Stellen sichern. Immerhin ist beim Ableben oft nur ein Teil des Spiel-

fortschritts verloren. Allerdings schickt Sie das Spiel manchmal zurück an den Levelanfang, oder Sie müssen sich durch dichtes Gestrüpp hacken. Das ist lästig und streckt das Spiel künstlich. Grafisch gefallen vor allem die detaillierten Charaktermodelle. Dagegen fällt die triste Umgebung ziemlich ab. Die Vertonung ist dank der ausgezeichneten Sprecher sehr gut. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3235

ARTHUR AND THE MINIMOYS ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER: Étranges Libellules (Asterix & Obelix XXL 2, GS 12/05: 58 Punkte)
 PUBLISHER: Atari
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 27 S. Handb.

TERMIN (D): 18.01.2007
 CA. PREIS: 35 Euro
 USK: ab 6 Jahren

ANSPRUCH: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM		
1,2 GHz Intel XP 1500+ AMD			2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD			2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD		
256 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM		
1,3 GB Festplatte			1,3 GB Festplatte			1,3 GB Festplatte		
Gamepad			Gamepad			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 X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIEREN VON: Force-Feedback-Gamepad, Surround-Sound
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Mir ist klar, dass die PC-Portierung bei Konsolentiteln ohnehin genug Geld und Aufwand kostet. Aber wenn die Umgebungsgrafik, Kameraführung und der Speicherkomfort kaum über das Niveau der sieben Jahre alten Playstation-2 reichen, dann kommen sich PC-Nutzer zu Recht vernachlässigt vor. Das ist gerade bei Arthur and the Minimoys besonders schade, denn an sich glänzt das Spiel als Paradebeispiel für eine gelungene Kinderfilmumsetzung. Es ist abwechslungsreich, schön erzählt, toll vertont – und die unterschiedlichen Fähigkeiten der drei Helden sorgen sogar für taktischen Anspruch. PC-Spieler, die dem Genre etwas abgewinnen können oder ihren Kindern etwas Gutes tun wollen, sollten den Kauf erwägen.

»Macht nicht nur Kindern Spaß«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Charaktermodelle + geschmeidige Animationen + liebevolle Landschaften + detailarme Umgebung	7/10
SOUND	+ sehr gute und markante Sprecher + tolle Sound-Effekte + passende Musik + schwaches Leitthema	8/10
BALANCE	+ Spielfortschritt bleibt beim Tod teils bestehen + nach Tod Start mit voller Lebensenergie + für Kinder stellenweise schwer	6/10
ATMOSPHÄRE	+ atmosphärische Minimoy-Welt + einprägsame und sympathische Charaktere + Kämpfe gegen Rieseninsekten	9/10
BEDIENUNG	+ leicht zu steuernde Gamepad-Bedienung + kein freies Speichern + schlechte Kameraführung	6/10
UMFANG	+ Kampagne mit 20 Stunden Spielzeit + Wiederspielwert durch versteckte Extras + kein Koop-Modus	9/10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreiche Aufgabenstellungen + mal Kampf-, mal rätsellastig + manchmal gestreckt	8/10
KI	+ versucht den Spieler zu umzingeln + sonst nicht sehr schlau + gelegentliche Aussetzer bei Gegnern und Mitstreitern	5/10
EXTRAS	+ zahlreiche Spezialfähigkeiten freischaltbar + massig versteckte Extras und Boni + nicht alle sinnvoll	8/10
HANDLUNG	+ spannende und wendungsreiche Geschichte + gute Dialoge + eingebettete Filmszenen	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: NETTES ACTION-ADVENTURE FÜR GROSS UND KLEIN.

75 SPIELSPASS

Zootfly baut auf Sand

DUNES OF WAR

Das eigenständige Addon zu Panzer Elite Action führt Sie in die Wüste. Kaufen sollten Sie's allerdings nur, wenn Sie 30 Euro in den Sand setzen wollen.

Winston Churchill, Großbritanniens Weltkriegspremier, flunkert. Zumindest in **Dunes of War**. Nach dessen sechster Solomission prangt Churchills Ausspruch: »Dies ist nicht das Ende. Es ist nicht einmal der Anfang vom Ende.« Stimmt aber nicht, es ist sehr wohl das Ende: Nach sechs Missionen – sowie zehn Mehrspieler-Karten – haben Sie alles ge-

sehen. Damit ist die alleine lauffähige Erweiterung zum Weltkriegs-Actionspiel **Panzer Elite Action** ein Anwärter auf den Titel »dünnstes Addon des Jahres«. Was nicht heißt, dass **Dunes of War** keinen Spaß macht.

Kurztrip der Dünenroller

Dunes of War führt Sie in den Zweiten Weltkrieg nach Nordafrika, je drei Missionen lang für die Deutschen und die Alliierten. So rollen Sie im Panzer durch Dünen und sprengen Feindtanks und Infanteristen. Das ist simpel und klingt monoton, doch die Mini-Erweiterung erbt die Stärke von **Panzer Elite Action**: Ständig passiert irgendwas, Panzer platzen, Flieger krachen in den Boden. Pro Mission rollen bis zu vier KI-Kollegen mit, denen Sie rudimentäre Befehle à la »Sturmangriff« erteilen. Timing und Taktik spielen dabei eine größere Rolle als zuvor, weil die Einsätze schwieriger sind. Beim Angriff auf Festungen etwa stoßen Sie mehrmals mit den Kameraden vor und ziehen sich wieder zurück. Zudem müssen Sie das Gelände ausnutzen; zum Beispiel gehen

Sie hinter Hügeln in Deckung. Die Einsätze spielen an historischen Schauplätzen wie El Alamein, haben stets mehrere Ziele und dauern je 30 bis 45 Minuten. Zum Beispiel kämpfen Sie sich vom Strand zu einem Dorf im Hinterland vor. **Dunes of War** leidet allerdings an denselben Designschnitzern wie **Panzer Elite Action**: Die Gegner rumpleln stupide ins Verderben, Ihre



In Marokko stürmen die Alliierten einen Strand.

Verbündeten hängen ab und zu an Mauern fest. Identifikationsfiguren fehlen; die Panzercrews führen Gespräche, bleiben aber blaß. Im Multiplayer-Modus ringen bis zu 32 Spieler um Flaggenpunkte, was auf Dauer anödet. Nach vier Stunden Solospaß ist **Dunes of War** vorbei, daran kann auch Churchills Geflunker nichts ändern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3310

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

30 Euro für sechs Missionen und zehn Mehrspieler-Karten? Verzeihung, Zootfly, aber das ist eine Frechheit. Klar, die simplen Knallschlachten unterhalten nach wie vor, zumal das Gelände und die KI-Kameraden nun eine größere taktische Rolle spielen. Aber wenn bereits nach vier Stunden Churchills Spruch über den Bildschirm flunkert, äh, flackert, komme ich mir veralbert vor. Fürs nächste Addon wünsche ich mir mehr Einsätze und spielerische Neuerungen. Wie wär's zum Beispiel mit Bosskämpfen gegen Panzer-Asse, die besondere Taktiken erfordern? Bis dahin sollten Arcade-Actionspieler zu anderen Titeln greifen, etwa Ubisofts Flugzeughatz Blazing Angels. **Dunes of War** ist sein Geld nicht wert.



»Dünt höchstens als Türstopper«



Panzer sprengen in der Wüste – simpel-spaßiger Alltag in Dunes of War.

DUNES OF WAR 3D-ACTION

ENTWICKLER Zootfly (Panzer Elite Action, GS 06/06: 70 Punkte)
PUBLISHER Jowood / Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 31 S. Handbuch

TERMIN (D) 26.1.2007

CA. PREIS 30 Euro

USK Keine Jugendfreigabe

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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte

PROFIERT VON	EAX
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe
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
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER)	Flaggen erobern (32)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein
MULTIPLAYER-SPASS	4 Stunden
FAZIT	Mit 31 Mitspielern sind die Panzerschlachten nett, auf Dauer jedoch eintönig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Panzer ähneln realen Vorbildern + eintönige Landschaften + detailarme Gebäude + unzeitgemäße Effekte	6/10
SOUND	+ gute Surround-Kulisse + Profisprecher + Musik schwankt zwischen lahm und nicht vorhanden + teils schwache Effekte	7/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + einige unfaire Stellen + spielerisch unterscheiden sich die Kettenfahrzeuge nur marginal	6/10
ATMOSPHÄRE	+ lebendige Schlachtfelder + viele Skriptereignisse wie Fliegerangriffe und Artillerieschläge + Crew bleibt gesichtslos	7/10
BEDIENUNG	+ Panzer gut zu steuern + zwei Steuerungsvarianten + Fahrzeuge bleiben teils an Mini-Hindernissen wie Sandsäcken hängen	8/10
UMFANG	+ sechs große Karten, jeweils mit mehreren Zielen + zehn Mehrspieler-Schlachtfelder + Kampagne insgesamt viel zu kurz	3/10
LEVELDESIGN	+ Gelände spielt taktische Rolle + mehrere Ziele pro Einsatz + stets gleicher Ablauf: fahren, schießen, fahren, schießen	7/10
KI	+ Verbündete befolgen Befehle... + ...haben aber Aussetzer bei der Wegfindung + Feinde rumpeln stupide ins Verderben	5/10
WAFFEN	+ Gefechte etwas taktischer als im Vorgänger... + ...aber immer noch sehr simpel + nur zwei Waffen (MG und Kanone)	6/10
HANDLUNG	+ Dialoge zwischen Crewmitgliedern + historische Schlachten + Crew bleibt Staffage + keine Identifikationsfiguren	5/10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT: KNALLIGE, ABER ZU KURZE ARCADE-PANZERHATZ.



SEGELFLUG SIMULATOR



Noch das Spannendste am Spiel: der **Start**.

Einsteiger, Finger weg! Denn der **Segelflug Simulator** lässt Sie bereits im Tutorial allein. Wenn Sie das schaffen, dürfen Sie öde Missionen absolvieren. Zwar geht das Fluggefühl in Ordnung, die hässliche Landschaft bietet aber keinerlei lohnende Aussicht. Wenn Sie das immer noch nicht abschreckt: Schauen Sie mal auf den Preis. **DM**

SEGELFLUG SIMULATOR

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	SoTS / Halycon
CA. PREIS	55 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

41
SPIELSPASS

SCHWEINCHEN WILBUR



Wilbur wäre als Braten besser dran.

Die Kinderfilmumsetzung **Schweinchen Wilbur und seine Freunde** richtet sich an Erstklässler: Viele der unspektakulären Minispiele sind mit Zähl- und Buchstabilübungen verbunden. Dumm nur, dass niemand die Übungswörter ins Deutsche übersetzt hat. So haben die Kinder eine Ausrede, diesen Unsinn nicht zu spielen. **PCL**

SCHW. WILBUR UND SEINE FREUNDE

GENRE	Minispiel-Sammlung
PUBLISHER	ImaginEngine / Sega
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

27
SPIELSPASS

DREAMCUBE



Wir schießen mit **Heuballen** auf Mähdrescher.

Als Jack erkunden Sie in **Dreamcube** eine Traum-Würfelwelt. Jeder Würfel, den Sie betreten, enthält ein Minispielchen. Diese bieten abwechslungsreiche Action-, Geschicklichkeits- und Denksportaufgaben. Die schwammige Steuerung lässt viele dieser Levels relativ schwer werden, sogar die Denkspiele. Auch eine Kunst. **PCL**

DREAMCUBE

GENRE	Minispielsammlung
PUBLISHER	Wellenbauer / Edel Interact.
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

28
SPIELSPASS

SWITCHFIRE



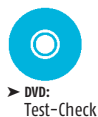
Buggy plus Heli gibt's nur im **Koop-Modus**.

Zombies aus dem Spielegrab: **Switchfire** ist eine Neuauflage des Amiga-Klassikers **SWIV**. In der Vertikal-Ballerei steuern Sie einen Heli oder einen Buggy, auf Wunsch auch im Koop-Modus. Die Klasse der Originals erreicht der Möchtegern-Nachfolger nicht ansatzweise: Levels und Gegner sind öde, die Steuerung ein Fiasko. **CS**

SWITCHFIRE

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Limbo Games / Eclipse
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

23
SPIELSPASS



HL
HL

HL
HL

HL
HL

BUBU

B

Body4

BUBU

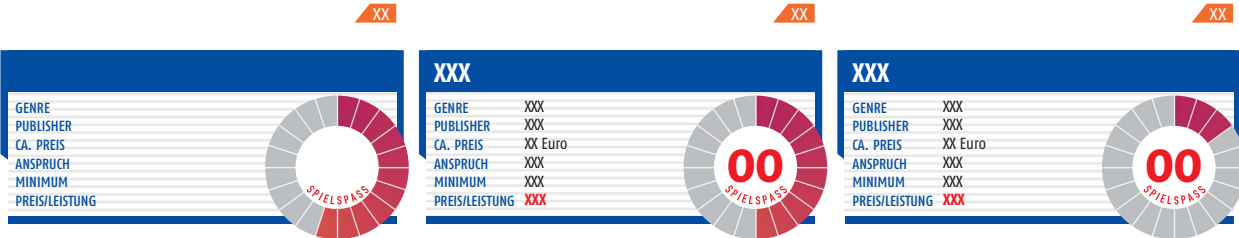
B

Body4

BUBU

B

Body4



HL

HL

HL

BUBU

B

Body4

BUBU

B

Body4

BUBU

B

Body4

