Petra Schmitz
petra@gamestar.de

GESCHMACK IST KEINE GLÜCKSSACHE

GEWONNEN! Mit der **Rainbow Six**-Serie ist es wie mit einem Glücksspiel. Mal gewinnt man als Käufer, mal verliert man. Bedeutet: Mal ist ein **Rainbow Six**-Titel eher so lala (**Lockdown**), dann wieder gut (**Raven Shield**). Oder gleich ausgezeichnet. Wie **Vegas**. Allein wegen der zusammenhängenden Einsätze und der wunderbar simplen Steuerung freuen wir uns ein mindestens jetongroßes Loch in den Bauch. Trotzdem ist der Taktik-Shooter alles andere als leicht. Tiefgang schafft man eben nicht durch endlose Waffen- und Ausrüstungsmenüs sowie ausufernde Planungsphasen, sondern durch cleveres Level- und Missionsdesign.

WELTRAUMHASENBRATEN... ...ist durchaus schmackhaft. Und das Beste: Sie müssen nicht mal kochen können, um ihn zu genießen. Sie brauchen nur **Rayman: Raving Rabbids**, Ubisofts wundervoll bescheuerte Vermöbelei (und Weitwerferei und Abschießerei und Soweiterei) von mindestens ebenso bescheuerte Alien-Hopplern. So wollen wir uns in Zukunft deutlich öfter mit Außerirdischen rumschlagen, um mal den typischen Geschmack der »Ein Marine oder ein bebrillter Forscher oder ein Indianer kämpft ganz allein gegen zahllose Monster aus dem All«-Gerichte aus dem Mund zu bekommen.

INHALT

TESTS

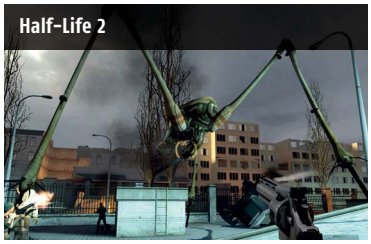
Rainbow Six: Vegas ____ 64
Wings over Europe – Cold War: Soviet Invasion ____ 69
Star Trek: Legacy ____ 70
Rayman: Raving Rabbids ____ 72
IL-2 Sturmovik: 1946 ____ 74
Trembling Towers ____ 78
Steinknacker Deluxe ____ 78
iRoll ____ 78
Zoom ____ 78
Aliens, Inc. ____ 78
Dream Stripper ____ 78

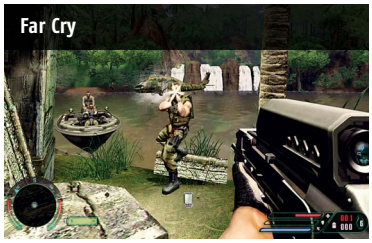
GAMESTAR-ACTION-CHARTS 02/2007

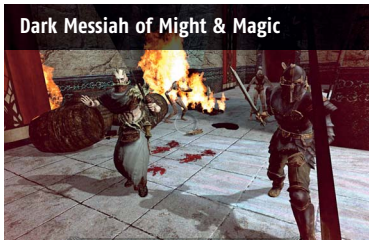
Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	10	7	01/06: 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	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	NEU	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 Softworks	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.

Battlefield 2


Half-Life 2


Far Cry


Dark Messiah of Might & Magic

Vegassenhauer

RAINBOW SIX **VEGAS**

Auf der spannenden Jagd nach einer langbeinigen Terroristin quer durch das nächtliche Las Vegas bleiben unzählige einarmige Banditen auf der Strecke. Und zweiarmige natürlich auch.

Als die Menschheit aus dem Garten Eden vertrieben wurde, war das die Schuld einer Frau. Behauptet zumindest die Bibel. Und wer ist heute daran schuld, dass Menschen aus dem Spielerparadies Las Vegas fliehen? Natürlich wieder eine Frau! Irina Morales heißt die Dame und ist die Anführerin einer skrupellosen Terrororganisation. Weil bei der letzten Paradies-Vertreibungs-Affäre ein Mann scheinbar nicht ausgereicht hat, um das Schicksal zu wenden, nehmen es diesmal drei gestandene Kerle mit der Sünderin auf: Logan Keller, Jung Park und Michael Walter sind das neue Team der Antiterror-Einheit Rainbow. Im Taktik-Shooter **Rainbow Six: Vegas** von Ubisoft jagen sie der Verbrecherin hinterher. Doch die hat eine wahre Armee von Schurken unter ihrem Kommando, die raubend, mordend und brandschatzend durch die neonbeleuchtete Wüstenstadt zieht. Machen Sie sich also auf biblische Schlachten gefasst!

FACTS

- 20 Missionen
- 33 Waffen
- 19 Ausrüstungsgegenstände
- 10 Multiplayerkarten für bis zu 16 Spieler

Casino-Hopping

Biblisch mag vielleicht ein wenig hoch gegriffen sein, trotzdem bekommen Sie's in den Straßen und Casinos von Las Vegas mit Hunderten von Terroristen zu tun. Die Gefechte schließen sich dabei lückenlos aneinander an: Vom ersten Einsatz in Mexiko über die Befriedung Las Vegas' bis zum großen Finale hängen Rainbows Missionen lückenlos aneinander, ein Hubschrauber bringt uns von Auftrag zu Auftrag.

Als wir als Logan Keller, Anführer des Trupps, nachts mit dem Helikopter über die mit Leuchtreklamen überladenen Prachtboulevards von Las Vegas hinwegjagen, sieht das fast romantisch aus. Doch unsere reizende Begleiterin Jo hat für so etwas gerade keinen Sinn: In der Ferne steigen dicke Rauchschwaden auf, und genau da müssen wir hin. Morales' Schergen haben ein Casino überfallen, Rainbow soll aufräumen. Unterwegs bedienen wir uns im bordeigenen Waffenarsenal: Zwei Langwaffen, eine Pistole sowie zwei Granatentypen können wir einpacken. Für die Knarren wählen wir außerdem noch Zielfernrohre, Lichtpunkt-Optikvisiere oder Laserpointer, dann schwingen wir uns auch schon an einem Seil aus dem Hubschrauber. Unten warten unsere Teamkollegen Jung und Michael, die fortan auf unser Kommando hören. Doch den Casinoüberfall hatten wir uns irgendwie kleiner vorgestellt: Rings um das Gebäude versperren unzählige Autowracks den Weg, dazwischen lauern jede Menge Gangster mit vollautomatischen Waffen. Das ist doch kein Überfall – das ist Krieg!

Wir seilen uns **kopfüber** ab. So können wir unentdeckt das Feuer eröffnen.

Einer unserer Mannen ist am Boden. Wir haben rund eine Minute Zeit, ihn selbst wieder **aufzupäppeln** oder ihm seinen Kollegen zu Hilfe zu schicken, sonst ist das Spiel vorbei.

Ballern ohne Ballast

Was Rainbow hier durchsteht, sind keine chirurgisch präzisen Schleicheinsätze mehr, sondern große Gefechte, an deren Ende die ganze Stadt in Flammen steht. Taktische Spielereien wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder gar umfassende Planungsphasen wie in **Raven Shield** gibt's in **Rainbow Six: Vegas** nicht. Sicherungsbereiche und Wegpunkte? Fehlanzeige. Ihre Männer lassen sich wie im Vorgänger **Lockdown** oder der **Brothers in Arms**-Serie per Tastendruck an Positionen beordern, können mal aggressiv, mal defensiv agieren und Räume auf fünf unterschiedliche Arten freikämpfen, ansonsten war's das aber mit taktischen Feinheiten. Wer nun ein ähnlich dumpfes Herumgerenne wie in **Lockdown** befürchtet, der sei beruhigt: Im Gegensatz zum Vorgänger funktioniert die KI in **Vegas** sehr gut. Ihre beiden Teamkollegen reisen stets als Paar und überblicken so nahezu 360 Grad ihrer Umgebung – extra zugewiesene Sicherungsbereiche sind so gar nicht nötig.

Volle Deckung

Gerade wegen des minimalistischen, aber gut funktionierenden Befehlssystems spielt sich **Vegas** sehr flott. Als wir mit schallgedämpften Waffen durch Reihen von Spielautomaten huschen, scheuchen wir ein paar Terroristen auf. Die trommeln sofort ihre Kollegen zusammen, gehen hinter Tischen und einarmigen Banditen in Deckung und lähmen uns mit Blendgranaten. Wir hechten ebenfalls in Sicherheit und kommandieren unsere Kollegen blitzschnell auf die andere Seite der Automatenreihe. Wir können zwar nicht so elegant auf dem Hintern oder den Knien herumrutschen wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, dafür gestaltet sich das stilechte In-Deckung-Gehen in **Vegas** viel einfacher: Solange wir die rechte Maustaste halten, schmiegt sich Keller automatisch an das Objekt vor ihm. Die Perspektive wechselt dabei fließend in Außenansicht, der Übergang funktioniert perfekt. Nun lehnen wir uns wie Sam Fisher in **Splinter Cell** links, rechts oder nach oben an der Deckung vorbei, schießen (weiterhin in Außenansicht) gezielt auf Gegner oder halten nur die Waffe aus der Deckung und schießen grob in Richtung Feind. Das zwingt ihn, den Kopf unten zu behalten, und gibt uns Zeit, einen Gegenangriff zu formieren. Wobei die Terroristen genau das Gleiche tun: Die verschanzen sich ebenfalls und fallen uns in die Flanke, wenn wir es am wenigsten erwarten. Das macht die Gefechte in **Vegas** hochgradig spannend!

Keller kann aus der **Deckung** ungezielt um Ecken schießen.

Per **Kabelkamera** markieren wir Gegner und blasen zum Angriff.

LESERTEST: RAINBOW SIX: VEGAS

Zwei Leser spielten in der GameStar-Redaktion Rainbow Six: Vegas. Hier ihre Meinungen:

Rainbow Six: Lockdown 2

Das finde ich gut: Der neuste Teil der Serie ist zwar deutlich besser als Lockdown, aber das war ja auch nicht schwer. Vegas übernimmt sehr viel von Ghost Recon: Advanced Warfighter – insbesondere die Art, die Story direkt ins Spiel einzubauen. Die vielen Multiplayermodi sagen mir besonders zu.
Das finde ich weniger gut: Vegas orientiert sich eher an herkömmlichen Shootern. Die Bewegungsmöglichkeiten aus Ghost Recon: Advanced Warfighter fehlen mir, das Rutschen auf Knien oder die Sprints. Mit den Waffen kann ich mich nicht so recht anfreunden. Deren Werte für Reichweite, Schaden und Genauigkeit erscheinen mir aus der Luft gegriffen, und warum die Knarren beim Schießen nach links unten verziehen, verstehe ich nicht. Die Waffensounds sagen mir auch nicht zu – kein Vergleich zu Raven Shield. Unterm Strich ist Vegas für mich daher »nur« ein kurzweiliger Ego-Shooter ohne Anspruch auf Realismus.

Michael Schink (23), Student

Back to the roots!

Das finde ich gut: Nach dem enttäuschenden Lockdown punktet Ubisoft diesmal wieder mit einem Taktik-Shooter, der seinen Namen auch verdient. Trotz vielfältiger Möglichkeiten, Logan Keller und sein Team durch die zusammenhängenden Levels zu dirigieren, ist die Steuerung eingängig und schnell erlernt. Besonders schön umgesetzt ist die Fähigkeit, in Deckung zu gehen und derart geschützt die »Tangos« unter Beschuss zu nehmen. Das automatische Umschalten auf Außenperspektive sorgt hier für die nötige Übersicht. Über jeden Zweifel erhaben ist die optische und akustische Darbietung: weiche Animationen, scharfe Texturen und beeindruckende Grafik-Effekte treffen auf Bombast-Sound.
Das finde ich weniger gut: Die eigentlich gute KI wird ab und an von Aussetzern geplagt, die Levelbegrenzungen wirken mitunter aufgesetzt. Und trotz aller spielerischer Finesse werden eingefleischte Taktik-Fans die Spieltiefe und die Planungsphase eines Raven Shield vermissen.

Sebastian Reindl (25), Student

Einsatzleiterin Jo hält uns per Video über die neuesten Entwicklungen auf dem Laufenden.

Passivraucher

Die Schleichzeit ist vorbei, wir wechseln zur Zweitwaffe, in diesem Fall zu einer Schrotflinte. Die Kollegen tun es uns automatisch gleich, packen ein Maschinen- und ein Sturmgewehr aus. Wir lehnen uns aus der Deckung, pumpen ein paar Geschossgarben den Gang hinab und schicken derweil das Team vor. Just in diesem Moment kullert eine Rauchgranate vor die Füße unserer Kollegen. Die Jungs lassen sich aber nicht verunsichern, sondern klappen sofort ihre Thermalbrillen runter. Die schränken das Blickfeld zwar stark ein, lassen uns aber warme Objekte wie etwa Menschen sogar durch dicken Qualm sehen, wenn auch nur mit wenigen Metern Reichweite. Denkfehler der Gegner-KI: Die Terroristen bremsen uns zwar regelmäßig mit Rauchgranaten, ziehen sich dann aber nicht zurück und geben uns, die wir im Nebel sehen können, damit einen entscheidenden Vorteil. Wir schalten die Kerle dank Wärmetunnelblick aus.

Hintertürchen

Kurze Verschnaufpause am Ende des Saals: Zwei Türen führen zum nächsten Raum. Viele Zimmer in **Vegas** haben mehr als nur einen Eingang, so dass wir oft Angriffe aus zwei Richtungen gleichzeitig durchführen können. Wir lassen unser Team an einer Tür antreten und lugen mit einer Kabelkamera unter der zweiten hindurch. Drinnen erspähen wir drei Gangster, die sich unterhalten. Wir können sie sogar durch die Tür belauschen und erfahren so Näheres über ihre Pläne. Als wir genug gehört haben, markieren wir zwei der Männer für unsere Kollegen: Die beiden sollen sie als erstes ausschalten, sobald wir den Raum stürmen. Statt mit einer Türsprengung oder einem Angriff mit Rauch-, Blend- oder Splittergranate entscheiden wir uns für die einfache Tür-auf-und-rein-Methode, wechseln vorher aber wieder zu schallgedämpften Waffen. Auf los geht's los! Wir dringen von zwei Seiten in den Raum ein, unser Team erledigt die beiden markierten Terroristen, wir zeitgleich den dritten. Die Aktion dauert nur eine Sekunde, die Verbrecher im Nebenraum bekommen davon nichts mit. Und seien Sie versichert: In **Rainbow Six: Vegas** gibt es fast immer Verbrecher im Nebenraum.

Lichter aus in Vegas

Es ist eine wahre Freude, den Rainbows beim Arbeiten ▶▶

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Einfach Freude, das ist der entscheidende Punkt an Rainbow Six: Vegas, denn die fummeligen Planungsphasen und das Überwachen von gleich mehreren Teams wie etwa in Raven Shield oder in den ganz frühen Titeln der Serie fehlen. Stattdessen stürze ich mich gleich mit meinen zwei ungemein cleveren Mitstreitern in die Schlacht – und bleibe da. Zwischen den Einsätzen liegen nur Helikopterflüge, keine Malerei auf einem Übersichtsplan reißt mich aus dem Geschehen. Das klingt, als sei Vegas mehr Action als Taktik, aber das Programm verlangt durchaus Köpfchen. Und zwar mitten im Geschehen. Genau in der entscheidenden Sekunde – nämlich wenn die Kugeln sirren. Und nicht 30 Minuten vorher beim nervigen Rumklicken auf einer Karte.

»Ticktack-Taktik«

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Rechenkraft spart das Verringern der Schattenqualität. Bereits auf niedriger Stufe sehen die Schatten gut aus.
- Das Diagnose-Tool arbeitet teils ungenau. So stuft es alle Core-2-Duo-Prozessoren fälschlicherweise als zu langsam ein.
- Besitzer einer Radeon der X100-Serie ärgern sich – ohne Shader 3.0 startet Vegas nicht.

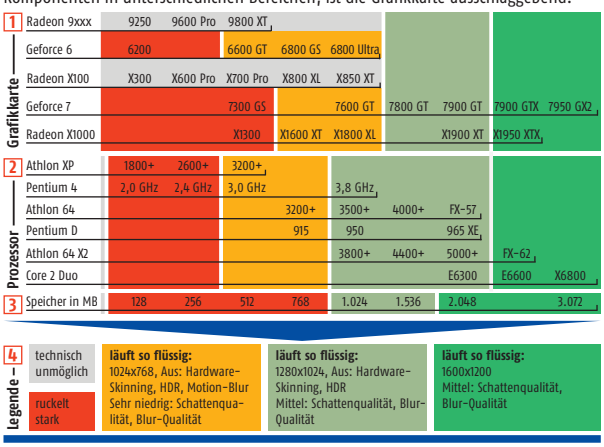
CHECKLISTE

- 6,2 GB Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 1,0 GB RAM
- Shader-3,0-Karte
- DirectX 9.0c

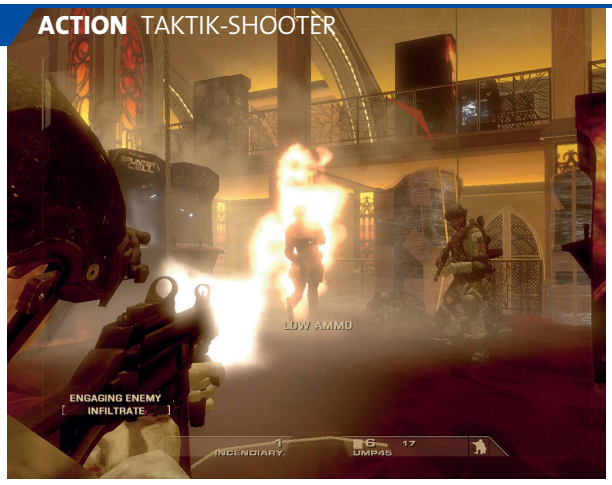
HW

SO LÄUFT RAINBOW SIX: VEGAS 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.



ACTION TAKTIK-SHOOTER



Brandgranate: Vegas kommt brachialer daher als die Vorgänger.

Im **Koop-Modus** kämpfen wir uns zu zweit durch mexikanische Gassen.

zuzusehen: Jede Bewegung ist geschmeidig animiert, außerdem haben die Burschen fast mehr Manöver drauf als Altmeister Sam Fisher. Keller und seine Mannen seilen sich sogar an vorgegebenen Stellen ab, auf Wunsch kopfüber. So linsen wir ungesehen in Fenster und können aus dieser Position sogar schießen, wenn auch nur mit Pistolen. Die klingen wie fast alle Waffen sehr satt, lediglich die Sturmgewehre wirken vergleichsweise schwachbrüstig. Eine Menge Bums haben jedoch alle Knarren: Mit ein bisschen Pech haut Sie schon eine gut platzierte Kugel aus den Socken. Die Rainbows haben keine begrenzten Gesundheitspunkte, sondern regenerieren sich wie etwa in **Call of Duty 2** regelmäßig selbst. Bei jedem Treffer verschwimmt jedoch das Bild und wird stetig dunkler – jetzt heißt es in Deckung gehen! Insbesondere, da es in **Vegas** kein freies Speichersystem gibt. Verwundete Kameraden können Sie wieder aufpäppeln, doch sobald Logan Keller selbst am Boden ist, müssen Sie vom letzten Speicherpunkt aus erneut starten.

Alte Tugenden

Während der Multiplayer-Modus in **Lockdown** eher eine kurzlebige Dreingabe war, wird der von **Raven Shield** mitunter noch heute gespielt, denn mit seiner langsamen, taktischen Gangart ist er ein Unikum. Zu diesen Wurzeln kehrt **Vegas** zurück. Denn wie in der Kampagne können sich die Spieler hier hinter Objekten verstecken und so ungesehen um Hindernisse und Ecken herumspähen. Wildes Gerenne und Geballere endet daher schnell in der Respawn-Warteschleife. Hinzu kommen mehrspielerexklusive Ausrüstungsgegenstände wie Tränengas oder Bewegungsmelder, die die Gefechte nochmals spannender machen. Neben vier Deathmatch-Varianten und zwei missionsbasierten Spielmodi können Sie in **Vegas** auch kooperativ mit drei Freunden Terroristen jagen oder die Handlung durchspielen. Dann fehlen zwar die Storyelemente wie etwa die Videoeinblendungen von Einsatzleiterin Jo, das Ende des Spiels hinterlässt jedoch auch schon im Singleplayer-Modus einen schalen Beigeschmack: Nach 20 spannenden, zusammenhängenden Missionen und einem dramatischen Finale baut Ubisoft kurz vor Schluss noch eine überraschende Wendung ein, deren Ausgang erst im Nachfolger geklärt werden soll. Immerhin: Wenn der so ausfällt wie **Vegas**, dann können Sie sich schon mal auf eine Fortsetzung freuen. FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3194

FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

Wer sich mit Vegas ein neues Raven Shield erhofft hat, den muss ich enttäuschen, wer einen Lockdown-Klon befürchtete, der sei beruhigt: Vegas geht zwar nicht allzu sehr in die taktische Tiefe, spielt sich dafür aber wesentlich dynamischer als seine Vorgänger und bietet endlich eine KI, die gut funktioniert. Selten ging mir ein Taktik-Shooter so leicht von der Hand – was nicht heißen soll, dass Vegas leicht ist! Oft genug habe ich überraschend ins Gras gebissen, frustrierend war das aber nicht, weil ich schlicht jedes Mal einen Fehler gemacht hatte. Frustrierend ist nur eins: Ein Spiel vor dem offiziellen Erscheinungstag zu haben – und damit keinen, der online mit einem spielt.

»Boys are back in town!«

RAINBOW SIX: VEGAS TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal (Raven Shield, GS 04/03: 83%)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	14.12.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch	USK	Keine Jugendfreigabe

➤ **AB 16/18-DVD:** Video-Special

➤ **USK:** keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

SPASS: Spannend ab der ersten Minute.

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: Zwei Schwierigkeitsgrade, Tutorial

SPEICHERSYSTEM: Speicherpunkte

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD	Intel Core 2 Duo AMD X2/5000+
1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
6,2 GB Festplatte	6,2 GB Festplatte	6,2 GB Festplatte

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

PROFITIERT VON: EAX

BILDFORMATE: 4:3 | 5:4 | 16:9 | 16.10

KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo | 4.0 | 5.1 | 6.1 | 7.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Vier Deathmatch-Varianten (14), zwei missionsbasierte Modi (14), zwei Koop-Arten (4)		
SPIELTYPEN	LAN, Internet	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Ja	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Taktische, langsame Gangart, ähnlich wie beim Vorgänger Raven Shield.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ tolle Animationen ⊕ aufwändige Casinobeleuchtung ⊕ schicke Unschärfeeffekte ⊕ fließender Perspektivenwechsel	9/10
SOUND	⊕ dynamische Musik ⊕ knackige Waffensounds ⊕ präziser Surround-Sound ⊕ Terroristen kommunizieren	10/10
BALANCE	⊕ Rainbows heilen selbständig ⊕ Realismus-Modus für Profis ⊕ ausgeglichene Waffen ⊕ variable Koop-Schwierigkeitsgrade	9/10
ATMOSPHÄRE	⊕ temporeiche Erzählweise ⊕ rasante Hetzjagd durch die Stadt ⊕ keine Atempausen ⊖ offenes, unbefriedigendes Ende	8/10
BEDIENUNG	⊕ Deckung zu nehmen ist genial einfach ⊕ schnörkelloses Team-Management ⊖ kein freies Speichern	9/10
UMFANG	⊕ 20 Missionen ⊕ umfassender Mehrspielerpart ⊕ zwei kooperative Modi für bis zu vier Spieler	10/10
LEVELDESIGN	⊕ glaubwürdige Umgebungen ⊕ unterschiedliche Angriffswege ⊕ abwechslungsreiche Umgebungen ⊖ recht linear	9/10
KI	⊕ nutzt aktiv Deckung ⊕ weicht aus ⊕ schießt aus der Deckung ⊕ setzt alle Granatentypen ein ⊖ behindert sich selbst mit Rauch	9/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ großes Arsenal ⊕ Waffen umrüstbar ⊕ variable Rüstungen ⊕ zusätzliche Ausrüstung im Mehrspielerpart	9/10
HANDLUNG	⊕ durchgängige Story ⊖ verliert gegen Ende an Dichte ⊖ Motivation der Terroristen bleibt im Dunkeln	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: RASANTER, UNKOMPLIZIERTER TAKTIK-SHOOTER.

WINGS OVER EUROPE

Die Russen kommen! Diese Flugsimulation läßt den Kalten Krieg heiß werden.

Die **Flugzeugmodelle** sind im Gegensatz zum Rest sehr detailliert gestaltet.

➤ **DVD:** Test-Check

➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie QUICKLINK 3188

➤ **USK:** ab 12 Jahren

Es war die Auseinandersetzung des 20. Jahrhunderts: NATO gegen Warschauer Pakt – Kapitalismus gegen Kommunismus. Und Deutschland stand mitten drin. Nach dem Stellvertreter-Kriegs-Szenario aus **Wings over Vietnam** stellt dessen Nachfolger **Wings over Europe – Cold War: Soviet Invasion** nun die hypothetische Frage, was wäre, wenn der Kalte Krieg über deutschen Boden heiß geworden wäre. Als Kampfflieger der in Deutschland stationierten alliierten Truppen obliegt es nun Ihnen, in drei Kampagnen den sowjetischen Invasor zurückzuwerfen. Die drei Feldzüge finden jeweils 1962, 1968 und 1979 statt. Je nach Jahr unterscheidet sich auch die Ihnen zur Verfügung stehende Flugzeug- und Waffenauswahl. Auch die Flotte des Gegners wird entsprechend angepasst. Sie dürfen in **Wings over Europe** aus zwölf authentischen Flugzeug-Typen wählen In die 13 Warschauer-Pakt-Flieger dürfen Sie nicht steigen.

Schlechte Aussicht

Spielerisch und optisch hat sich gegenüber dem Vorgänger (Test in GS 11/05, Wertung 65) wenig getan. Die Kampagnen bestehen aus lieblosen Aneinanderreihungen von Einzelmissionen, die weder durch eine Geschichte noch durch eine dynamische Strategiekarte zusammengehalten werden. Abwechslung gibt es in den Einsätzen wenig, meistens holen Sie feindliche MIGs vom Himmel und dürfen gelegentlich ein Bodenziel bombardieren. Die Landschaftsgrafik wirkt sehr trist, sehen doch die Texturen sehr verwaschen und die Gebäude wie unbemalte Bauklötze aus. Wie in **Wings over Vietnam** überzeugen dafür Fluggefühl und Flugphysik. Profis werden bei vollständig aktivierten Realismus-Einstellungen ordentlich gefordert, während Gelegenheitsspieler im leichtesten Modus einen lockeren Action-Flieger vor sich haben. PCL

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3178

PATRICK C. LÜCK

Wieso sehen Flugsimulationen heutzutage wie antike Relikte aus? Früher hatten sie die Rolle, die heute vor allem Shooter tragen, nämlich Technologie-Vorreiter zu sein. Der Stand des grafisch Machbaren ließ sich vor 15 Jahren an Flugsimulatoren ablesen, warum jetzt nicht mehr? Ich habe keine Lust über matschig texturierte »Landschaften« zu fliegen und grauen Vierkantbolzen von Häusern zu begegnen. Die fehlende Story und Abwechslungarmut ärgern dann umso mehr. Schade, denn das Grundgerüst stimmt. Der Schwierigkeitsgrad ist gut regelbar, und das Fluggefühl überzeugt.

»Gestutzte Flügel«

Über einer Großstadt holen wir einen **Feindjäger** vom Himmel.

WINGS OVER EUROPE

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	Empire Interactive
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	650 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

62

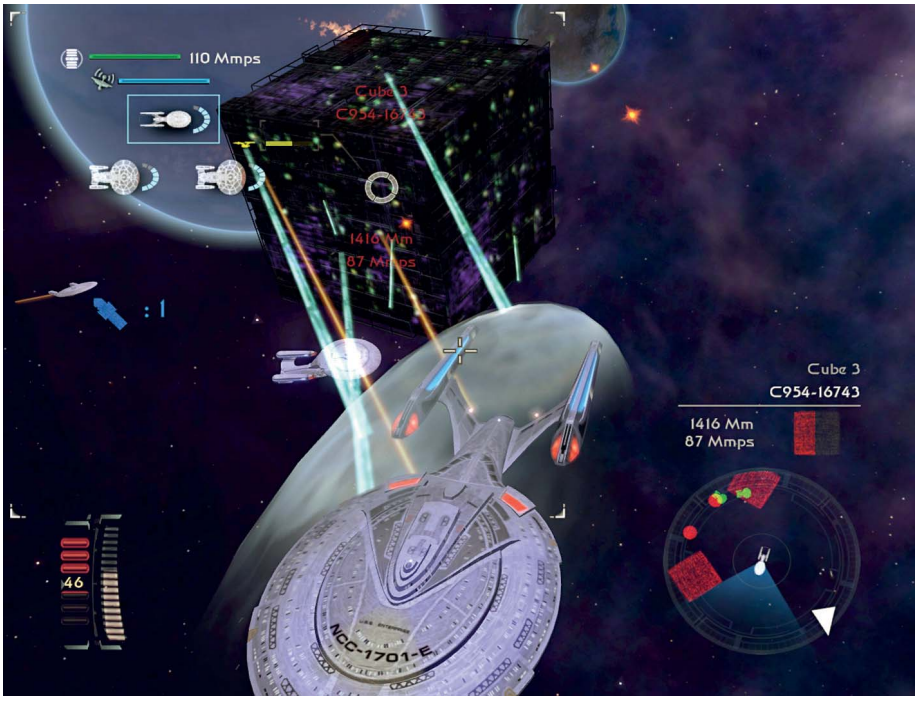
Wie knapp der Kalte Krieg daran war, heiß zu werden, sehen Sie im Film »Thirteen Days«.

Heute ist ein guter Tag zum Ärgern

STAR TREK **LEGACY**

Vereint das Actionspiel die Trek-Fernsehserien zu einem spaßigen Ganzen, oder lockt es keinen Porthos hinterm Warpkern vor? Das steht im Test, Infos zu Porthos und Warpkern gibt's unten auf den Seiten.

Bevor Sie den Test zu **Star Trek: Legacy** lesen, müssen Sie drei Fragen beantworten: Auf welchem Schiff führte Jean-Luc Picard sein erstes Kommando? Wie heißt der Lieblingskristall der Borg? Und wann starb Data? Wer's nicht weiß, springt zum Ende Artikels, da stehen die Antworten. Keine Sorge, dabei verpassen Sie nichts: **Legacy** richtet sich ausschließlich an überzeugte Trekkies, die unser Miniquiz im Schlaf lösen können.



Die Enterprise-E kämpft gegen einen mächtigen **Borg-Kubus**, unterstützt von zwei Kriegsschiffen der Galaxy-Klasse.

Viererpack im All

Sie kennen die Antworten oder haben gespickt? Damit beweisen Sie, dass Sie **Star Trek** interessiert – und ergo auch **Legacy**. Im Weltall-Actionspiel kommandieren Sie bis zu vier Raumschiffe. Eines steuern Sie mit Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive selbst. Den anderen weisen Sie auf einer Strategiekarte Ziele zu. Welchen Raumer Sie fliegen, liegt bei Ihnen, auf Tastendruck springen Sie von einem zum nächsten. Zwischen den 15 Aufträgen der Kampagne kaufen Sie Schiffe. Die bezahlen Sie mit Punkten, die es für erfüllte Ziele gibt. Kleine Scouts und Zerstörer sind aber zu schwach, nur Kreuzer und Schlachtschiffe lohnen sich. Das spricht gegen die Balance, aber für die Motivation: Weil Dickpötte teuer sind, versuchen Sie auch Nebenziele zu erfüllen.

Kapitäns-Auflauf

Die Kampagne führt Sie durch die gesamte **Star Trek**-Historie, samt passender Schiffe und Charaktere: Zu Beginn kommen Sie mit Captain Archer (aus **Enterprise**) einer vulkanischen Schurkin auf die Spur. Dann enträtseln Sie mit Captain Kirk, was die Forscherin mit den Klingonen plant. Schließlich legen Sie ihr mit Captain Picard das Handwerk. Gar nicht so einfach, sie hat mächtige Freunde: die Borg. Was die Vulkanierin mit den Maschinenwesen mauschelt, erfahren Sie in den öden Spielgrafik-Zwischenfilmen jedoch nicht. Infos gibt's nur in spärlich bebilderten Logbuch-Monologen, die sich im Hauptmenü hinter »Extras« verstecken. Liebloser kann man die – an sich gute – Handlung nicht verpacken. Immerhin absolvieren Benjamin Sisko (**Deep Space Nine**) und Kathryn Janeway (**Voyager**) Gastauftritte. Mit der

TREFFEN DER GENERATIONEN

Los geht's mit **Jonathan Archer** samt seiner Enterprise und den Pötten aus der jüngsten TV-Serie.

Danach fliegen Sie mit **James T. Kirk** die klassischen Schiffe aus der ersten Serie und den Filmen.

Mit **Jean-Luc Picard** fliegen Sie die Schiffe aus **Das nächste Jahrhundert** und den neuesten Kinofilmen.

Auch Captain Kirks **Enterprise-A** bekommt es mit den Borg zu tun.

Originalstimme spricht jedoch ausschließlich Captain Picard.

Träge Taktik

Die Raumkämpfe von **Legacy** erinnern eher an Seeschlachten. Mit Ihrem behäbigen Schiff umkreisen Sie den Feind und decken ihn mit Phaser- und Torpedossalven ein. Das erfordert Timing: Strahlenkanonen müssen sich nach Gebrauch wieder aufladen; Torpedos verfehlen das Ziel, wenn Sie zu früh losballern. Zudem verteilen Sie die Schiffsenergie auf Antrieb, Waffen und Schilde. Das ist taktisch sinnvoll doch wenn Sie ein System stärken, werden die anderen schwächer. Das größte Ärgernis im Kampf ist nicht die schwache KI (einige Feinde schießen nicht zurück), sondern die fummelige Steuerung: Es dauert Sekunden, den trägen Pott zu wenden. Die Gefechte sind optisch und akustisch unspektakulär. Die detaillierten Schiffe bleiben die einzige Sehenswürdigkeit im 3D-All.

Fummeln mit Felsen

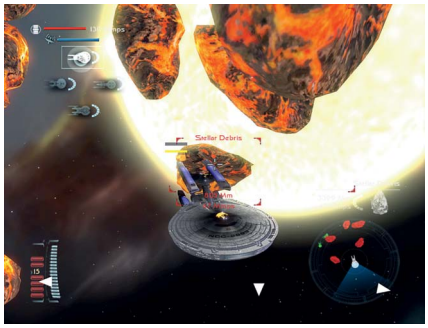
Ihre KI-Verbündeten führen Befehle häufig nicht richtig aus oder wenden umständlich. Das nervt besonders im elften Einsatz, dem Tiefpunkt von **Legacy**. Darin soll Picards Flotte Planetentrümmer abschießen. Weil ständig neue Felsbrocken auftauchen, dirigieren Sie die Schiffe hin und her. Das fordert massig Mikromanagement, ist aber machbar. Doch dann sollen Sie drei Geschütztürme an bestimmte Orte bringen. Das kostet Zeit und Nerven: Schiff zum Turm schicken, Traktorstrahl aktivieren, Ziel vorgeben und ständig prüfen, ob die Verbündeten Ihre Befehle auch richtig ausführen (was selten vorkommt). Die restliche Flotte kümmert sich derweil weiter um die Felsen – Fummelei an allen Fronten. Kaum sind die Türme platziert, rast ein Riesenbrocken heran. Um ihn zu stoppen, müssen Sie kleinere Felsen per Traktorstrahl auf ihn schleudern. Wegen Fummelsteuerung und Doof-KI klappt das im ersten Anlauf fast nie. Also müssen Sie neu starten. Dann wissen Sie, wo der Brocken auftaucht, und können schon vorher Kleinfelsen anschleppen. Der Neustart ist nötig, weil Sie während der Einsätze nicht speichern dürfen. Ein Lehrbeispiel für schlechtes Missionsdesign.

Lichtblick und Antwort

Es gibt in **Legacy** auch Lichtblicke, manche Einsätze sind spannend: Unter anderem schleichen Sie ins klingonische Sperrgebiet oder schützen Flüchtlingskonvois vor den Borg. Timing ist dabei Trumpf: Während Sie selbst kämpfen, verteilen Sie Ihre Flotte an strategisch wichtige Punkte oder hetzen sie gebündelt auf ein Ziel. Oft müssen Sie zwischen den Schiffen wechseln, etwa um mit einem beschädigten Pott zu flüchten. Das Schiff repariert mit der Zeit seine Schäden selbst, kämpft derweil aber schwächer. Das bringt Leerlauf, klappt aber auch im Mehrspieler-Modus via LAN oder Internet. Darin schicken bis zu vier Spieler ihre Flotten ins behäbige Deathmatch; neben der Föderation dürfen Sie hier auch Romulaner, Klingonen und Borg herumkommandieren.

Nun die Antworten: Jean-Luc Picards erstes Schiff war die Stargazer, die Borg mögen den perfekten Omegakristall, Data starb im Film **Star Trek: Nemesis**. Darauf nimmt **Legacy** Bezug: Die Stargazer steuern Sie in der Planetentrümmer-Mission, den Omegakristall entdeckt Kirk in einer Klingonenbasis, und Datas Tod beklagt Picard in einem Zwischenfilm. Trekkies freuen sich drüber; für alle anderen ist **Legacy** sowieso nichts. GR

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3190



Im lahmsten Einsatz sprengen Sie **Planetentrümmer**.

STAR TREK: LEGACY 3D-ACTION

ENTWICKLER	Mad Doc Software (Star Trek: Armada 2, GS 01/02: 83 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft / Bethesda	TERMIN (D)	21.12.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 25 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs / FÜR STANDARD-PCs / FÜR HIGHEND-PCs: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,6 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 3,2 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 3,2 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,5 GB RAM 3,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON	–		
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 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (4), Team-Deathmatch (4)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Die behäbigen Schlachten eignen sich nur für Fans.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte, originalgetreue Raumschiffe ⊖ grob aufgelöste Hintergründe ⊖ schwache Effekte ⊖ teils hässliche Texturen	6/10
SOUND	⊕ orchestrale, passende Musik ⊕ professionelle Synchronsprecher ⊖ teils dünne Kampfeffekte ⊖ kein Surroundsound	7/10
BALANCE	⊕ erste Mission als Tutorial ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ kleine Schiffe zu schwach ⊖ wer falsch einkauft, muss neu laden	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ alle Star-Trek-Epochen samt bekannter Charaktere und Schiffe ⊖ öde Zwischensequenzen ⊖ nur Picard mit Originalstimme	7/10
BEDIENUNG	⊕ nützliche… ⊖ …aber fummelige Karte ⊖ gewöhnungsbedürftige Steuerung ⊖ kein freies Speichern trotz unfairer Stellen	6/10
UMFANG	⊕ vier Völker mit zahlreichen Schiffen ⊕ 15 teils umfangreiche Missionen… ⊖ …die Sie nach zehn Stunden geschafft haben	7/10
LEVELDESIGN	⊕ manchmal spannend ⊕ abwechslungsreiche Ziele ⊖ meist gleicher Ablauf ⊖ viel Leerlauf ⊖ Felsenjagd als Tiefpunkt	5/10
KI	⊕ im Skirmish brauchbar ⊖ in Missionen oft komplett passiv ⊖ kaum herausfordernd für Profis ⊖ Schiffe bleiben hängen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ Schiffe unterscheiden sich spielerisch ⊕ taktische… ⊖ …aber behäbige Gefechte ⊖ nur zwei Waffen (Phaser, Torpedos)	7/10
HANDLUNG	⊕ Handlungsbogen spannt sich über alle Epochen ⊕ Borg! ⊖ lahm präsentiert und erzählt ⊖ nur die Föderation spielbar	6/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND — SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: LIEBLOSE ENTERPRISE-ACTION, NUR FÜR TREKKIES.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3191

➤ USK: ab 12 Jahren

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Raumschiff GameStar, Logbuch des Testers, Sternzeit 1312,06. Meine Mission ist schwierig. Ich mag Star Trek, kenne alle Serien und Filme. Und ich war entsetzt, als mit Enterprise die letzte Trek-Serie den Quotentod starb. Umso mehr habe ich mich auf Legacy gefreut – und bin wieder entsetzt: Mad Doc hat Picard & Co. zu einem lieblosen Actionbrei verkocht, mit Magergrafik, Gurken-KI und Flickwerk-Story. Wenigstens fordern die behäbigen Kämpfe eine Prise Timing: Ich muss Feinde ausmanövrieren und die Flotte richtig einsetzen. Weil auch Steuerung und Missionsdesign schwächeln, eignet sich Legacy nur für leidensfähige Trekkies, die dringend eine Dosis Enterprise brauchen.

»Nahe am Star Dreck«

Durch Tastenhämmern tragen wir eine **Bombe**.

Per Maus **zeichnen** wir mehrere Formen nach.

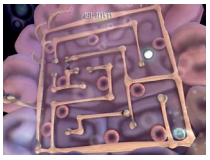
Guitar Hero lässt grüßen: **coole Rhythmusübung.**

Wir schließen stets aufklappende **WC-Türen**.

Die ungenaue Steuerung nervt beim **Seilhüpfen**.

Mit **Karottensaft** ballern wir auf wütende Hasen.

Wir spielen **Zahnarzt** und ziehen fiese Würmer.



Langweilig: Wir manövrieren eine **Kugel** ins Ziel.

Wir fordern Hasen zum **Rennschwein-Turnier**.

Mit einem **Drachen** sammeln wir Schweine ein.

Die Hasen **singen** vor, wir müssen's nachmachen.

In dem **Bratz-das-Vieh-Klon** kloppen wir Hasen.

Umständliche Steuerung: das **Elfmeterschießen**.

Wer **singt falsch**? Der bekommt eine Ohrfeige.

Im freien Fall rauschen wir durch **Rauchringe**.

Curling mal spaßig: mit Kühen und Eislöchern.

Mit einem **Ufo** ziehen wir Hasen aus dem Sand.

Durch wildes Mausklicken scheren wir **Schafe**.

Schluss mit niedlich!

RAYMAN RAVING RABBIDS

Rayman lässt seine Jump&Run-Wurzeln hinter sich und meistert stattdessen absurde, hochkomische Minispiele – gegen größenwahnsinnige Monsterhasen.

Nein, wir haben uns nicht vertippt. »Rabbit«, das englische Wort für Hase, wurde von Ubisoft absichtlich mit einem »d« am Ende geschrieben. Und im Grunde ist das auch richtig so. Denn mit handelsüblichen Hasen haben die glubschäugigen und fies kreischenden Hoppelviecher aus **Rayman Raving Rabbids** nicht sonderlich viel gemein. Denn statt niedlich, plüschig und haustierkompatibel zu sein, wollen sich die außerirdischen und anarchischen Nager auf der Erde breitmachen und alles unterjochen, was nicht ebenso außerirdisch und anarchisch ist wie sie. Einzige Lösung: Sie fordern die Rabbids zum Turnier heraus und absolvieren zahl- und abwechslungsreiche Minispiele. Klingt erstmal nicht so spannend. Aber massenhaft coole Ideen und der rotzige Humor machen **Rayman Raving Rabbids** zum idealen Aufheizer eingeschlafener Partys – und für Kinder wie Erwachsene gleichermaßen interessant.

Hasenallerlei

Während eines gemütlichen Picknicks wird Rayman von den Rabbids entführt und in eine Gladiatorenarena gesteckt. Als neue »Attraktion« soll er die Nager unterhalten und über 70 unterschiedliche, mal mehr, mal weniger fordernde Minispiele meistern. Die Aufgaben dürfen Sie wahlweise mit Tastatur, Maus oder Gamepad angehen; kurze Texteinblendungen vor jeder Mission erklären, wann Sie welche Taste des jeweiligen Eingabegerätes drücken müssen. Die Minispiele sind äußerst abwechslungsreich; einen Teil davon sehen Sie auf der linken Seite. So trällern Sie mit Druck auf die richtige Taste vorgesungene Melodien nach, schleudern durch schnelles Rotieren des Analogsticks oder der Maus eine Kuh (!) möglichst weit über eine Wiese, malen unter Zeitdruck vorgefertigte Linien nach oder segeln im freien Fall durch Ringe. Nach jeweils vier erledigten Aufträgen kommt es zur Finalrunde, in der Sie entweder gegen drei Kontrahenten ein kurzweiliges Rennen auf rasenden Schweinen austragen oder in bester **Rebel Assault**-Manier auf vordefinierten Bahnen mit Pömpeln auf Hasen ballern. Ärgerlich: Sie dürfen immer nur nach Abschluss jedes Finalspiels den Fortschritt sichern.

Wiieder mal besser

Man merkt sofort, dass Ubisoft **Rayman Raving Rabbids** in erster Linie für Nintendos neue Wii-Konsole und deren bewegungssensitiven Kontroller entwickelt hat. Folglich ist die Bedienung in der PC-Fassung bei manchen Disziplinen nicht gerade optimal auf Tastatur und Maus umgesetzt worden. Wenn Sie beispielsweise unter Zeitdruck mit einem Drachen Schweine aufsammeln, haben Sie mehr mit der ungenauen Flugsteuerung als mit den weglaufenden Borstentieren zu kämpfen. Und beim Seilhüpfen und dem vorhin erwähnten freien Fall verfehlen Sie durch die ungünstige Perspektive oft das Ziel. Da die Zeitlimits in der Regel fair gesetzt sind, schwankt der Schwierigkeitsgrad der Mis-

In seiner **Zelle** kann Rayman bereits freigeschaltete Songs hören oder sein Outfit verändern.

In der **Gladiatorenarena** wählen wir aus vier Möglichkeiten das nächste Minispiel.

Patrick und Daniel ballern im spaßigen **Multiplayer-Modus** gemeinsam auf die Hasen.

sionen deshalb hauptsächlich durch die teils unglückliche Steuerung – das frustriert auf Dauer.

Yeah, Rock!

Möglich, dass sich Ubisoft der schwankenden Qualität der Minispiele bewusst war und deshalb absichtlich die besseren Kandidaten öfter eingesetzt hat – gut so. Beispielsweise müssen Sie vor fast jedem Finale ein gelungenes Rhythmus-Spiel meistern, in dem Sie ähnlich wie beim Playstation-2-Kracher **Guitar Hero** zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken, damit der auf der Bühne tanzende Rayman im Takt bleibt. Wie bei der Vorlage tanzt der Held zu treibenden Originalsongs, vom einstigen Sommerhit **La Bamba** über **Girls just want to have fun** von Cyndi Lauper bis zum Titelthema des Tarantino-Films **Pulp Fiction**. Überhaupt vergeht durch die irrwitzigen Ideen kaum ein Minispiel, bei dem Sie nicht herzhaft lachen oder zumindest breit grinsen müssen.

So sollen Sie einen zahnkranken Hasen behandeln, müssen aber immer wieder mit dessen schlechtem Atem kämpfen, der das Bild grün färbt und verschwimmen lässt. Und in der Mission, in der Sie in einer Gesangsgruppe den Saboteur finden sollen, haben alle Hasen chorknabentypische Mittelscheitelfrisuren. Ein Höhepunkt in Sachen Kreativität sind die vorhin erwähnten Pömpel-Ballereien. Darin gibt es neben normalen Rabbids besonders hartnäckige Exemplare, die sich mit allerhand Pfannen und Töpfen eine Rüstung gebaut haben und mit Rührlöffeln angestürmt kommen. Ubisoft ist sogar selbstironisch und schickt Sam-Fisher-Bunnys mit Nachtsichtgeräten ins Gefecht.

Gruppenzwang

Grafisch kann **Rayman Raving Rabbids** mit seinen polygonarmen Charakteren und schwammigen Texturen beileibe nicht mit aktuellen Actionspielen mithalten, die stimmige und niedliche Comic-Optik macht den technischen Mangel aber wett. Auf solche Details achtet man insbesondere im Gefecht mit mehreren Kumpels sowieso nicht. Im Multiplayer-Teil dürfen Sie bereits freigeschaltete Minispiele mit bis zu drei weiteren Teilnehmern angehen und (je nach gewählter Aufgabe) zusammen, gegeneinander oder in speziellen Teams spielen – ein großer Spaß. Allerdings nicht auf Dauer: Nach etwa acht Stunden ist die Luft raus, die Kampagne dauert nicht wesentlich länger. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3146

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Grundgütiger, was für ein herrlich absurdes Spiel. Ja, es ist eine Aneinanderreihung von relativ anspruchslosen Geschicklichkeits-, Gedächtnis- und Ballerübungen. Und ja, die teils mäßige Bedienung und der geringe Umfang nerven auf Dauer. Aber mit was für welchem Ideenreichtum und fiesen Humor das Spiel aufwartet, lässt mich so manche Designschwäche vergessen. Meine Empfehlung: Schnappen Sie sich ein paar Kumpels, installieren Sie die rasenden Hasen und lachen Sie sich mal so richtig schepps. Lustiger ist momentan nämlich kein anderes Spiel.

»Wahnsinnig witzig«

RAYMAN RAVING RABBIDS ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Ubisoft Montpellier (King Kong, GS 01/2006: 82 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	7.12.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 10 S., Postkarte	USK	ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.

- Geforce 4 Ti
- Radeon 9500/9600
- Radeon X600/X700
- GF FX 5800/5900
- Radeon 9700/9800
- Geforce 6600/GT
- Radeon X800 GT
- Geforce 6800/GT
- Radeon X850 XT
- Geforce 7800

PROFITIERT VON	Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16.10	KOPIERSCHUTZ	k. Angabe
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Hotseat-Modus (4)		
SPIELTYPEN	An einem PC	SERVERSUCHE	-
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	8 Stunden
FAZIT	Launiger Party-Spaß am PC. Aber: keine LAN- oder Internetunterstützung.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmiger Comic-Stil ⊕ lustige Animationen ⊖ detailarm ⊖ schwammige Texturen ⊖ Spareffekte	6/10
SOUND	⊕ gelungene Effekte ⊕ passende Musik ⊕ lizenzierte Songs ⊖ nur in Stereo	9/10
BALANCE	⊕ Niveau steigt stetig an ⊖ teils derbe Aussetzer ⊖ keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ anarchischer Humor ⊕ witzige Zwischensequenzen ⊕ massenhaft nette Ideen ⊕ ideal für eine Party	10/10
BEDIENUNG	⊕ mit Gamepad, Tastatur oder Maus spielbar ⊕ eingängig... ⊖ ...aber nicht bei allen Spielen	7/10
UMFANG	⊕ über 70 Minispiele ⊕ spaßiger Multiplayer-Modus ⊕ freischaltbare Extras ⊖ kurze Kampagne	7/10
LEVELDESIGN	⊕ extrem ideen- und abwechslungsreich gebaut ⊕ witzige Gags ⊖ Levels wiederholen sich im Spielverlauf	9/10
MINISPIELE	⊕ Geschicklichkeit-, Gedächtnis- und Ballerübungen ⊕ hervorragend für zwischendurch ⊖ nicht alle optimal zu spielen	9/10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ versteckte Waffenboni ⊕ zusätzliche Songs und Kleidungsstücke ⊕ Kombos für besonders viele Punkte	8/10
HANDLUNG	⊕ nette Zwischensequenzen ⊕ irre Hasen als Bösewichte ⊖ extrem rudimentäre Geschichte	4/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT: IRRSINNIG WITZIGE, ABER KURZE MINISPIELSAMMLUNG.

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3145

➤ USK: ab 6 Jahren

1995 erschien das erste Rayman-Spiel, ebenfalls von Ubisoft.

Hoch über den Wolken

IL-2 STURMOVIK 1946

Im Jahr 1946 war der Zweite Weltkrieg eigentlich beendet. In der neuen Flugsimulation der russischen Entwickler Maddox Games (Pacific Fighters) geht er nun aber erst richtig los.

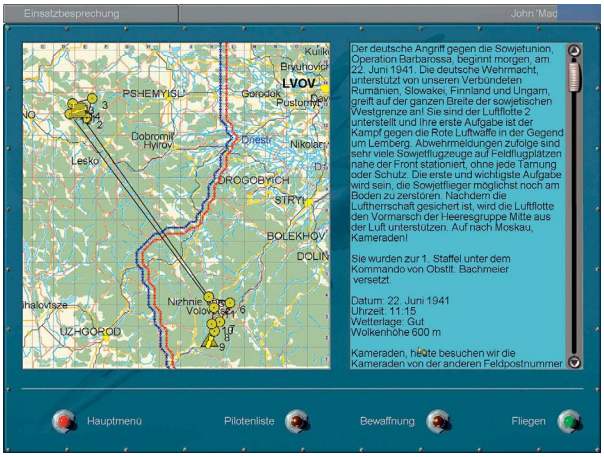
Die beliebte Flugsimulation **IL-2 Sturmovik** erhält nach **Forgotten Battles** und **Pacific Fighters** eine weitere Fortsetzung. Der neue Teil mit dem simplen Untertitel 1946 versteht sich dabei vielleicht sogar als umfassendste Flugsimulation überhaupt. Denn neben zahlreichen Neuerungen beinhaltet **IL-2 Sturmovik: 1946** auch sämtliche Spielinhalte der Vorgänger, inklusive aktueller Updates.

Im **Formationsflug** über Russland. Aus dieser Höhe sieht die Grafik noch halbwegs ordentlich aus.

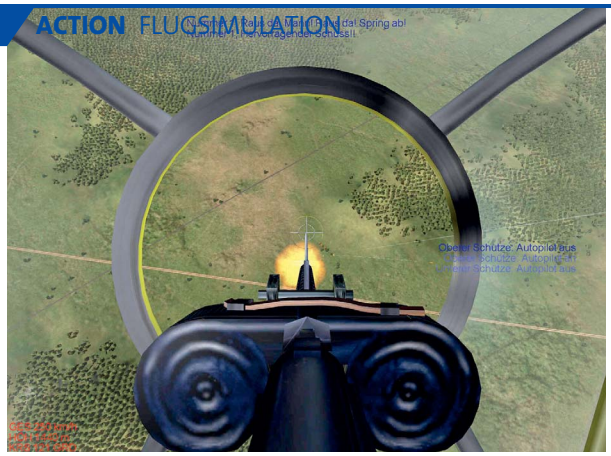
Kalter Krieg

Das Grundgerüst von **IL-2 Sturmovik: 1946** bilden neun neue Kampagnen, in denen Sie auf Seiten der deutschen, sowjetischen und japanischen Luftwaffe kämpfen. Interessant ist vor allem die alternative Hintergrundgeschichte. Drei der neun Kampagnen spielen nämlich im namensgebenden Jahr 1946 und gehen davon aus, dass der Zweite Weltkrieg noch nicht beendet ist. In den demzufolge hypothetischen Kämpfen zwischen der Sowjetunion und Deutschland werden weiterentwickelte Jäger- und Raketenflugzeuge eingesetzt, die es in der Realität nie in den Himmel geschafft haben. Die fast 200 neuen Missionen der neun Kampagnen spielen sich sehr abwechslungsreich: Mal muss ein Lastwagenkonvoi in der Nähe von Kiew zerstört werden, ein anderes Mal liefert man sich einen Luftkampf über den Schneewüsten von Finnland. Wie schon bei den Vorgängern verschenkt auch der neue Teil in Sachen Präsentation viel Potenzial. In einem optisch tristen Menü erfährt man seine nächsten Einsatzziele und erhält einen kleinen Überblick über das Fluggebiet; kurz darauf hockt man bereits im Cockpit und erinnert sich hoffentlich noch an die Einsatzziele. Immerhin lässt sich ein Kartenausschnitt, auf dem die Wegpunkte und Ziele markiert sind, einblenden. Videosequenzen fehlen. ▶▶

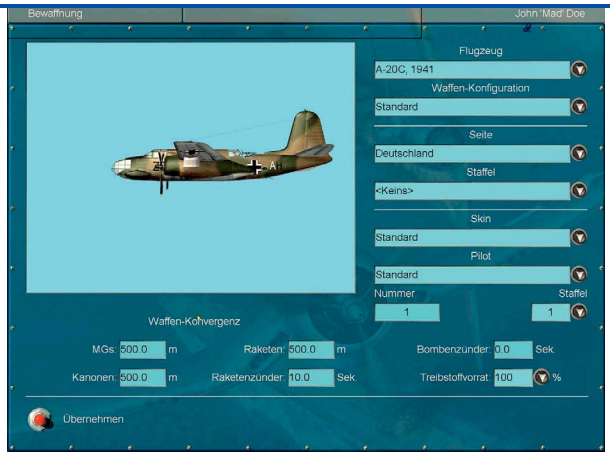
Die Aussicht wird durch die **Cockpitgeräte** verdeckt. Eine übersichtlichere Kameraperspektive gibt es von den Geschützstellungen.



Die **Einsatzbesprechungen** sind nicht immer sonderlich informativ. Oft weiß man in der Luft gar nicht, was man genau machen soll.



Die **Bodenziele** sind kaum zu erkennen, was den Angriff nicht erleichtert.



Vor dem Start lassen sich **etliche Details** wie die Lackierung einstellen.

Üben, üben, üben

Der Schwierigkeitsgrad der Einsätze steigt langsam, aber stetig. So können Sie in Ruhe die komplizierte Steuerung der Flugzeuge erlernen, denn ein echtes Tutorial gibt es leider nicht. Lediglich einige Videos erläutern die Grundfunktionen und zeigen, wie Sie etwa von einem Flugzeugträger starten. Da bereits der Start von einer normalen Landebahn etwas Übung benötigt, dürfen Sie in den einfacheren Missionen löblicherweise auch gleich in der Luft beginnen. Trotzdem sollten Sie sich beim Fliegen viel Zeit nehmen. Die meisten Einsätze beschäftigen Sie länger als eine Stunde. Abspeichern ist während einer Mission nicht möglich, immerhin lässt sich die Zeit ein wenig beschleunigen. Es kann schon vorkommen, dass man über 45 Minuten lang lediglich weit entfernte Checkpoints abfliegt, ohne dass überhaupt etwas passiert, und dann erst in den letzten fünf Minuten ein paar Kämpfe anstehen.

Boden- und Luftkampf

Die Kämpfe gegen feindliche Flugzeuge oder Bunker- und Geschützgräben am Boden sind nicht sonderlich packend inszeniert. In der Regel hält man aus relativ großer Entfernung mit einem der Bordgeschütze auf das Ziel, während der kompetent arbeitende Autopilot sich um das Fliegen kümmert. Die Steuerung der Geschütze funktioniert mit der Maus sehr gut, wir vermissen aber eine Rückmeldung, ob man das Ziel auch wirklich getroffen hat. Wegen der weiten Entfernung lässt sich das nur durch Hinstarren oft nicht erkennen.

Tasten-Overkill

Auch während des Fluges stehen Ihnen unzählige Funktionen zur Verfügung. Ob nun das Einstellen des Treibstoffgemischs oder der Kompressorstufen, kaum eine andere Flugsimulation geht dermaßen in die Tiefe. Dementsprechend lang fällt allerdings auch die Lernphase aus. Bis man zumindest die wichtigsten Manöver beherrscht und perfekt einsetzt, vergehen etliche Flugstunden. Die Steuerung ist im Grunde gelungen – selbst mit einem Gamepad reagiert das Flugzeug perfekt auf Richtungswechsel. Ein Problem ist freilich die völlig überladene Keyboard-Belegung. Da zudem etliche Funktionen zu Beginn noch keiner Taste zugeordnet sind, muss jeder für sich seine eigene perfekte Belegung finden. Das 500 Seiten starke Handbuch gibt´s nur als PDF-Datei auf der DVD.

Suppen-Texturen

Kann **IL-2 Sturmovik: 1946** in Sachen Umfang und Realismus überzeugen, sieht es bei der Technik weniger gut aus. Da das Spiel auf der Grafik-Engine der Vorgänger aufbaut und das Hauptprogramm **IL-2 Sturmovik** bereits 2001 erschien, ist die Grafik für heutige Verhältnisse nicht sonderlich detailgenau. Schon in normalen Flughöhen verschwimmen die Texturen zu einer hässlichen Suppe, optische Highlights in Form von kleinen Dörfern sind rar gesät. Besser gefällt uns der Sound. Jedes Flugzeug hat ein individuelles Motorengeräusch, und es herrscht reger Funkverkehr. BP

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3228

BENEDIKT PLASS

Fans von Flugsimulationen bekommen mit IL-2 Sturmovik: 1946 ein rundum gutes Programm mit enormem Umfang. Zwar dürften Kenner der Vorgänger auf viele vertraute Elemente stoßen, doch die neuen Flugzeuge und die interessanten Missionen mit alternativer Geschichte bieten genügend Abwechslung. In Sachen Realismus und Steuerung macht der Flugsimulation ohnehin keiner etwas vor. Allerdings werden Einsteiger durch die komplexe Steuerung abgeschreckt, zumindest ein paar echte Tutorials wären schon nötig gewesen. Punkte verliert das Spiel vor allem bei der veralteten Technik.

»Realismus kontra Technik«

IL-2 STURMOVIK: 1946 FLUGSIMULATION

ENTWICKLER	Maddox Games (IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, GS 03/2003: 86)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	7.12.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handb. auf DVD	USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3	FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7	FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel
1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2400+ AMD
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festplatte

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

PROFITIERT VON: –
BILDFORMATE: ■ 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom
TON: ■ Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Unterstützung (32), Luftkampf (32), Kampagne (32)		
SPIELTYPEN	Internet, Netzwerk	SERVERSUCHE	Intern
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Mit vielen Mitspielern spaßig, ansonsten sehr zeitaufwändig und viel Leerlauf.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Flugzeuge ⊖ öde Landschaft ⊖ erbärmliche Effekte ⊖ hässliche, nicht sehr übersichtliche Menüs	4/10
SOUND	⊕ Funksprüche ⊕ individueller Motorensound… ⊖ …der allerdings schnell auf die Nerven geht ⊖ Marschmusik in den Menüs	6/10
BALANCE	⊕ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ zuschaltbarer Autopilot ⊖ nur Tutorial-Videos ⊖ hohe Lernkurve	6/10
ATMOSPHÄRE	⊕ alternative Geschichte ⊕ reger Funkverkehr ⊖ lieblose Präsentation der Missionen	6/10
BEDIENUNG	⊕ komplexe Steuerung ⊕ Schießen mit der Maus ⊖ Tastaturbelegung erfordert viel Anpassung ⊖ Doppelbelegungen	7/10
UMFANG	⊕ 32 neue Flugzeuge ⊕ sämtliche Inhalte des Vorgängers enthalten ⊕ historische Karten ⊕ fast 200 Missionen	10/10
REALISMUS	⊕ viele einstellbare Faktoren ⊕ realistische Einsatzziele ⊕ verbesserter Bodenkampf ⊖ sehr zeitaufwändig	9/10
KI	⊕ guter Autopilot ⊕ Funkverkehr mit anderen Piloten ⊖ Gegner-KI mit kleinen Schwächen	7/10
TUNING	⊕ viele Lackierungsvarianten ⊕ Kampfflugzeuge mit verschiedenen Antrieben ⊕ Modellvielfalt ⊕ Einstellung der Bewaffnung	10/10
FLUGGEBIETE	⊕ große Fluggebiete mit historischem Touch ⊖ sehen alle sehr ähnlich aus ⊖ wirken wenig realitätsnah wg. veralteter Grafik	6/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: VIEL FLUGSIMULATION FÜR WENIG GELD.

➤ DVD-XL: Vollversion IL-2 Sturmovik

➤ USK: ab 12 Jahren

TREMBLING TOWERS

Statik-Profis stapeln die **knifflig**en **Steine** quer.

Wer baut den höchsten Turm?« ist nicht nur ein beliebtes Architekten-Spiel, sondern auch Ihre Aufgabe in **Trembling Towers.** Aus **Tetris**-ähnlichen Klötzen errichten Sie gewagte Türme, die bestimmte Anforderungen erfüllen müssen. Die Hochstapelei ist einfach zu erlernen, aber knifflig und erstaunlich motivierend. CS

➤ DVD: Test-Check

TREMBLING TOWERS	
GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	GZWO / Astragon
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg., Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

48 SPIELSPASS

STEINKNACKER DELUXE

In manchen Levels steuern Sie zwei **Schläger.**

Auch wenn Sie unbedingt mit Schlägern, Bällen und Klötzchen spielen wollen, lassen Sie **Steinknacker** trotzdem links liegen. Das Programm liefert zwar solide **Breakout**-Kost, hat aber keine Vorteile gegenüber den Freeware-Varianten: Extras wie Teleporter, Bomben und Feuerbälle bieten auch die Internet-Konkurrenten. PM

STEINKNACKER DELUXE	
GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Beat Games / Bhv
CA. PREIS	12 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

41 SPIELSPASS

IROLL

Als blaue **Murmel** kullern Sie durchs Labyrinth.

So sieht also »coole State-of-the-Art 3D-Grafik« aus. Sagt die Packung von **iRoll**. Wir sagen: An der Kugelrollerei ist nichts zeitgemäß. Dennoch gefällt die Balancearbeit im Kugellabyrinth, **Memory**-Elemente und Kistenschieben bringen Abwechslung rein. Macht für ein paar Stunden Spaß und schult die Maushand. CS

IROLL	
GENRE	Geschicklichkeitsspiel
PUBLISHER	Terra FX / Like Dynamite
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortg.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

40 SPIELSPASS

ZOOM

Ein sensationell ödes **Foto** geht um die Welt.

Es gibt Berufe, die die Welt nicht braucht. Dazu zählen Promis und Paparazzi. RTL bringt mit **Zoom – Paparazzi im Einsatz** das passende Spiel. Als Promifotograf schleichen Sie durch die Anwesen der Stars, knipsen diese in peinlichen Posen und weichen Bodyguards aus. Das Ganze ist hässlich und öde. Wie Paparazzi-Fotos. PCL

➤ DVD: Test-Check

ZOOM - PAPARAZZI IM EINSATZ	
GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Exozet / RTL Interactive
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

35 SPIELSPASS

ALIENS, INC.

Ähnlichkeiten zum Film **Mars Attacks!** entdeckt?

Wie in jeder, so auch in dieser Ausgabe: Ballern in **Moorhuhn**-Tradition. Diesmal schießen wir in **Aliens, Inc.** auf knuffige Außerirdische, die Ägypten und Paris heimsuchen. Nach 15 Minuten haben Sie alles gesehen, dann können Sie vernünftigen Tätigkeiten nachgehen. Zum Beispiel Ägypten oder Paris besuchen. PCL

ALIENS, INC.	
GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Like Dynamite
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

20 SPIELSPASS

DREAM STRIPPER

Manchmal benutzt die Dame auch eine **Stange.**

Vorstoß, Spagat, Brusthake! Diese Anweisungen lassen das Niveau von **Dream Stripper** erahnen. Sie gestalten die Choreographie einer Tänzerin, geben ihr vor, was sie ausziehen soll und bestimmen die Lichteffekte. Als Spiel kann man dieses Machwerk kaum bezeichnen, knisternde Erotik suchen Sie hier vergebens. PM

DREAM STRIPPER	
GENRE	Stripspiel
PUBLISHER	Ensign Games / Astragon
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	450 MHz, 64 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

7 SPIELSPASS