



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

WEIHNACHTS- KRACHER? NÖ!

HALBES SPIEL Ich reg' mich sowas von auf, Sie können es sich nicht vorstellen! Warum? Ach, eigentlich müssen Sie nur den Test zu **Splinter Cell: Double Agent** lesen, aber ich sag' es Ihnen dennoch hier schon mal: Ubisoft, eigentlich bisher Garant für perfekte Portierungen, bringt es tatsächlich fertig, uns für den PC lediglich den halben Sam zu präsentieren. All die tollen Ankündigungen in

Sachen Story und Nachvollziehbarkeit und Menschwerdung des Herrn Fisher – die erleben nur Besitzer der alten Xbox und der Playstation 2. Notiz an mich selbst: in Previews zu einem eventuellen fünften **Splinter Cell** bei Schilderungen über Verbesserungen immer den Verweis »wahrscheinlich nur in den Konsolen-Versionen vorhanden« anfügen.

WELTBEWEGUNGSFREIHEIT Ha! **El Matador** hat es doch endlich bis in die Redaktion geschafft. Und ist okay geworden, kein weltbewegendes Spiel. Überhaupt ist in diesem Monat gar kein derartiges Actionspiel auf den folgenden Seiten zu finden. Obschon: **Armed Assault** hat zwar keine Bombenwertung, ist demzufolge außerhalb der **Operation Flashpoint**-Community auch nicht weltbewegend, aber immerhin der Actiontitel mit der derzeit größten Bewegungsfreiheit (400 Quadratkilometer). Damit kann man schon mal angeben.

INHALT

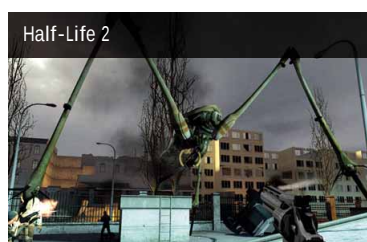
TESTS

Splinter Cell: Double Agent	56
Armed Assault	62
Scarface	68
El Matador	72
Marvel: Ultimate Alliance	76
Bionicle Heroes	77
Eragon	78
Dracula Twins • Antikiller	79
Pizza Commander	79
Meisterjäger Winteredition	79
The Mark • Rocket Racer	80
Lucas der Ameisenschreck	80
Kenny's Adventure	80
B.O.S.: Black-out Saigon	82
Terrorist Takedown: Covert Operations	82
Dark Messiah Multiplayer-Nachtest	84
Jagdfieber	84

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 01/2007

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	01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	91	8	10	10	10	10	9	9	8	9	9	8	
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	9	6	Version 1.3
4	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	90	5	9	10	10	10	10	9	10	8	9	9	02/05: Addon
5	Dark Messiah of M&M	Actionspiel	Ubisoft	Arkane Studios	12/06	90	10	8	9	10	10	8	8	8	8	10	9	
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05 (90)	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10		
7	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10		Version 3236
8	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10		
9	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	10	9	10	9	8	9	8	8		
10	Battlefield 2142	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	12/06	89	8	9	9	8	8	10	8	10	10	9		
11	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10		
12	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
13	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	87	6	10	9	10	9	9	9	8	8	9		
14	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	Techland	10/06	87	8	10	10	10	8	7	8	7	9	10		
15	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	87	5	9	8	10	8	10	8	10	8	9	10	
16	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	09/06	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8		
17	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9		
18	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9		
19	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	85	8	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
20	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9		
21	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06 (85)	84	8	10	9	10	9	9	9	6	8	6		
22	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	84	6	10	9	10	10	6	7	6	10	10		
23	Falcon 4.0 Allied Force	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05 (85)	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10		
24	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04 (85)	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7		
25	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	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.





Das Nachtsichtgerät ist in Double Agent nahezu überflüssig.



Entscheidungsszene: Töten wir die Geisel oder nicht?



Das schwarze NSA-Kampfgewand ist passé: Dieses Kreuzfahrtschiff erkundet Sam im schicken ärmellosen Neoprenanzug.

Zwei Seelen schlagen in meiner Brust

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Obwohl der Bestsellerautor Tom Clancy mit seinem Namen für die Spieleserie bürgt, zeichnete die sich nie durch tiefgründige Geschichten aus. Das ändert sich mit dem neuesten Teil... nicht.



Mal etwas tun, das niemand von einem erwartet hätte, mal so richtig ausbrechen – für viele nur ein Traum. Doch genau das macht Spezialagent Sam Fisher im vierten Teil der **Splinter Cell**-Serie: Er tut, was niemand von ihm erwart-

tet hätte (er überfällt eine Bank und bricht aus (aus dem Knast). Ist der Mann wahnsinnig geworden? Nein, sondern Doppelagent. Denn um die Terroristen der »John Brown's Army« (JBA) zu stoppen, muss sich Sam ihnen anschließen. Er wird zum **Double Agent**, zum Löwen im Wolfspelz. Doch um seine Tarnung aufrecht zu erhalten, muss er auch Bomben legen und Unschuldige töten. Wann heiligt der Zweck die Mittel? Wie weit würden Sie gehen?

Eislochfisher

Spielerisch hat sich die **Splinter Cell**-Reihe seit ihrem Debüt kaum verändert: Sam lernte mit der Zeit lediglich neue Manöver wie Spagatsprünge oder Würgegriffe und bekam die eine oder andere zusätzliche Waffe. Als wir in einem Terroristenstützpunkt auf Island eine Rakete sabotieren sollen, zeigt uns Sam, was er diesmal Neues ge-

lernt hat: schwimmen. Hervorragend animiert taucht er unter dem Eis entlang, packt sich unvorsichtige Wachen, die zu nah am Wasser herumlungern, und zieht sie in die Fluten. Weitere Neuerungen: Wenn Sam an Rohren herumhängt, kann er sich an bestimmten Stellen kopfüber abseilen und so ahnungslose Gegner von oben packen. Ansonsten bleibt nahezu alles beim Alten, Sam trägt die gleichen Waffen wie im Vorgänger: Sturmgewehr, schallgedämpfte Pistole, Kampfmesser und technischen Firlefanz wie verschießbare Minikameras, Geräuschmacher und natürlich sein Nachtsichtgerät mit Restlichtverstärker, Wärmebildkamera und Magnetsicht.

Ampelmännchen

Splinter Cell-Veteranen brauchen die ganzen Waffen und Gerätschaften nicht: Sie können an nahezu jeden Gegner unbe-



Leise und tödlich: Mit seinem Messer schaltet Sam Gegner in Sekunden-schnelle aus.

merkt heranschleichen und ihn per Mausklick im Nahkampf ausschalten. Dann schleppen Sie seinen Körper in die nächste dunkle Ecke, wo er nicht gefunden wird. Das Interface fällt ebenfalls minimalistisch aus: Statt einer Skala, die uns anzeigt, wie gut Sam zu hören und zu sehen ist, weisen uns nur zwei kleine Warnlampen an Sams Anzug darauf hin, wie gut seine Tarnung funktioniert: Bei grün muss schon jemand über ihn stolpern, um ihn zu entdecken, bei gelb ist Sam sichtbar, rot signalisiert, dass er ertappt wurde. Eine Gesundheitsanzeige fehlt ebenfalls, denn Sam regeneriert selbstständig, solange

er nach ein paar kassierten Kugeln für ein Weilchen Ruhe hat. **Splinter Cell**-Profis sollten daher gleich im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade anfangen, sonst stellt **Double Agent** keine große Herausforderung dar.

Fisher Light

Bei unserem letzten Besuch bei den Machern von **Double Agent** in Shanghai versprochen die uns noch Einsätze, die wir kooperativ mit einem KI-Kameraden bestreiten sollen. Unser Agentenkollege John Doe, der mit uns in Island unterwegs ist, lässt sich zwar einmal über einen Zaun helfen, entschwindet daraufhin aber gleich wieder –

von Koop-Feeling keine Spur! Es folgt das eigentliche Intro, nun geht es bestimmt richtig los! Doch die Videosequenz schließt nicht sinnvoll an die letzte Spielszene an, irgendetwas scheint zu fehlen. Jemand, der Sam nahe stand, ist wohl gestorben. Das hat ihn sehr mitgenommen, und er hat sich deshalb bereit erklärt, als Undercover-Agent in ein Gefängnis eingeschleust zu werden, wo er das Vertrauen eines Terroristen gewinnen soll und... ja, Moment! Das geht dann doch etwas schnell! Wir werfen einen Blick auf die **Double Agent**-Version für die Playstation 2. Hier ist die erste Mission nicht nur wesent-

lich länger (inklusive der versprochenen Koop-Parts), wir erfahren auch, dass Sams Tochter von einem Betrunkenen überfahren wurde. **Splinter Cell**-Neulinge am PC wissen hingegen nicht einmal, dass Sam überhaupt eine Tochter hatte!

Knastbrüder

Entsprechend überrumpelt finden wir uns mit Sam in einer Gefängniszelle wieder – er ist kahlgeschoren und wirkt ausgepeinigt. Ja, so sieht ein gebrochener Mann aus! Er hat sich sogar schon mit Jamie Washington angefreundet, dem Terroristen, auf den er angesetzt wurde. Der steckt Sam

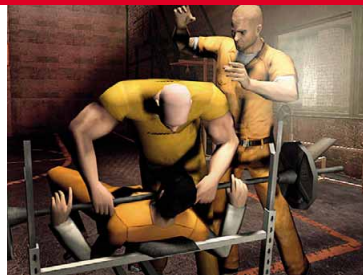
VERSIONSUNTERSCHIEDE! IN PLAYSTATION 2, XBOX UND GAMECUBE STECKT MEHR DRIN!



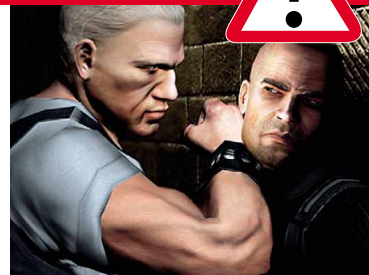
Die versprochenen Koop-Passagen gibt's ausschließlich auf den »alten« Konsolen.



In einer zusätzlichen Mission muss Sam einen Zug überfallen und so Geld beschaffen.



Die Einsätze sind länger. Der Gefängnisaustritt zum Beispiel umfasst mehrere Phasen.



Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich besser, die Protagonisten gewinnen an Tiefe.





In Minispielen knacken wir Codes, Schlösser oder Tresore.



Im Mehrspielermodus treten Spione gegen Söldner an.



In Kinshasa kann Sam eine Hinrichtung verhindern – oder aber weiterschleichen, um sich selbst nicht zu gefährden.

ein Messer und ein Funkgerät zu, so dass beide fliehen können. Fortan beeinflussen Sams Taten sein Ansehen bei seinem Arbeitgeber, der NSA, sowie bei seinen neuen Scheinkollegen von der JBA. Tötet Sam auf der Flucht etwa einen Wachmann, sinkt das Vertrauen seines NSA-Chefs, enttäuscht er Jamie, sinkt das der JBA. Fällt einer der Werte auf Null, ist das Spiel vorbei. Als wir Jamie nicht schnell genug vor einem Polizisten retten, hilft der sich zwar selbst, unser JBA-Ansehen schwindet jedoch. Trotzdem nimmt uns der Terrorist mit in seine Basis. Hier sollen wir erst einmal unseren Nutzen beweisen und in 25 Minuten einen Hindernisparcours absolvieren. Kinderspiel, das schaffen wir in drei! Nun können wir die restliche Zeit in der Basis herumspazieren, in gesperrte Bereiche schleichen, dort Fingerabdrücke und andere Be-

weismittel sicherstellen und so das Vertrauen der NSA anheben. Wir könnten auch die JBA auf dem Schießstand beeindrucken, aber dazu haben wir keine Lust. Böser Fehler! Denn als die Zeit abgelaufen ist, fordert der Anführer der Terroristen von uns einen Loyalitätstest: Wir sollen eine wehrlose Geisel erschießen! Der Mann wimmert, Panik in den Augen, er fleht uns durch den Knebel in seinem Mund an. Doch wir können nicht anders: Sinkt unser JBA-Vertrauen noch mehr, ist das Spiel vorbei. Wären wir mal lieber auf den Schießstand gegangen! Wir müssen abdrücken...

Doppelt gemoppelt

Den Tod der Geisel hätten wir vermeiden können. Einerseits dürfen wir jederzeit speichern, andererseits können wir stets beide Organisationen zufriedenstellen: Jeder Doppelagenteneinsatz umfasst Ziele der JBA und der NSA, nur in vier Situationen im Spiel bedeutet Vertrauensgewinn bei der einen Organisation Vertrauensverlust bei der anderen. An diesen Stellen müssen Sie meist über Leben und Tod eines oder mehrerer Menschen entscheiden und bestimmen so, ob Sam im Abspann als flüchtiger Terrorist, zwielichtige Gestalt oder unbekannter Held vom Platz geht. Die Dramatik geht in den Sze-

nen jedoch größtenteils verloren, weil Sie zu keiner der Figuren eine nennenswerte Bindung aufbauen – dafür ist die Story zu schwach. Als wir etwa vor der Wahl stehen, die Bombe auf einem Kreuzfahrtschiff zu zünden, zu entschärfen oder die Deaktivierung unserer Kollegin Enrica in die Schuhe zu schieben, zögern wir nicht: Was mit

Enrica passiert, ist uns egal. Hauptsache, man vertraut uns.

Heimschläfer

Einen Vorteil hat das Doppelagentenleben: Man kommt viel rum. Mal soll Sam einen im Ochotskischen Meer festgefrorenen Supertanker kapern, mal an der Außenwand eines Shanghaier Hotels ein Gespräch ➤➤

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich bin wirklich sauer auf Ubisoft. Wie kann man denn ein so tolles Spiel so kaputt kürzen? Die Kollegen von der GamePro schwärmen, wie super Double Agent auf der Xbox 360 sei, und ich als PC-Spieler frage mich, wovon die Jungs eigentlich reden? Der vierte Sam sollte ein kompletter Mensch werden, mit Motivation und Gefühlen. Ist er nur auf Konsolen. Auf dem PC erleben wir nur den halben Fisher.

»Spli Ce: Dou Age«



TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Am meisten Leistung schlucken eine hohe Auflösung und die detaillierten Shader.
- Bei Radeon-Karten können Sie ab einer X1900 XT Kantenglättung und HDR aktivieren, GeForce-Karten unterstützen diese Kombi erst ab der 8800er-Serie.

- Ohne installierte »High-Quality-Textures« sparen Sie etwa 1,6 GByte Speicherplatz.

CHECKLISTE

- 10,6 GByte Speicherplatz
- 3,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT AUF IHREM PC

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

Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT					
	GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra				
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT			
	GeForce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GTX	7950 GX2	
Prozessor	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+					
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz			
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+		FX-57
Speicher in MB	Pentium D				915	950			965 XE
	Athlon 64 X2					3800+	4400+		5000+ FX-62
	Core 2 Duo								E6300 E6600 X6800
		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: HDR, HQ-Schatten & Texturen, Detaillierte Shader. Niedrig: Schattenauflösung, Umgebungsdetails	läuft so flüssig: 1280x1024, Aus: HDR, An: HQ-Schatten & Texturen, Detaillierte Shader. Mittel: Schattenauflösung, Umgebungsdetails	läuft so flüssig: 1600x1200, An: alle Optionen. Hoch: Umgebungsdetails, Anisotropischer Filter: 8x
	ruckelt stark			



Sam kann nun auch tauchen. Ahnungslose Gegner, die zu nah am Wasser patrouillieren, kann er dabei packen und mit sich in die Fluten ziehen.

abhören, mal mitten im vom Bürgerkrieg zerrissenen Kinshasa einen CIA-Agenten töten (oder eben nicht). Dabei ist Sam nur selten nachts unterwegs, vom **Splinter Cell**-Spielprinzip weicht **Double Agent** dabei aber nicht ab: Statt durch Schatten huscht Sam nun eben auch durch Schneestürme und Rauchschwaden. Jeder Level sieht sehr gut aus, allein das Hauptquartier der JBA wirkt recht eintönig. Ausgerechnet dort spielen vier der insgesamt elf Missionen, denn nach fast jedem Auftrag kehren wir dort hin zurück, um unter Zeitdruck Stimmproben für die NSA aufzuzeichnen, Bomben für die JBA zu bauen und dergleichen. Das wird spätestens beim dritten Mal nervig, insbesondere, weil Fisher dann ein bockschweres Sudoku-Rätsel lösen muss.

Sechserpack

Zu jedem Einsatz gibt's in **Double Agent** packende Musikuntermalung. Je mehr Action, desto flotter. Allzu viel Geballer bekommen Sie allerdings nicht

geboten, denn wie in den Vorgängern kann sich Sam mit der Waffe im Anschlag kaum bewegen. Ganz anders im Multiplayer-Modus. Hier treten wieder Söldner gegen Spione an (je bis zu drei). Erstere tragen Sturmgewehre mit unendlich vielen Magazinen. Letztere sind unbewaffnet, dafür aber unheimlich flink: Sie klettern, hangeln und springen fast doppelt so schnell wie Sam und müssen versuchen, Computerterminals auf den acht Mehrspielerkarten zu hacken, Daten herunterzuladen und zurück zum Startpunkt zu bringen. Wie Sam nutzen sie dabei verschiedene Sichtmodi und werden in Außenperspektive gesteuert, die Söldner hingegen spielen aus klassischer Ego-Ansicht und spüren Diebe mit Bewegungsmeldern auf.

Bedienung!

Die Koop-Missionen des Vorgängers fehlen in **Double Agent**, dafür hat Ubisoft den übrigen Multiplayer-Part bedienungsfreundlicher gemacht. Zum Beispiel erklären zahlreiche Tutorial-Videos, wie der Modus funktioniert. So viel Sorgfalt fehlt im Einzelspielerteil: Sams Steuerung ist mitunter hakelig, seine 3D-Karte zeigt zwar alle Gegner des Levels an, ist ansonsten aber unübersichtlich und miserabel zu bedienen. Das Speichersystem sortiert die Spielstände nach keinem nachvollziehbaren Muster, und wenn Sie dann den gewünschten gefunden haben, lädt das Spiel mitunter minutenlang. Da ist es eigentlich kein Wunder, dass Sam im Laufe einer Ladepause der beste Kumpel eines Terroristen werden konnte.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F197



Töten wir Unschuldige wie Zivilisten, Polizisten oder diesen Wachmann hier, verlieren wir das Vertrauen der NSA. Der JBA ist das hingegen egal.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 3D-ACTION

ENTWICKLER: Ubisoft Shanghai (Ghost Recon 3, GS 07/2006: 85 Punkte)
PUBLISHER: Ubisoft
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch
TERMIN (D): 9.11.2006
CA. PREIS: 45 Euro
USK: ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 9 Stunden



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

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 512 MB RAM 9,0 GB Festpl.	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GByte RAM 10,6 GB Festpl.	E6300 C2D Intel A64 X2 / 4400+ AMD 1,0 GB RAM 10,6 GB Festpl.	■ 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

PROFILIERT 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): Datenklau (3 gegen 3)
SPIELTYPEN: LAN, Internet
DEDICATED SERVER: Ja
FAZIT: Schneller als im Vorgänger, dafür ohne Koop-Missionen, acht Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ geschmeidige Animationen + detailreiche Gesichter + nicht so dauernd dunkel wie die Vorgänger	9/10
SOUND	+ toller, dynamischer Soundtrack + ausgezeichnete englische Sprecher + gute deutsche Sprecher + Umgebungsgesänge	10/10
BALANCE	+ freies Speichern + Sam heilt selbstständig + ständig Gelegenheiten, Vertrauen zu gewinnen + zu leicht	8/10
ATMOSPHÄRE	+ Entscheidungsszenen + Besuche in der Basis des Feindes + coole Schauplätze + fehlende Spielelemente	9/10
BEDIENUNG	+ Missionen wiederholbar + ewige Ladezeiten + teils hakelige Steuerung + unlogische Spielstandverwaltung	7/10
UMFANG	+ elf Missionen + drei mögliche Enden + einzigartiger Mehrspielermodus + für geübte Spieler zu kurz	8/10
LEVELDESIGN	+ mitunter unterschiedliche Lösungswege + abwechslungsreiche Umgebungen + Karten wirken konstruiert + Level-Recycling	8/10
KI	+ geht in Deckung + reagiert langsam + schießt schlecht + stellt nach kurzer Zeit Alarmmodus wieder ab	7/10
WAFFEN & EXTRAS	+ erfüllte Aufträge bescherten verbesserte Waffen + viele Gimmicks... + ...die kein Mensch braucht	8/10
HANDLUNG	+ spannende Doppelagenten-Geschichte + massive Storylücken + Figuren bleiben oberflächlich	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: SCHLEICH-ACTION OHNE VERSPROCHENEN TIEFGANG.



FABIAN FISHER

fabian@gamestar.de

Eigentlich ist es mir egal, wie die Konsolenfassungen von Spielen aussehen. Das ändert sich, sobald ich das Gefühl habe, die PC-Fassung sei unvollständig. So wie zu Beginn bei Double Agent. Da passen Spielgeschehen und Zwischensequenz einfach nicht zusammen. Dieses Gefühl werde ich im Laufe des Spiels nicht mehr los. Das Vertrauenssystem ist eine coole Idee, wirklich knifflige Entscheidungen muss ich aber nicht treffen, weil ich immer genug »Vertrauensvorschuss« habe. Und nur vier solcher Ereignisse sind für ein Spiel, das seinen besonderen Reiz gerade daraus ziehen will, dann doch etwas dürrig.

»Das volle Programm, bitte!«



Krieg kann doch tödlich sein

ARMED ASSAULT

Mehr als fünf Jahre lang hat der realistischste Taktik-Shooter Operation Flashpoint auf einen Nachfolger warten müssen. Nun ist er da – und hat gleichermaßen Lust wie Frust im Marschgepäck.

Sie kennen **Operation Flashpoint** von 2001?

Gut, dann wissen Sie nämlich, auf was Sie sich mit dem inoffiziellen Nachfolger **Armed Assault** einlassen. Der Taktik-Shooter simuliert einen fiktiven Krieg so realitätsgetreu, dass Sie zu Beginn wahrscheinlich sehr viel öfter sterben werden, als

Sie selbst Gegner erledigen. Erst wenn Sie das Geduldsspiel mitspielen und sich von üblichen Shooter-Tugenden verabschieden, wird sich vor Ihnen ein Schlachtfeld ausbreiten, das derzeit einmalig ist. Doch Vorsicht! Selbst dann werden Sie so manches Mal über Programmfehler, unfaire KI-Gegner und die teilweise unfassbare Steuerung stolpern.

Weltpolizei vor Ort

Das Inselchen Sahrani, irgendwo im Atlantik: Im Süden ein Königreich, im Norden eine Republik. Die beiden Mini-Staaten mögen sich nicht sonderlich.

Und während Sie als US-Soldat zusammen mit Ihren Kameraden den Königstruppen am Strand Nachhilfe in Sachen Kriegsführung geben, fällt die Armee des Nordens ein. Man will das Königreich ausradieren und die Republik erweitern. Die US-Truppen, ganz in der Rolle der Weltpolizei, stehen den Südsahranesen bei und mobilisieren eine schlagkräftige Armee, um die Störenfriede aus dem Land zu vertreiben. Und sind immer mitten im Geschehen.

Zu Beginn werden die Einsätze durch Zwischensequenzen zusammengehalten, in denen eine TV-Nachrichtensprecherin vom Geschehen berichtet. Später im Spiel entwickelt sich eine eigene Dynamik, die Einsätze sind enger miteinander verknüpft, es gibt auch innerhalb der Missionen kleinere Einspieler, die im Ansatz eine Geschichte erzählen. Diese Minifilme in Spielgrafik sind mit Gitarrenmusik unterlegt und profitieren von guten Sprechern, die Sie auf Deutsch (News-Sprecher) oder auf Englisch (US-Soldaten) hö-

ren. Beides ist mit Untertiteln versehen. Im Spiel selber verhält es sich wie in **Operation Flashpoint**: Die Funknachrichten hören Sie in gutem Englisch und lesen sie in Deutsch.

Namenlose Soldaten

Armed Assault geht es anders als **Operation Flashpoint** an: Sie schlüpfen nicht in die Haut von Spezialisten mit Namen und Hintergrundgeschichte, sondern werden je nach Einsatz einfach in die Rollen von Infanterist, Helikopterpilot, Speznaz, Panzerkommandant oder Teamführer gesteckt. In einigen Missionen dürfen Sie aber immerhin entscheiden, ob Sie einen Trupp von neun Mann über die Insel scheuchen oder sich lieber hinter die Geschütze eines Panzers klemmen und Schießbefehlen folgen. Beides ist so reiz- wie anspruchsvoll. In den meisten Einsätzen als Infanterist tragen Sie ein M4-Sturmgewehr, Sie können Ihre Waffe aber zu jeder Zeit gegen die eines gefallenen Kameraden oder Feindes eintauschen. Auch kleinere

Munitionsdepots überall auf der Insel dürfen Sie nutzen, um sich etwa ein Scharfschützengewehr oder einen Raketenwerfer zu schnappen. In Sachen Waffenarsenal orientiert sich **Armed Assault** an den derzeitigen militärischen Standards. Fiktive Überwaffen wie etwa in **Battlefield 2142** fehlen.

Sonne, Strand, Panzer

Das Missionsdesign von **Armed Assault** ist durchwachsen. Da sind die Höhepunkte, in denen Sie etwa mit Ihrer Truppe und anderen kleinen Verbänden einen Flughafen zurückerobern müssen, um sich gleich im Anschluss in einen Stryker (ein bewaffneter Truppentransporter) zu klemmen, an die Küste zu sausen und dort weitere Invasoren zurückzudrängen. Wenn Sie langsam zum Wasser robben, die ersten Panzer erspähen, sich für einen Umweg entscheiden, sich den Kolossen von hinten nähern und dann den von Erfolg gekrönten Feuerbefehl geben – dann wollen Sie **Armed Assault** Herzen, küssen und zum

FACTS

- 400 Quadratkilometer große Insel
- 40 Fahr- und Flugzeuge
- 12 Hauptmissionen
- 12 Einzeleinsätze
- 17 Multiplayer-Karten
- Koop-Einsätze



Wir sollen zwei Black Hawks eskortieren. Mit der Heli-Steuerung ist das ein Kunststück.



Wir lassen den Soldaten aus der Schusslinie rollen. Die Tarnanzüge machen fast unsichtbar.



Um die spätere Invasion der Republik Sahrani vorzubereiten, müssen wir mit einem Panzertross die militärischen Einrichtungen der Feinde zerstören.

tollsten Taktik-Shooter der Welt erheben. Ein paar Minuten später erklären Sie das Spiel zum größten Mumpitz aller Zeiten. Da wäre die Mission, in der Sie sich mit anderen Soldaten durch ein kleines Nest schießen, nur wenige Minuten später ein paar Kameraden auf einem nahen Feld treffen und dann den Auftrag bekommen, exakt das gleiche Dorf abermals zu stürmen. Oder der Einsatz, in dem Sie nachts ein Munitionsdepot beschützen sollen. Das bedeutet, dass Sie stupide Patrouille laufen und gelegentlich mal einen feindlichen Speznaz erledigen müssen, der das Lager sprengen will. Das zieht sich ewig hin und ist tatsächlich so sterbenslangweilig, dass wir aus Unachtsamkeit mehrfach ins Gras gebissen haben.

Anders als in **Operation Flashpoint**: Sie können die großen Einsätze, die oft über mehrere Stationen auf der Insel führen, einfacher gestalten, wenn Sie vorher kleinere Aufträge erledigen. In denen sollen Sie zum Beispiel mit dem Scharfschützengewehr einen Offizier ausschalten oder nachts im Allein-

gang feindliches Gerät zerstören. Tun Sie es nicht, sind die Gegner in der Hauptmission schlagkräftiger. Schlecht ausbalanciert: Teilweise gestalten sich die kleineren Einsätze schwieriger als die großen.

Gewaltige Befehlsgewalt

Zwar sind die Einsätze, in denen Sie einfach nur Befehle befolgen, schon mehr als knifflig, trifft die gegnerische KI doch auch über 200 Meter oft noch sicher zwischen Ihre Augen. Richtig fordernd wird es aber erst, wenn Sie selbst eine Einheit befehligen. Die besteht aus verschiedenen Klassen, darunter oft zwei Panzerabwehrsoldaten, ein Sanitäter und diverse normale Infanteristen. Der Trick dabei: Ihre Jungs sollten stets langsam vorrücken, und zwar von Deckung zu Deckung. Arte die Teamsteuerung in **Operation Flashpoint** noch in fieses Detailgefummel über die F-Tasten aus, reicht nun ein Druck auf die Leertaste. Dann können Sie entweder alle über eine veränderte Mausanzeige zu einem beliebigen Zielpunkt schicken oder per Mausrad einzelne Sol-

daten ansprechen und ihnen genaue Positionen zuweisen. Wenn Sie der ganzen Truppe befahlen, sich zu einer Stelle zu bewegen, suchen sich die Burschen in der Nähe selbstständig Deckungsmöglichkeiten wie Büsche oder kleine Mauern.

Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die Leertaste drücken, wechseln Sie in die Vogelperspektive, die Ihnen eine grandiose Übersicht über das Terrain gibt. So spielen Sie **Armed Assault** fast wie ein Taktikspiel à la **Commandos**.

Dumm und dümmer

Setzen Sie beim Spielen von **Armed Assault** unbedingt eine Mütze auf, wenn Ihnen Ihre Haare lieb sind. Denn die wollen Sie raufen, unentwegt. Das liegt an der künstlichen Intelligenz Ihrer Kameraden und der Gegner. Die hat nämlich teilweise massive Aussetzer. Da ballern Sie des Nachts mit einem Scharfschützengewehr ohne Schalldämpfer aus der Distanz zig Gegner um, und die Burschen nur drei Schritte weiter ziehen munter weiter ihre Patrouillen-Kreise. Dann wieder



Jederzeit ein- und mit Notizen versehen: die Karten.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Armed Assault ist für mich eine zwiespältige Angelegenheit: Einerseits mag ich die realistische Atmosphäre und finde es super, meine Soldaten herumzukommandieren – wie bei der Bundeswehr eben. Andererseits nervt mich das ewige Gelatsche über menschenleere Hügel – wie bei der Bundeswehr eben. Aktuelle Taktik-Shooter haben mich daran gewöhnt, dass ständig irgendwas passiert, doch diese Erwartung muss ich bei Armed Assault ablegen. Dann stört es mich auch nicht mehr, dass es hier keine Story mit strahlenden Helden gibt, sondern nur einfache »Frontschweine«.

Akzeptiert man Armed Assault als (unfertige) Soldatensimulation, geht auch die Helisteuerung in Ordnung: Hubschrauber zu lenken ist nunmal wirklich schwer.

»Geduldsspiel für Militärfans«



LESERTEST: ARMED ASSAULT

Drei Leser spielten in der GameStar-Redaktion ausführlich Armed Assault. Hier ihre Meinungen:

Freiheit!

Das finde ich gut: Besonders gut gefallen hat mir die Atmosphäre von Armed Assault – sie knüpft nahtlos an die des Vorgängers an. Spieler, die Operation Flashpoint gespielt haben, werden sich bei Armed Assault sofort zuhause fühlen. Dazu trägt die neue Grafik-Engine bei, die eine deutlich verbesserte Flora liefert. In Verbindung mit den schönen und liebevollen Animationen der Charaktere und der schier unendlichen Sichtweite stellt sich jenes Freiheitsgefühl von damals wieder ein. Endlich mal keine vorgegebenen Korridore wie in anderen Shootern mehr; ich kann frei entscheiden, wie ich die Missionen angehe und löse.

Das finde ich weniger gut: Armed Assault macht auf mich einen stellenweise unfertigen Eindruck. Aber sind wir ehrlich, welches Spiel kommt heute ohne dieses Manko auf den Markt? Auch die Steuerung (insbesondere der Hub-schrauber) fand ich unglücklich. Hier besteht Patch-Bedarf.



Marc Stachel (34), selbständig

Pack die Badehose ein!

Das finde ich gut: Armed Assault ist ein echter Augenschmaus geworden. Die Modelle der Einheiten und Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet, und die riesige Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Die KI der Pixelfeinde wurde deutlich verbessert, so dass der Spieler anfänglich sicher sehr oft in die wunderbare Sandtextur beißen wird. Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist knackig, zum Abfrischen kann unser Alter Ego aber jederzeit ins kühle Meeresnass hüpfen. Der Editor ist noch mächtiger geworden und sollte den Nachschub an Missionen für die nächste Zeit sicherstellen. Optionen wie anforderbare Luftunterstützung oder Artillerie-Schläge wecken den Dr. Evil in mir.

Das finde ich weniger gut: Begrenzte Einheiten, schwieriges Flugmodell, hakelige Wegfinderoutinen für die künstliche Intelligenz und unausgeglichenes Schadenssystem für Fahrzeuge. Das alles könnte man im Jahre 2006 sicher besser machen.



Alexander D. (35), k.A.

Nicht mehr, aber auch nicht weniger

Das finde ich gut: Schnell ist man dank Sound, Bewegungsfreiheit und Atmosphäre wieder in der alten Operation-Flashpoint-Stimmung. Die Missionen sind sehr unterschiedlich gestaltet. Der hohe Grad an Realismus dabei führt dazu, dass Armed Assault nicht viel mit einem Shooter gemein hat. Blinder Drauflos-stürmen bedeutet fast immer den Tod.

Das finde ich weniger gut: Die Stärken des Spiels sind gleichzeitig seine Schwächen. Der angestrebte Realismus führt oft zu nervigen Situationen, und auch der hohe Schwierigkeitsgrad ist abschreckend. Leider wurden die Schwachstellen von Operation Flashpoint nicht ausgebessert. Zwar kann man endlich speichern, doch die Steuerung ist immer noch sehr



Paul Milbers (37), Drehbuchautor

hakelig und gerade in spannenden Situationen zu aufwändig. Sowohl in Handhabung als auch in Übersichtlichkeit zeigen Team-Shooter wie Battlefield 2, wie man es hätte besser machen können.

warten Sie in einem kleinen Dorf minutenlang auf den feindlichen Konvoi, weil die Fahrer-KI des Leitpanzers eine Mauer genauer in Augenschein nimmt, statt mit dem Koloss über die Straße zu rumpeln.

Schlimmer als die Blackouts

auf Gegnerseite sind die in den eigenen Reihen. Stellen Sie sich vor, Sie stehen kurz vor der Invasion der feindlichen Hauptstadt. Soeben haben Sie eine Verteidigungsstellung ausgehoben, das Adrenalin kocht noch in Ihren Adern, und nun

wollen Sie mit einem Stryker weiter ins Feindgebiet vordringen. Das ganze Team sitzt schon im Fahrzeug, nur Schütze Nummer 7 fehlt. Also geben Sie ihm einzeln den Befehl, sich gefälligst zur Mannschaft zu bewegen. Positive Rückmeldung kommt, gleich darauf aber das »Negativ!« für »Ich kann nicht kommen!«. Was ist los? Sie machen sich auf die Suche und finden Nummer 7 ratlos an einer Hausecke, die er nicht zu umlaufen schafft. Wir raten nochmals: Mütze nicht vergessen!

Besoffenes Fluggerät

Aus der Abteilung »Verbrechen am Spieler« stammt die Helikoptersteuerung. Stellen Sie sich die ungefähr vor wie die in Battlefield 2, nur steuern sich die Dinger alle, als hätten sie statt Treibstoff Alkohol im Tank. Auf Richtungswechsel reagieren sie entweder gar nicht oder zu extrem. Häufiger kommt es aber vor, dass Sie mit Ihrem Heli einfach abstürzen, weil die Nase des Vogels nach einem Geschwindigkeitsschub nicht wieder hoch will. Letzte Rettung ist dann oftmals, in den automatischen Schwebflug zu wechseln. Das ist auch ein probates Mittelchen, wenn Sie eine Feind-

stellung oder einen Konvoi zerbröseln sollen. In einem der späteren Einsätze, in dem Sie Transporthelikopter eskortieren sollen, nützt Ihnen das allerdings auch nichts mehr. ➤➤

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Reduzieren Sie bei älteren Grafikkarten zunächst die »Schatten«. Sollte es dann noch ruckeln, schalten Sie sie ganz ab.
- Experimentieren Sie mit dem Regler »Sichtbarkeit«. Abhängig von CPU und RAM können Sie echte Fernsicht genießen.

- Aktivieren Sie ab einer GeForce 7900 GT oder Radeon X1900 XT 4x AA und 8x AF.

CHECKLISTE

- 4,5 GByte Speicherplatz
- 2,8 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT ARMED ASSAULT 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 der Prozessor ausschlaggebend.

Grafikkarte	1		2		3		4	
	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT	GeForce 6	6200	6600 GT	6800 GS 6800 Ultra
	Radeon X1000	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT		
	GeForce 7		7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
Prozessor	Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Athlon XP	1800+	2600+	3200+				
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz			
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57
Speicher in MB	Pentium D				915	950	965 XE	
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	FX-62
	Core 2 Duo						E6300	E6600
							X6800	
3		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048
								3.072

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Niedrig: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Aus: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt	läuft so flüssig: 1280x1024, Normal: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Niedrig: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt	läuft so flüssig: 1280x1024, Hoch: Objekt-, Texturen-, Shading-Details. Hoch: Schatten, anisotrope Filterung, Postprocess-Effekt
		ruckelt stark			

SCHÖN/HÄSSLICH



Wenn das Wetter mitspielt (oben), sieht Armed Assault schick aus. Fahrzeuge, Soldaten, Häuser und Vegetation werfen realistische Schatten. Wenn es hingegen regnet (unten), legt sich lediglich ein hellgrauer Film über das Bild. Die Farben werden blasser, die Texturen matschiger. Der Eindruck von schlechtem Wetter kommt so jedoch nicht auf.



In der taktischen Übersicht lassen sich Fahrzeuge und Soldaten am besten durchs Terrain steuern – jedoch nur, wenn kein Feind in der Nähe ist.

Da heißt es dranbleiben! Wir garantieren, dass Sie bei den Hubschrauber-Einsätzen den einzelnen freien Speicherstand am meisten bemühen werden.

Im Gegensatz zu den Helikoptern ist der restliche Fahrzeug-Pool pflegeleicht. Panzer, Humvees oder Stryker steuern Sie sicher über Maus und Tastatur selbst durch Gegenden, in denen die Vegetation mal dichter ist. Die Panzer lassen sich ohnehin von nichts abschrecken, die fahren Bäume, Zäune und Straßenschilder einfach um.

Unter blauem Himmel

Eine verrückte Sache ist die Grafik des Spiels. Da wären etwa die Animationen der Soldaten, die äußerst realistisch wirken. Waffenwechsel laufen geschmeidig, Nachladen wird detailgetreu dargestellt. Robben die Burschen über den Boden, sehen Sie sogar, wie sich die Sohlen der Stiefel leicht verbiegen. Auch die Landschaft beeindruckt, so echt wirken Bäume, Büsche, Wiesen, Hügel, Straßen, ganze Nadelwälder – jedoch nur bei Sonnenschein. Sobald der Himmel dank des dynamischen

Wettersystems zuzieht und es zu regnen beginnt, wird aus einem tollen Anblick eines der hässlichsten Programme überhaupt. Denn dann legt sich einfach ein hellgrauer Filter über alles, Farben verblassen.

Bringen Sie Zeit mit!

Multiplayer-Partien ruckeln bereits ab 15 bis 20 Spielern stark. Trotzdem ist **Armed Assault** für Freunde von Langzeit-Multiplayer-Einsätzen eine tolle und ungleich realistischere Alternative zu **Battlefield 2**, in dem ein Inselkampf (Capture the Flag, Team-Deathmatch oder Deathmatch) weit über eine Stunde dauern kann. Den meisten Spaß bereitet dabei der Koop-Modus, in dem Sie mit echten Kameraden gegen die diabolisch gut treffende KI antreten und eine Mission ähnlich wie die aus der Kampagne erledigen sollen. Bisher liegen insgesamt 17 Multiplayer-Szenarios vor, dank des griffigen Editors und der ungemein aktiven **Operation Flashpoint-Community** werden es sicher recht bald deutlich mehr sein.

➔ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2859

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Herrje, dieses Spiel treibt mich nahe an den Herzinfarkt. Unfertig ist es, Macken und grausam blöde Missionen hat es und die schlimmste Helikoptersteuerung aller Zeiten. Ich möchte es nie mehr anfassen müssen! Und dann sind da diese Momente, diese glühend hellen Sterne in finsterner Frustration, die mich denken lassen, es sei das Kriegsspiel aller Kriegsspiele. Momente, in denen ich mit dem Kopf im Gras auf eine feindliche Luftabwehrstellung zukrabbele, mit einer Rakete dann alles zerbröckele, sofort über Funk höre, dass jetzt der Luftangriff stattfinden kann, ich zur nahen Brücke hetze und sehe, wie meine Jungs die feindlichen Panzer in aller Ruhe wegsprengen. Es ist zum Weinen schön. Wieso nur, wieso kann Armed Assault nicht immer so sein?

»Hass! Liebe! Hass! Liebe!«



Immer mal wieder kommen Sie auf dem Weg zu Einsätzen an zerstörtem Gerät wie diesen Panzern vorbei. Das ist enorm atmosphärisch.

ARMED ASSAULT TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Bohemia Interactive (Operation Flashpoint, GS 07/01: 88 Punkte)
PUBLISHER Morphicon TERMIN (D) 30.11.2006
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden



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

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	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 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 4,4 GB Festplatte	STANDARD 2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	OPTIMUM 3,6 GHz Intel A64 3500+ AMD 2,0 GB RAM 4,4 GB Festplatte	

PROFITIERT VON Joystick
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 (64) Koop, Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch
SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE über Gamespy
DEDICATED SERVER Ja MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT Genauso fordernd und frustrierend wie die Kampagne.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Fahrzeug-Modelle + tolle Landschaftsgrafik, wenn die Sonne scheint - hässlich bei Regen - Texturen	8/10
SOUND	+ Schlachtenlärm + Geräusche wie Soldatenstiefel auf Teer - Aussetzer mit EAX - zu früh hörbares Panzerketten-Gerassel	8/10
BALANCE	+ manche Einsätze in mehreren Rollen spielbar + immerhin ein Speicherplatz - nur ein Speicherplatz - Adlerraugen-Gegner	6/10
ATMOSPHÄRE	+ sehr intensives Gefühl von Weite + handschweiß-treibende Gefechte - namenloser Held - Teamkollegen bleiben Polygone	7/10
BEDIENUNG	+ fixe Teamsteuerung + taktische Spielsicht + Notizen auf Karten - Detailbefehle - Fallschirme unlenkbar - Helikopter	7/10
UMFANG	+ riesige Kampagne mit Untermisionen + weitere von der Kampagne unabhängige Einsätze + mächtiger Editor	10/10
LEVELDESIGN	+ riesige Insel + Schlachten auf freiem Feld oder zwischen Gebäuden - nicht viel Abwechslung fürs Auge	8/10
KI	+ stufenweise einstellbar + treffsicher + nutzt Deckungen - Aussetzer auf Freund- und Feindseite - Feinde oft zu stark	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ überall Waffendepots + realistischer Fuhrpark + realistische Waffenauswahl - weniger Fahrzeuge als im Vorgänger	8/10
HANDLUNG	+ nachvollziehbarer Konflikt + Verknüpfung der Einsätze durch Nachrichten - erst gegen Ende eine spannende Dynamik	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: RIESIGE MILITÄR-SIMULATION FÜR VOLLPROFIS.



Blind vor Wut ist gut

SCARFACE

23 Jahre nach seinem Kinoauftritt kommt Tony Montana auf den PC und zeigt den GTA-Jungspunden, was ein richtiger Gangster ist.

Sie legen Wert auf gepflegte Umgangsformen, gewählte Ausdrucksweise und einen generell lupenreinen Lebenswandel? Dann brauchen Sie eigentlich gar nicht weiterzulesen, denn all das gibt es im Actionspiel **Scarface** schon mal garantiert nicht. Wenn Sie dagegen eine Schwäche für harte Helden, rücksichtslose Ballereien und Kraftausdrücke der untersten Schublade haben, sollten Sie der Filmumsetzung eine Chance geben. Denn die Entwickler Radical (**Simpsons Hit & Run**) haben aus der 23 Jahre alten Vorlage ein hochklassiges Abenteuer gemacht, das allerdings technisch weit hinter modernen Titeln herhinkt.

Neustart für Tony

Der Held von **Scarface** ist Tony Montana, ein hartgesottener Exilkubaner in Miami. Im Film **Scarface** schwingt er sich durch brutale Methoden zum Drogenbaron auf, wird jedoch auf dem Höhepunkt seiner Macht von Rivalen umgenietet. Das Ende der Vorlage ist der Beginn des

Spiels, nur dass Tony diesmal in letzter Sekunde und schwer verwundet entkommt. Von seinem Gangsterversteck in Little Havanna aus versucht er mittels alter Kontakte, erneut zum Paten von Miami aufzusteigen und vier Stadtteile zu erobern. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Natürlich klagt **Scarface** hemmungslos bei den Titeln der **GTA**-Reihe, vor allem bei **GTA San Andreas**. Zur Ehrenrettung von Radical sei aber gesagt, dass sich Rockstar bei der Arbeit an **GTA Vice City** den Film **Scarface** sehr genau angeschaut hat, teilweise ist sogar der Soundtrack identisch. Außerdem retten etliche gute Ideen **Scarface** davor, ein simpler **GTA**-Abklatsch zu sein.

Heiße Ware, schnelle Autos

Das Grundprinzip ist inzwischen altbekannt: Tony läuft durch die Stadt und holt sich an auf der Karte markierten Punkten Missionen ab. Die Aufträge sind gehobener **GTA**-Standard, ein Mix aus Ballereien und Ver-



Im Lauf des Spiels gibt's neue Klamotten. Der blaue Anzug ist Montanas Standardkleidung.



Gespräche und Verhandlungen laufen über den golfspiel-ähnlichen Schwungbalken.

folgungsjagen. Wenn der Weg mal weiter ist, klagt er kurzerhand ein Auto von der Straße und ruft dem Ex-Fahrer noch ein paar unflätige Worte hinterher. Doch Vorsicht: Anders als in **GTA** sind die Polizisten in **Scarface** auf Zack und verfolgen selbst kleinere Vergehen. Ein weißer Rand um die Karte links unten zeigt den Fahndungslevel des Helden. Wenn sich Tony nichts weiter zu schulden kom-

men lässt, färbt sich der langsam wieder schwarz.

Wenn es doch mal zu einem Feuergefecht mit den Gesetzeshütern kommt, steigt der so genannte Druck bei der Polizei. Wenn der auf Maximum ist, kann Tony kaum mehr vor die Tür gehen, ohne sofort verfolgt zu werden. Ähnlich funktioniert der Druck der feindlichen Banden, mit denen Montana um die Vorherrschaft in Miami



Sinnkrise in der Disko: Die Zwischensequenzen bringen viel Atmosphäre.



Mit einem Musclecar jagen wir einen verräterischen Plattenmanager.



Bei der Ballerei im Schnapsladen sammelt Tony ordentlich Mumm. Problem: Wenn im Tumult zu viele Flaschen bersten, ist die Mission gescheitert.

konkurriert. Wenn Sie zu viele Gegner umnieten, fliegen auf der Straße ständig blaue Bohnen in Richtung Tony. Wie werden Sie den Stress mit Polizei und Gangstern wieder los? Natürlich mit Geld. Im jederzeit einblendbaren Imperium-Menü verringern Sie durch saftige Zahlungen den Druck. Allerdings will die Kohle zuvor erstmal verdient werden.

Reich durch Pulver

Tonys Metier ist der Drogenhandel. Von Lieferanten kauft er kiloweise Kokain, das er dann an auf der Karte markierte Kleindealer in 100-Gramm-Päckchen verscheuert. Das so

verdiente Geld sollte er schnell zu einer Bankfiliale bringen und es auf sein Konto einzahlen. Denn wenn Montana mit dem Drogengeld in der Tasche stirbt oder von der Polizei geschnappt wird, ist es futsch. Das bringt spannende Entscheidungen in den Dealer-Alltag: Lieber alles verkaufen und dann mit einem dicken Bündel zum Geldinstitut? Oder doch lieber nach jedem geglückten Deal feige zur Bank fahren? Auf Dauer nervt der ständige Trott aus Einkaufen, Verkaufen und Geldwäsche jedoch, und man wünscht sich leichtere Verdienstmöglichkeiten. Zum Glück kann Tony nach und nach Geschäfte wie ein Pfandhaus, einen Zigarrenladen, die Disco Babylon (bekannt aus dem Film) oder eine schmierige Spelunke kaufen. Dort liefert er die Drogenpäckchen einfach gesammelt ab, der jeweilige Geschäftsführer übernimmt dann gegen einen kleinen Abschlag den Vertrieb der Ware. Das reduziert die zeitraubende Fahrerei immens.

Handeln im Kreis

Egal ob Drogenhandel, Geldwäsche oder die Verhandlungen mit einem Polizisten, nachdem Tony geschnappt wurde – sämtliche Gespräche laufen mit einem Minispiel ab, das an Golf-simulationen erinnert. Sie müssen einen Schwungbalken im richtigen Moment stoppen, damit Tony einen guten Preis herauschlägt, die Bank nicht zu viel »Waschgebühren« verlangt oder der Held dem Knast entgeht. Anfangs ist das System ungewohnt, doch nach ein paar Stunden handeln Sie meist optimale Konditionen aus.

Den so verdienten Zaster stecken Sie entweder in neue Läden oder geben ihn hemmungslos für Luxus aus. Tonys Villa aus dem Film können Sie mit exotischen Gegenständen wie ausgestopften Tigern schmücken – fast wie in **Die Sims 2**. In die Garage stellen Sie einen Sportwagen-Fuhrpark, am hauseigenen Pier liegen die Rennboote. Oder Sie leisten sich

eine eigene Plattenfirma. All diese Reichtümer steigern Tonys Ruf in Miami. Der ist wichtig, denn als geachteter Gangs-



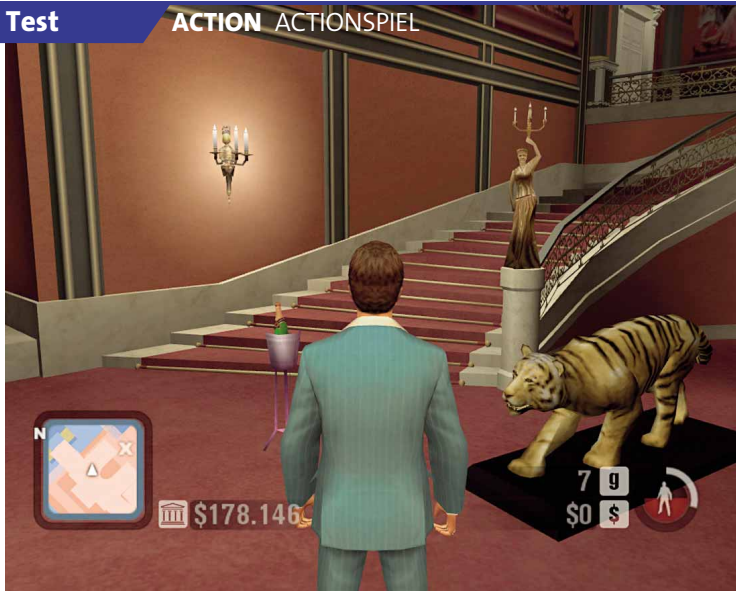
Im Blinde-Wut-Modus bringt jeder Treffer 200 Gesundheitspunkte, Tony ist praktisch unverwundbar.



Cool: Tonys Rennboot hat ein Maschinengewehr.

DIE DEUTSCHE VERSION

Bei der deutschen Version von Scarface hatte Viven di viel zu entschärfen. Denn im US-Original gibt's neben Blutfontänen auch Trefferzonen, die bei jedem Schuss angezeigt werden. Wenn Sie zum Beispiel einem Opfer in die Nieren schießen, gibt's dafür besonders viel Mumm. In der deutschen Fassung sind dagegen nur Kopftreffer effektiv. Bei der rauen Sprache unterscheiden sich die Versionen nicht. Scarface ist so oder so nichts für Jugendliche.



Mit Sektkühler und ausgestopftem Tiger statuen wir unsere Villa »stilvoll« aus.

ter erwirtschaften Sie bei Geschäften mehr Geld.

Blinde Wut gegen Banden

Während seines Aufstiegs legt sich Tony immer wieder mit den etablierten Gangstern Miamis an. Ganz unten in deren Hierarchie steht der Kleinkriminelle Nacho, die Diaz-Brüder kontrollieren den Drogenhandel. Als Endgegner wartet der Kokain-Tycoon Sosa. Feindliche Bandenmitglieder werden auf der Karte als Totenkopf markiert; Tony kann hinfahren und seine Geschäftsinteressen mit stark bleihaltigen Argumenten »durchsetzen«. Klasse: Beim Ballern füllt Montana seinen

Mumm-Meter. Wenn der voll ist, schalten Sie auf Wunsch in den »Blinde Wut«-Modus. In dem schießen Sie aus der Ego-Perspektive auf die Gegner, füllen mit jedem Treffer Gesundheit auf und fluchen dabei wie ein Fuhrknecht. Das ist zwar nicht gerade taktisch fordernd, macht aber einen Heidenspaß!

Wie Kino, nur kantiger

Im Montana-typischen Klartext gesprochen: **Scarface** ist hässlich! Auf den ersten Blick wirkt das Spiel kaum hübscher als das immerhin schon weit über ein Jahr alte **GTA San Andreas**. Doch wie im Rockstar-Titel reißen es die erstklassigen Animationen von Tony und seinen Widersachern heraus, die zahlreichen Zwischensequenzen wirken tatsächlich wie aus einem Guss. Dazu kommt die perfekte Klangkulisse. Sämtliche Sprecher erledigen ihre Arbeit äußerst glaubwürdig, allerdings nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln. Dafür gibt's aber massig Sprachausgabe. Tony kann sogar wahllos Passanten anquatschen, dann entspinnt sich ein kleines, oft extrem witziges Gespräch – meist über Sex. Wenn Sie mit dem Auto unterwegs sind, tönt aus dem Radio ein erstklassiger 80er-Jahre-Soundtrack, in dem nicht nur Rock und Rap, sondern – ganz typisch für Miami – auch jede Menge kubanisches Latinoflair steckt. Und wenn Sie die Musik ganz laut aufdrehen, müssen Sie sich auch Tonys ständiges Geflüche nicht mehr anhören.



Bei Ballereien aus Fahrzeugen hilft die automatische Zielfunktion per rechter Maustaste.

MARKUS SCHWERTDEL markus@gamestar.de

Wenn es je einen GTA-Klon mit Daseinsberechtigung gegeben hat, dann Scarface. Die Geschichte um Tony Montanas zweiten Anlauf protzt mit Ideen wie den Gesprächs-Minispielchen, den Villa-Upgrades oder dem nervenkitzeligen Geldbeutel-Konzept. Dazu kommen unzählige Details wie die Gespräche – etliche Spielstunden habe ich nur Passanten angequatscht! Außerdem gefällt mir persönlich der ungeschminkt-harte Stil von Tony wesentlich besser als das pseudocoole Ghetto-Gehabe in San Andreas. Scarface wirkt einfach erwachsener!

Warum trotzdem nur 84 Punkte? Scarface ist technisch schlichtweg alt. Kantige Figuren, potthässliche Innenräume – das kann nahezu jedes einigermaßen aktuelle PC-Spiel viel besser. Lediglich die stilvollen Animationen retten Tony vor dem Grafikabsturz. Trotz dieses Mangels sollten Sie dem Titel eine Chance geben. Ihnen entgeht sonst eine der wenigen wirklich guten Filmumsetzungen.

»Derbe Sprüche, klasse Action«



WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3020

SCARFACE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Radical (Simpsons Hit & Run, GS 02/05: 73 Punkte)
PUBLISHER Vivendi
SPRACHE Englisch, deutsche Untertitel
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch
TERMIN (D) 23.10.2006
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfreigabe

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden



ANSPRUCH

EINSTIEG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG	leicht										schwierig
SPIELMECHANIK	einfach										komplex
SPIELTEMPO	langsam										schnell
HILFEN	Einblendungen erklären Zusammenhänge										
SPEICHERSYSTEM	Speicherpunkte										
ERFORDERT	■ Schnelle Reaktionen ■ Orientierungsfähigkeit ■ Logik & Überlegung ■ Geduld ■ Handeln unter Zeitdruck ■ Vorausplanung ■ Mikromanagement ■ Teamfähigkeit										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,6 GB Festplatte	STANDARD	3,0 GHz Intel	XP 3000+ AMD	1,0 GB RAM	2,6 GB Festplatte
OPTIMUM												
PROFITIEREN VON	■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 ■ KOPIERSCHUTZ ■ Securom ■ 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											

BEWERTUNG

GRAFIK	+ teilweise knackige Texturen + Farbwahl + Charakter-Animationen + viel zu wenige Polygone + extrem triste Innenlevels	6/10
SOUND	+ 80er-Jahre-Soundtrack mit vielen Stilrichtungen + Synchronsprecher + Sprachausgabe + Waffen- und Fahrzeugsounds	10/10
BALANCE	+ Rücksetzpunkte + Tutorialmissionen in der Geschichte + Schwierigkeitsgrad steigt stark an... + ...und schwankt danach	7/10
ATMOSPHÄRE	+ fängt die Atmosphäre der Filmvorlage ein + erwachsener Stil, weniger comichaft als GTA San Andreas + Drogenbaron-Feeling	10/10
BEDIENUNG	+ Maussteuerung + Fahrzeuge gut kontrollierbar + hakelige Laufsteuerung + manchmal Kameraprobleme	7/10
UMFANG	+ riesige Stadt, Miami nachempfunden + unzählige Aufträge mit aufwändigen Zwischensequenzen + Nebenmissionen en masse	10/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Missionen mit Autos, Booten etc. + Mix aus Ballereien und Fahraufträgen + Koks-Vertiklen zu Beginn	8/10
KI	+ recht intelligente Polizisten versuchen, Tony aufzuhalten + Bandenkrieger sind nur strohdummes Kanonenfutter	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ beeindruckender Wut-Modus + Arsenal aus Waffen, Fahrzeugen, Klamotten + Villa-Tuning mit unzähligen Luxusgegenständen	10/10
HANDLUNG	+ Geschichte des Films wird glaubwürdig weitergeführt + Hassliebe zum Helden Tony Montana	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: TECHNISCH SCHWACH, ATMOSPHÄRISCH EIN KNÜLLER.



DVD AB 18: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 3019

USK: keine Jugendfreigabe

Quickload, Quickload, Quickload

EL MATADOR

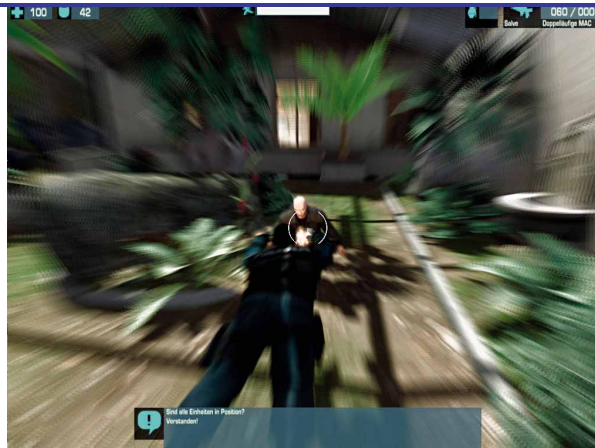
Keine Macht den Drogen! Wer anderer Meinung ist, wird erschossen. Zumindest in Frosters knallharter Action-Ballerei.

Was macht ein Redakteur, wenn ihm ein Titel wie **El Matador** zum Test vorgelegt wird? Er denkt sich: »Hey, ein durchgestyltes Actionfest mit einem Bullet-Time-Modus wie in Max Payne, einem markigen Drogenszenario und unzähligen Waffen! Das wird cool.« Also wird zunächst ein grimmiges Drogenfahnder-Gesicht samt Sonnenbrille aufgesetzt, dann die Ärmel bis zum Anschlag hochgekrempelt und abschließend im abgedunkelten Raum breitschultrig vor den Bildschirm gesetzt. »Macht euch auf das jüngste Gericht gefasst, verdammte Drogenhändler!«, knurrt der Redakteur, ehe er im Zeitlupensprung in den ersten Schauplatz (einen Clubraum) hechtet – und von Kugeln so durchsiebt wird wie sonst nur

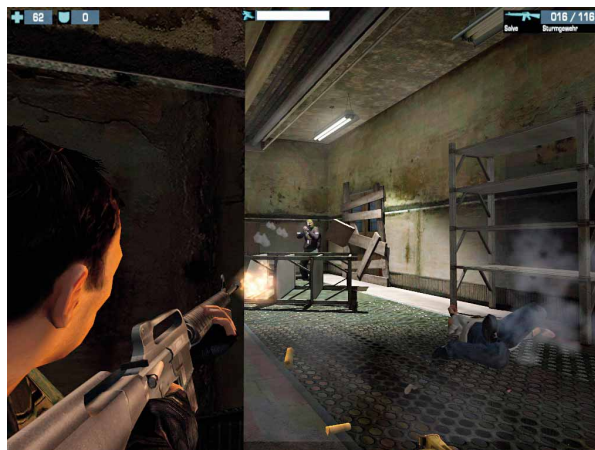
Mafia-Opfer in den **Der Pate**-Filmen. »Autsch«, denkt sich der ex-coole Redakteur da. Also: Sonnenbrille ab, Raum aufgehellt, Ärmel runtergekrempelt und besorgtes Gesicht aufgesetzt (und im Hintergrund lachen schon die Kollegen).

»Einsatz gescheitert«

Das in der Schulterperspektive gespielte **El Matador** hat einen knallharten Schwierigkeitsgrad und ist also kein Fun-Action-Leichtgewicht wie zum Beispiel **Just Cause** oder **Total Overdose**. Stattdessen ist in diesem Spiel vorsichtiges und taktisches Vorgehen angesagt. Erste Konsequenz: Wir bewegen uns ausschließlich in geduckter Haltung vorwärts. Das sieht zwar doof und uncool aus, rettet uns aber im Zweifel das Leben.



Dank gekonntem Hechtsprung in Zeitlupe (Bullet-Time) konnten wir diesen Gegner ausschalten. Der Verzerrungseffekt erschwert allerdings das Zielen.



Einige Innenlevels können grafisch nicht mit den Außenlevels mithalten.

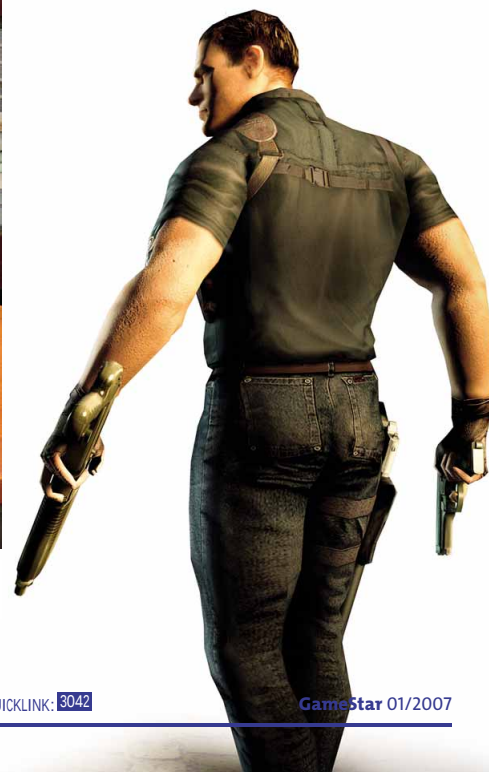
Zweite Konsequenz: Hinter jeder Tür und Ecke lugen wir wachsam mit angelegter Waffe hervor. Dritte Konsequenz: Räume, die wir nicht einsehen können, werden nur noch im aktiven Bullet-Time-Modus betreten.

ten. Vierte Konsequenz: Quicksave, Quicksave, Quicksave.

Trotz all dieser Sicherheitsvorkehrungen bleibt das Spiel ein schwerer Brocken. Das liegt vor allem an den unausbalancierten Gegnern. So passiert es Ihnen regelmäßig, dass Sie mit maximaler Gesundheit und maximaler Panzerung einen Raum betreten und dem Gegner trotzdem ein einziger Schuss reicht (vermutlich ein



So nah am Gegner müssen Sie schnell schießen, sonst sind Sie in wenigen Augenblicken tot. Beachten Sie auch die schöne Weitsicht ①, den physikalisch korrekt umfliegenden Stuhl ② und die zwei Waffen in der Hand ③.



SCHÖNE AUSSICHTEN IN EL MATADOR



El Matador führt Sie immer wieder durch schön anzusehende Außenlevels, zum Beispiel eine Großstadt ①, ein Dschungel-Camp ②, einen Jachthafen ③ oder Dockanlagen ④.

Kopftreffer), um Sie niederzustrecken. Passiert Ihnen das mehrmals hintereinander, sind Sie zu Recht frustriert. Die Quickload-Taste wird so mit der Zeit zu Ihrem besten Freund, auch dank der erträglich kurzen Ladezeiten. Trotzdem bleibt **El Matador** stets spielbar und macht nach ein wenig Eingewöhnung sogar richtig Spaß.

Licht und Schatten

Gelungen ist vor allem die Präsentation des Spiel. Vor allem in den Außenarealen glänzt **El Matador** mit guter Weitsicht, üppiger Vegetation und schönen dynamischen Schatten. Darüber hinaus bieten die Schauplätze reichlich Abwechslung (siehe Kasten). Während wir uns in einem Kapitel durch ein Luxushotel und die heruntergekommenen Gassen von Bogotá kämpfen, erkunden wir später ein abgelegenes Dschungelcamp oder ballern uns von einem privaten Jachthafen zur prachtvollen Villa eines Drogenbarons vor. Das Ganze ist so abwechslungsreich gestaltet, dass man die Linearität der Levels durchaus vergibt und vergisst. Lediglich das eine oder andere Innenlevel erscheint im Kontrast zur Außenwelt sehr trist gestaltet. Als Bei-

spiel seien hier die in Shootern so beliebten Kanalisations- und Tiefgaragen-Level angeführt (gibt es eigentlich grauer Orte als diese?). Der Sound steht der Grafik in nichts nach und macht vor allem eins: ordentlich Lärm. Nur manches Musikstück könnte ein bisschen weniger aufdringlich ausfallen.

Bis an die Zähne

In einigen Levelabschnitten dürfen Sie mit der Unterstützung eines computergesteuerten Teams vorrücken. Sie können Ihren KI-Kameraden zwar keine Befehle geben, aber dafür treffen die ganz ordentlich und suchen gerne Deckung. Selbstverständlich bleibt die Hauptlast aber an Ihnen hängen. Um Ihnen das Leben zu erleichtern, stellt Ihnen das Programm ein großes Arsenal an originalgetreuen Schusswaffen von der Pistole bis zum Raketenwerfer zur Verfügung. Jede zeigt eine andere Wirkung und lässt sich daher sinnvoll einsetzen. Unser Favorit: Mit zwei Maschinenpistolen im Anschlag im Zeitlupenhechtsprung um sich ballern.

Traue niemandem

Die Handlung von **El Matador** um die Zerschlagung eines Dro-

genkartells ist streckenweise etwas wirr erzählt und behandelt die Nebenfiguren stiefmütterlich. Das macht das Spiel aber durch viele, schön inszenierte Zwischensequenzen und die stimmungsvolle Zwielfichtigkeit aller Charaktere wett. Wem Sie trauen können, bleibt bis zum Schluss unklar. Neben dem zurückgeschraubten Gewaltgrad liegen in der Story übrigens die größten Veränderungen zu der mittlerweile indizierten internationalen Version. Trotz allem ist **El Matador** auch in dieser Fas-

sung weder ein Kinderspiel noch ein Spiel für Kinder. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3038



Gelegentlich sind Zwischengegner zu erledigen.

EL MATADOR ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Plastic Reality	TERMIN (D)	26.10.2006
PUBLISHER	Brigades (Frogster)	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 30 S. Handbuch
			USK keine Jugendfreigabe

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,5 GHz Intel XP 3500+ AMD	3D-Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	Geforce 6600 GT
2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	Radeon X600 / X700
			Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFILIERT VON: EAX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schöne Außenlevels + gute Weitsicht + dynamische Schatten - Innenlevels teils trist	8/10
SOUND	+ es kracht und rummt an allen Ecken + ordentliche Sprecher - Musik nervt manchmal	8/10
BALANCE	- sehr schwer - Gegner zielen viel zu gut, oft reicht ein einziger Todesschuss + teils gegnerische Treffer schon zu Levelbeginn	4/10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Schauplätze für einen südamerikanischen Drogenkrieg + viele Zwischensequenzen + pausenlose, coole Action	9/10
BEDIENUNG	+ leichtgängige Steuerung + Quicksave-Funktion + Bullet-Time gut einsetzbar	9/10
UMFANG	+ sechs ordentlich lange Kapitel - kein Multiplayer-Modus - kaum Wiederspielwert	7/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche, atmosphärische Schauplätze + spannend aufgebaut + nette Physikspielereien - linear	9/10
KI	+ Gegner sucht gut Deckung + KI-Teamkameraden treffen auch - manchmal Aussetzer bei Gegner- und Teamkameraden-KI	7/10
WAFFEN & EXTRAS	+ riesiges Waffenarsenal + jede Waffe mit unterschiedlicher Wirkung und Funktion + Schießen mit zwei Waffen gleichzeitig	9/10
HANDLUNG	+ viele zwielichtige Charaktere + coole Sprüche - Beziehungen werden nicht vertieft - etwas wirr erzählt	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SCHÖNE, ABER SEHR SCHWERE DAUERBALLEREI.



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich bewundere gerne den Fortschritt in Sachen KI, aber ein Gegner, der mir mit hundertprozentiger Sicherheit jedes Mal einen Todesschuss versetzt, ist mir zuviel. Eine gute KI soll ein Spiel authentisch und fordernd gestalten, nicht frustrierend. Abgesehen von diesen Balance-Problemen haben die Entwickler einiges auf die Beine gestellt: einen launigen Action-Shooter mit ansehnlicher Präsentation und ordentlichem Baller- und Krawall-Faktor. Kein Meilenstein, aber für frustresistente Actionfreunde genau das Richtige.

»El Dificultoso«



Die fantastischen... Zwanzig

ULTIMATE ALLIANCE

Was kann eine Allianz der größten Superhelden aufhalten? Natürlich nichts – außer Schwächen in Sachen Balance, Gegner-KI und Anspruch.



Aus zwanzig Helden wählen wir vier für unser Team.

Wer waren die Helden Ihrer Kindheit? Schwarzenegger, Matthäus, Kohl oder der Duke? Alles Quatsch, natürlich waren es die weltenrettenden Comic-Helden wie Spider-Man, Wolverine oder die Fantastischen Vier. Mit **Marvel: Ultimate Alliance** wird nun Ihr Kindheitstraum wahr: Sie dürfen sie alle spielen! Gleichzeitig! Im Team! Alleine! Mit Freunden! Das wird super! Oder doch nicht...?

Auf zur Schlachtbank

Aus insgesamt zwanzig Marvel-Comichelden, die Sie zum Teil aber erst freispielen müssen, dürfen Sie vier in Ihr Team berufen. Sie übernehmen die Führung eines Helden, der Rest folgt selbständig. Zwischen den

Charakteren können Sie jederzeit frei wechseln. Jeder Held besitzt besondere Superhelden-Fähigkeiten (wie Wolverines Klauen-Angriff), die er mit steigender Erfahrung noch verstärken kann. Im Kampf gegen die Schurkenvereinigung »Masters of Evil« kloppt sich Ihr Helden-trupp durch viele Levels. Dabei entpuppt sich **Marvel: Ultimate Alliance** aber als eher simples Prügelspiel. Die Standardgegner erweisen sich als willenloses Schlachtvieh, bei denen es meist reicht, sie am Kragen zu packen und dann einfach tot zu klicken. Sie können aber auch schlicht an den meisten Feinden vorbeirennen. Die verpasste Erfahrung wird später kaum vermisst, denn wenige speziali-

sierte Helden-Fähigkeiten reichen im Spielverlauf völlig aus.

Wie im Zirkus

Fordernd wird das Spiel erst bei Bosskämpfen. Oft brauchen Sie eine spezielle Taktik, um zu siegen. Dumm nur, dass diese Taktik dann mehrmals stupide wiederholt werden muss, bis der Kampf zu Ende ist. Abwechslung sieht anders aus, wie zum Bei-

spiel das Leveldesign beweist. Höhepunkt ist die »Murderworld«, ein zirkusartiger Freizeitpark, in der Sie die C64-Klassiker **Pitfall** oder **Breakout** nachspielen. Davon hätte es ruhig mehr sein dürfen, ebenso wie von den gelungenen Rendersequenzen. Auf Wunsch können bis zu drei Mitspieler einsteigen und kooperativ kloppen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3053

Hier verkloppen Daniel (The Thing) und Patrick (Wolverine) im Koop-Modus ein paar Gargoyles.



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Als »Gamepad-scheuer« Mensch war ich zunächst froh um die gut umgesetzte Tastatursteuerung, auch wenn das Spiel mit dem Pad optimal zu spielen wäre. Alles andere als optimal ist dagegen die Spielbalance, denn alleine mit Wolverine und The Thing mache ich schon alles platt. Der Rest des Teams ist dann nur Staffage, ebenso der größte Teil der Rollenspielelemente. Insgesamt ist mir die Prügelei zu anspruchlos, auch wenn mir einige nette Ideen immer wieder ein Lächeln auf die Lippen zaubern.

»Statt Teamarbeit: Solo für zwei«



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Raven Software (X-Men Legends 2, GS 12/05: 70)
PUBLISHER	Activision
SPRACHE	Englisch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch
TERMIN (D)	24.10.2006 (int.)
CA. PREIS	40 Euro
USK	nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel 2000+ AMD 512 MB RAM 7,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte Gamepad	3,5 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,5 GB RAM 7,0 GB Festplatte Gamepad	
PROFILIERT VON	3 Gamepads		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		
			- 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)	Koop (4), Arcade (4)
SPIELTYPEN	Offline, Internet
DEDICATED SERVER	Nein
FAZIT	Offline reibungsloser Koop-Spaß zu viert möglich. Online bisher kaum Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmig und abwechslungsreich + schöne Rendersequenzen - eckige Levels mit groben Texturen - anfangs sehr trist	7/10
SOUND	+ gute Sprecher + nette Musik... - ...aber nicht stimmungsvoll genug - Effekte könnten knalliger sein	7/10
BALANCE	+ leicht ansteigender Schwierigkeitsgrad + Rätselqualität in Ordnung - Lakaien zu leicht - Bossgegner teils langwierig zu besiegen	6/10
ATMOSPHÄRE	+ unzählige Marvel-Charaktere + viel klassischer Comic-Look + tolle Renderfilme - innerhalb der Levels wenig Atmosphäre	8/10
BEDIENUNG	+ leichtgängige Gamepad- und Tastaturbedienung + Koop-Einstieg problemlos - miese Kameraführung - kein freies Speichern	6/10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert durch immer neue Team-Kombinationen + Koop- & Online-Modus - keine Bossewicht-Kampagne	8/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + Höhepunkt »Murderworld« mit Arcade-Spielen + nette Rätsel - anfangs ideenlos - Durchrennen hilft	8/10
KI	+ Teamkameraden agieren eigenständig - Gegner doof wie ein Sack Kartoffeln - auch Bossgegner mit simplen Taktiken zu besiegen	5/10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Helden + Charakterboni durch Gegenstände und Team-Rufpunkte + viele Boni wie Zeichnungen, Filme, Infos, etc.	9/10
HANDLUNG	+ der ultimative Kampf »Gut gegen Böse« + viele Helden erzählen ihre eigene Geschichte - Handlung inhaltlich wenig spannend	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: TEILS IDEENREICHE, TEILS ÖDE COMIC-PRÜGELEI.



BIONICLE HEROES

Nicht alles aus Lego ist automatisch gut.



Die actiongeladenen Ballereien sind zwar effektiv, aber anspruchslos und oft unübersichtlich.



► DVD:
Test-Check



► USK:
ab 12 Jahren

Wenn ein Actionspiel von den **Lego Star Wars**-Machern kommt, das zufällig ebenfalls im Lego-Universum angesiedelt ist und auch noch fast gleich aussieht, kann man eigentlich davon ausgehen, es mit einem ähnlich hochkarätigen Produkt zu tun zu haben. Eigentlich. In der Praxis krankt **Bionicle Heroes** aber an unzähligen Designmacken, durch die trotz des coolen Szenarios kaum Spielspaß aufkommt.

Wie in **Lego Star Wars 2** steuern Sie den Helden (am besten per Gamepad) aus der Schulterperspektive. Nerviger Unter-

schied: Der Charakter läuft nicht in der Mitte des Bildes, sondern klebt am linken Rand – ständige manuelle Kamerakorrekturen sind deshalb nötig. Eine Story suchen Sie in den über 20 langen und recht hübsch gestalteten Levels vergebens. Stattdessen laufen Sie ziellos von A nach B, ballern auf massenhaft Gegner (die natürlich effektiv auseinander fallen) und lösen wie in **Lego Star Wars** per Machtspruch simple Bauklötzchen-Rätsel. Auch die zahlreichen Endbosse lassen sich stets mit derselben Taktik besiegen. Nett: Im Verlauf sammeln Sie wechselbare Masken, durch die Sie andere Fähigkeiten (etwa übers Wasser gehen) und Waffen bekommen. Taktik gibt's trotzdem keine, durch die automatische Zielfunktion müssen Sie einfach nur draufhalten – nix für Profis. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/894

DANIEL MATSCHIJEWSKY daniel@gamestar.de

Die beiden Lego Star Wars-Titel waren riesige Erfolge – klar, sind ja auch hervorragend gemachte Spiele. Deshalb überrascht es mich umso mehr, dass Bionicle Heroes an solchen Kinderkrankheiten (miese Kamera, keine Story, etc.) leidet und durch die fehlende Abwechslung lieblos designt wirkt. Da kommt unweigerlich das Gefühl auf, dass da jemand mit einem bekannten Namen schnelles Geld machen wollte und das eigentliche Spiel hinter der Lizenz vergessen hat. Schade um die coolen Figuren. Ich bleibe lieber bei Luke und Co.

»Unkreativ gebaut«



BIONICLE HEROES

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Traveller's Tales / Eidos
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	1,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

57

Mit der Lizenz zum Fliegen

ERAGON

Koop-Modus, massig Gegner zum Verhauen, Drachenflüge – klingt nach viel Actionspaß. Wenn es sich doch nur besser steuern ließe!

Weihnachten ohne Fantasy-Blockbuster ist wie, äh... Weihnachten ohne Fantasy-Blockbuster. Da in diesem Winter weder der Ring-Krieg tobt, noch Harry Potter seinen Zauberstab schwingt, müssen eben Drachen her. **Eragon** mit John Malkovich und Jeremy Irons in den Hauptrollen kommt am 14. Dezember in die Kinos, zwei Wochen zuvor ver-

öffentlicht Vivendi das dazugehörige Actionspiel. Zwar bleibt der Titel weit hinter der Konkurrenz wie **Die Rückkehr des Königs** zurück, eine Lizenzgurke ist **Eragon** jedoch beileibe nicht.

Kein Kamera-Oscar

Ähnlich wie in **Devil May Cry 3** steuern Sie die beiden Helden (Bauernlummel Eragon und seinen Mentor Brom) alleine oder zusammen mit einem Kumpel durch stimmige Levels, verhauen massenhaft Monster, lösen einfache Rätsel und folgen der Filmhandlung. Allerdings empfehlen wir ein Gamepad, mit der Tastatur geraten Sie spätestens bei komplizierten Kombos ins Schwitzen. Davon gibt es eine Menge, vom Schwerthieb im Sprung bis zum mächtigen, aber kniffligen Rundumschlag. Größtes Problem in den ansonsten recht taktischen Scharmützeln ist die feste Kamera. Wenn die nicht gerade zu weit weg oder zu nah am Geschehen dran ist, verdeckt sie häufig die Sicht auf Gegner, Schatztruhen

oder schlicht den Weg zum nächsten Abschnitt – frustrierend! Das Leveldesign (besonders bei den Außenarealen) ist auf hohem Niveau, aber streng linear. Gerade die seltenen Drachenflüge wirken durch vordefinierte Flugbahnen wenig spektakulär. Technisch kommt **Eragon** kaum über den Durchschnitt: Texturen und Soundeffekte passen, die An-



Die simplen Flugsequenzen verlaufen streng linear.



Per Finishing-Moves geben Sie Gegnern den Rest.

imationen und lahmen Sprecher hingegen stören schon nach wenigen Minuten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M177

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Zugegeben, bei Actionspielen mit Filmlizenz bin ich skeptisch, immerhin hat sich Fluch der Karibik kürzlich nicht gerade mit Ruhm bekleckert. **Eragon** hingegen macht durch die taktischen Kämpfe durchaus Laune. Warum das Entwicklerteam – das immerhin für das ordentliche Demon Stone verantwortlich zeichnet – allerdings eine so miese Kamera eingebaut hat, ist mir schleierhaft. Schon nach zehn Minuten wollte ich mein Gamepad wegen der mangelnden Übersicht in die Ecke pfeffern. Wären das gelungene Leveldesign und der coole Koop-Modus nicht...

»Kein Höhenflug, aber fast«



Während KI-Arbeiter das Feuer bekämpfen, lenken wir zu zweit im Team Barbaren ab.

ERAGON 3D-ACTION

ENTWICKLER Stormfront (Demon Stone, GS 03/2005: 77 Punkte)
PUBLISHER Vivendi
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handbuch
TERMIN (D) 27.11.2006
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1	2	3	4
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD	1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD	Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	Geforce 6600 GT
3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl. Gamepad	3,5 GB Festpl. Gamepad	Radeon X600 / X700
			Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFIIERT VON Microsoft Xbox 360-Controller
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Modus (2)
SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Launige Kloppelei an einem PC. Auf Dauer aber zu anspruchsvoll.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + polygonarme Figuren - schwache Effekte - teils lächerliche Animationen	5/10
SOUND	+ gute Schlachtengeräusche + teils gelungene Musik - mäßige Sprachausgabe	6/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + vor jeder Mission wählbar - Checkpoints fair verteilt - für Profis generell zu leicht	7/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Umgebungen + launiges Monsterkloppen - Filmcharaktere nur bedingt erkennbar	6/10
BEDIENUNG	+ sehr eingängig mit Gamepad... aber umständlich mit Tastatur - katastrophale Kameraführung	4/10
UMFANG	+ viele Geheimnisse + Koop-Modus + 16 Missionen... - ...die aber häufig sehr kurz sind	7/10
LEVELDESIGN	+ teils aufwändig gebaut + Drachenflüge + gewaltige Außenlevels - langweilige Innenareale - viel zu linear	8/10
KI	+ intelligenter KI-Helfer + Gegner unterscheiden sinnvoll in Nah- und Fernkampf + nutzen Spezialmanöver - sonst dämlich	6/10
WAFFEN & EXTRAS	+ zahlreiche Schwertkombos + Bogen und Zaubersprüche + KI-Kollege + Finishing-Moves - viele Kombos unnötig	8/10
HANDLUNG	+ folgt locker der Buch- und Filmhandlung + stylische Zwischensequenzen - wenig spannend inszeniert	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT: NETTE, ABER UNNÖTIG UMSTÄNDLICHE KLOPPERLEI.



► AB 16/18-DVD: Test-Check



► USK: ab 16 Jahren

MEISTERJÄGER WINTEREDITION



Mit gutem Auge erlegen wir einen Hasen.

Alle Jahre wieder kommt ein **Moorhuhn-Klon**. Diese Weihnachten werden wir mit der **Meisterjäger Winteredition** beglückt. Mit einer Schrotflinte balieren wir auf allerlei Wildtiere. Das Frustrierende ist, dass wir das erlegte Vieh danach nicht braten und essen können. Denn nur so hätte das Spiel einen Sinn gehabt. **PCL**

MEISTERJÄGER WINTEREDITION

GENRE Action
PUBLISHER Beat Games / Bhv
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 700 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

14
SPIELSPASS

PIZZA COMMANDER



Die Pizza ist fast fertig. Es fehlt Käse – und Spaß.

Als Stubenfliege schwirren Sie um schwebende Kartons und sammeln Zutaten für Pizzas. Nochmal: Als Stubenfliege schwirren Sie um schwebende Kartons und sammeln Zutaten für Pizzas. Lassen Sie diesen Satz auf sich wirken. Dämmt Ihnen, wie stupide, hirnrissig, überflüssig **Pizza Commander** ist? Gut, nicht kaufen! **GR**

PIZZA COMMANDER

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Quicksand / Novitas
CA. PREIS 11 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND

17
SPIELSPASS

ANTIKILLER



Russische Mafiakiller mit Moorhuhn-IQ.

Wer hinter dem Titel **Antikiller** ein pazifistisches Anti-Killerspiel erwartet, wird enttäuscht. Genauso wie Action-Fans. Dieser armselige Shooter basiert auf einem gleichnamigen russischen Actionfilm-Machwerk. Das Spiel unterbietet den Film mit Anti-Spielspaß, Anti-Grafik und Anti-KI. Also: Anti-Kaufempfehlung. **PCL**

ANTIKILLER

GENRE Action
PUBLISHER Qbik / Incagold
CA. PREIS 25 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

22
SPIELSPASS

DRACULA TWINS



Dracana wehrt mit der Peitsche Zombies ab.

Wie einfallsreich! Drac und Dracana heißen die Helden im Jump&Run **Dracula Twins**. Sie wählen zu Beginn zwischen den beiden, spielerisch ändert sich jedoch nix: hüpfen, Kisten schieben, Peitsche schwingen, Schalter suchen, Monster rösten. Nett, angesichts der jugendlichen Zielgruppe jedoch stellenweise zu schwer. **MS**

DRACULA TWINS

GENRE Jump&Run
PUBLISHER Legendo
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG GUT

66
SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check

THE MARK

Geschmackloses Szenario, belangloses Spiel.

Geteiltes Leid ist doppeltes Leid, zumindest in **The Mark**. Denn im Ego-Shooter von Jowood greifen gleich zwei Helden zur Wumme: US-Soldat Hawke und Geheimagent Fletcher sollen einen Terroranschlag auf London verhindern. Das Besondere: Vor jedem Einsatz ent-

scheiden Sie, mit wem Sie in den Kampf ziehen – um den Partner kümmert sich entweder die KI oder ein Kumpel im Kooperativ-Modus. Eigentlich eine nette Idee, wäre es nicht komplett blödsinnig, Fletcher zu wählen. Denn während der Agent den hirnlos anstürmenden Gegnern nur mit einer Schrotflinte gegenübersteht, ballert Hawke sofort mit einer durchschlagkräftigen MP samt Zielvisier. In brenzligen Situationen wechselt Hawke in die begrenzt verfügbare Bullet-Time und mährt seine Feinde in effektarmer Zeitlupe nieder. Das kümmerliche Spezialfähigkeiten-Pendant von Fletcher: ein Infrarot-Sichtgerät.

Noch weniger Hirn als ins Charakter-Design haben die Entwickler in die Gestaltung der Einsatzgebiete gesteckt: So ent-



Daniel und Heiko ballern im Kooperativmodus auf hirnlose Terroristen.

steht in einer sibirischen Fabrikhalle aus dem Nichts eine Laufplanke zu einem Baugerüst, nachdem Sie eine Bombe platziert haben. Neben einer ganzen Palette solcher Logiklücken liefern die Level allerdings auch ein paar spannende Momente, etwa wenn Sie in engen Minenstollen vor einem Radlader fliehen. Den Großteil der Zeit verbringen Sie dennoch mit stumpfen Balleereien, bei denen **The Mark** die Grenzen des guten Geschmacks

oft meilenweit überschreitet – etwa wenn Sie in einem irakischen Dorf Dutzende Selbstmordattentäter mit Sprengstoffgürteln erschießen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2960

THE MARK

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	T7 Games / Jowood
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr., Profis
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

49



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK 8076

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Laut dem Publisher Jowood wurde **The Mark** als »spielbarer B-Movie« konzipiert. Gratulation, das Konzept ist aufgegangen: billige Technik, Logiklücken an jeder Ecke, hirnloses Kanonenfutter und eine Story, die gekonnt Klischees mit Geschmacklosigkeiten mixt. Jetzt muss mir Jowood nur noch erklären, warum ich einen B-Movie spielen soll, wo's dort draußen doch so viele spielbare A-Movies gibt.



»B-Movie? B-Ego-Shooter!«

LUCAS DER AMEISENSCHRECK



Spielheld Lucas als Kammerjäger.

Computergenerierte Animationsfilme haben Konjunktur, die Spiele dazu ebenso. Beides leidet zunehmend unter Mittelmäßigkeit. Wie das Action-Adventure **Lucas der Ameisenschreck** zum wenig erfolgreichen Film: für Kinder zu schwer, für Erwachsene zu langweilig. Einzig das vielfältige Leveldesign erfreut.

PCL

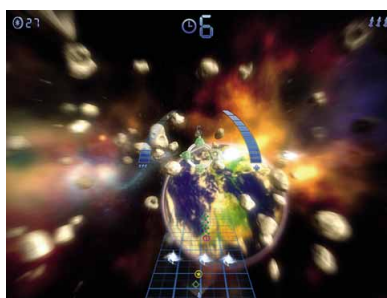
LUCAS DER AMEISENSCHRECK

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Midway / Warner
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

47

SPIELSPASS

ROCKET RACER



Wir rasen als Rakete auf das nächste Tor zu.

Mit einer Rakete fliegen Sie durch Weltraumtore und weichen dabei Asteroiden aus. Zwischendurch sammeln Sie Bonusgegenstände auf. Nach 15 kurzen, aber eintönigen Levels ist **Rocket Racer** dann zu Ende. Spaß haben Sie dabei keinen, dafür sieht das Spiel einfach zu hässlich aus und bietet viel zu wenig Abwechslung.

PM

ROCKET RACER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Quicksand / Novitas
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

21

SPIELSPASS

KENNY'S ADVENTURE



Kenny sammelt Gold, das im Meer rumschwebt.

Jump&Runs gibt's ja nicht mehr so viele für den PC. **Kenny's Adventure** demonstriert, warum: Dem Abenteuer des Dreikäsehochs geht beim Goldmünzensammeln am Meeresgrund in immergleichen Simpel-Levels die Luft aus. Inhaltlich ist die 2D-Springerei so originell, wie dem Meer beim Sandwaschen zuzuschauen.

CS

KENNY'S ADVENTURE

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Divo Games / Edel Interactive
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

34

SPIELSPASS



► DVD: Test-Check



► DVD: Test-Check

B.O.S. BLACK-OUT SAIGON

Dschungel zum In-der-Pfeife-Rauchen.



Die KI-Kameraden treffen nichts und laufen uns zu allem Überfluss ständig vor die Flinte.



USK: keine Jugendfreigabe

Beim zweiten ohne Hauptprogramm laufenden **Bet on Soldier**-Addon **Black-out Saigon** hat das Entwicklerstudio Kylotonn alle bisherigen Macken der Vorgänger beibehalten und gleich noch welche draufgelegt. Schon im Intro nerven falsche Skalierungen und Fehlermeldungen wegen fehlender Untertitel – und dass das Intro aus **Bet on Soldier** stammt und gar nicht zu **Black-out Saigon** passt, davon fangen wir gar nicht erst an. Laut Handbuch spielen Sie Hang Shaiming, einen Offizier der Supermacht-VAN, zehn Jahre vor den B.o.S.-Gladiatorenkämpfen. Im Spiel heißt die VAN zwar UAN, und Shaiming nimmt sehr wohl an B.o.S.-Kämpfen teil, aber ver-

gessen wir die Story. Vor den Einsätzen kaufen wir Rüstung, Gewehre und KI-Kameraden in einem Menü, bei dem die Waffenbeschreibungen nicht stimmen. Aber vergessen wir die Bedienung. In der ersten Mission sollen wir Mechs ausschalten. Hätten wir das gewusst, hätten wir einen Raketenwerfer gekauft – wir müssen neu starten. Vor dem Kampf speichern wir lieber. Das kostet Geld, geht nur an speziellen Terminals und pro Terminal nur einmal. Also quer durch das hässliche Schlauchlevel zurück zu einem anderen rennen und sich dabei Shaimings nerviges Gehechel anhören. Aber vergessen wir Sound und Grafik. Im nächsten größeren Gefecht schmiert das Spiel unter diesem Pfeifen und mit samt Windows ab. Aber vergessen wir **Black-out Saigon**.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3070

ORIGINALTEST IN GAMESTAR 11/05

B.O.S.: BLACK-OUT SAIGON

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Kylotonn / Frogster
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgesch.
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

51

TT COVERT OPERATIONS

Billig-Shooter aus der Fließbandproduktion.



Wenn die Gegner keinen Panzer haben, sind sie keine echten Gegner, sondern tot.

Wie die vier Vorgänger ist auch **Terrorist Takedown**:

Covert Operations ein schnell hingeklatschter Ego-Shooter, dem es an essentiellen Dingen mangelt – vor allem an Spaß. Sie befinden sich als Soldat mit einer kleinen Einheit der US-Armee irgendwo im südamerikanischen Dschungel und müssen gegen die wahnsinnig gut ausgestatteten Schergen eines Drogenkartells antreten. Die Burschen verfügen tatsächlich über Panzer, Kampfhelikopter und Luftabwehrraketen und machen auch regen Gebrauch davon. Gleich in der ersten Mission rücken ein Panzer, diverse gepanzerte Fahrzeuge und ein Hubschrauber an. Sie bekommen zwar über Funk Anweisungen, wie Sie die Situation lösen können, aber die könnten auch auf Chinesisch sein, so unpräzise sind die Hinweise. Zudem ist alles grässlich gesprochen. Das Elend ändert sich auch in späteren Einsätzen nicht zum Guten: Im Kern holzen Sie entweder mit zahlreichen Sturmgewehren, Raketen oder Granaten die Gegner um, oder Sie picken die Burschen per Scharfschützengewehr aus dem Grün. Das Grün

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich schätze, die Produktionskosten eines **Terrorist Takedown**-Spiels sind niedriger als der Preis für einen Fünferpack Socken im Schlussverkauf, was bestimmt zu horrenden Gewinnspannen führt. Aber irgendwann muss auch mal gut sein. Allein die Vertonung beleidigt dermaßen meine Ohren und mein Hirn, dass ich nach fünf Minuten **Covert Operations** mit drei Stunden sinnlosem Büroalaver nachspülen muss, um wieder halbwegs klar hören und denken zu können. Das ist deutlich zu viel Aufwand für Dummgeballere.

»Aufhören!«



ist tatsächlich recht hübsch geraten, nutzt doch **Terrorist Takedown** seit dem Vorgänger **War in Colombia** die **Chrome**-Engine. Übrigens soll wohl **Covert Operations** die Geschichte aus **War in Colombia** weiter erzählen. Schicke Idee, wenn da eine Geschichte gewesen wäre.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3062

TT: COVERT OPERATIONS

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	City Interactive / Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

35

AB 18-DVD: Test-Check



USK: keine Jugendfreigabe

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

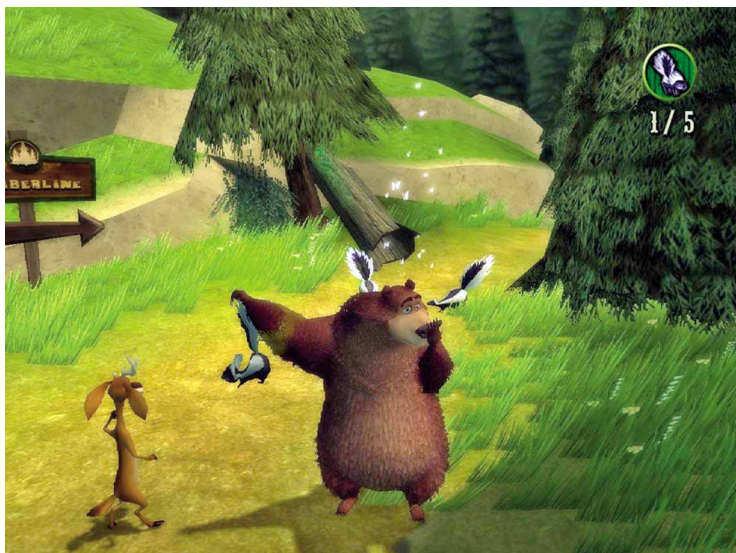
Bullets over San Salvador? Babes of Sachsen-Anhalt? Noch so ein Spiel ertrage ich nicht. **Black-out Saigon**, das im Spiel übrigens **Black-out on Saigon** heißt, macht sogar noch mehr falsch als die Vorgänger. Was soll dieser Sch...äh, Shooter? Wollen Kylotonn und Frogster keine Käufer? Das geht auch leichter: Liebe Leser, bitte kaufen Sie **Black-out Saigon** nicht.

»Blödsinn ohne Spaß«



JAGDFIEBER

Ein dicker Bär hat's ganz schön schwer.



Fünf Babystinktiere wollen zu den motzenden Eltern gebracht werden.



USK:
ab 6 Jahren

Boog, der dicke wie zahme Bär, ist nicht nur der Hauptcharakter des Kinotricksfilms **Jagdfieber**, sondern auch der des gleichnamigen Actionspiels. In Letzterem muss Boog zusammen mit seinem Freund Elliot, einem irren Hirsch, aus der Wildnis zurück in seine Heimatstadt finden. **Jagdfieber** richtet sich zwar ganz klar an die Kleinen bis etwa 14 Jahre, macht aber auch gestandenen Redakteuren eine Menge Spaß – allein wegen der hübsch knuffigen Animationen und der bekloppten Dialoge. Jungspieler freuen sich zudem über Aufga-

ben wie Hirschweitwurf, Schorkriegel-Schnellfuttern, Baby-stinktjerjagd. Zwischenzeitlich braucht Elliot immer mal wieder Hilfe, um die Frau seines Herzens zu umwerben, die fische Hirschdame Giselle.

Je weiter Boog und sein Kumpe durch den Wald kommen, desto mehr Bonuspunkte sammeln sich auf des Bären Konto, die er in Superhirschweitwurf oder besseren Geruchssinn investieren kann. Mit seiner Schnuppennase erstöbert er dann etwa Würmer tief im Boden, mit denen er Tiere besticht, die ihm den Weg blockieren – wie zwei Tratschstinktiere, die sich in herrlichstem Berlinerisch beschimpfen. Kleinere Minispielchen wie Blumenwettplücken gegen andere Hauptfiguren aus dem Kinofilm sorgen für reichlich kindgerechte Abwechslung und schulen die Motorik.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3028

JAGDFIEBER

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Ubisoft / Ubisoft
CA. PREIS 45 Euro
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,5 GHz,
256 MB
PREIS/LEISTUNG GUT



»Für die Kleinen«



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Boog ist ein herziges Kerlchen, das man einfach drücken will, so herrlich tapsig ist es. Elliot ist angenehm durchgeknallt. Und wenn Stinktjerpärchen das Berlinern beginnen, ist Grinsen nicht zu vermeiden. Jedoch sind die Spielchen für Erwachsene wenig fordernd, und vom lustigen Drumherum allein wird man nicht satt. Aber Jagdfieber ist ideal, um sich mit den Kleinen vor den PC zu hocken und ihnen eine Weile beim Spielen zuzuschauen. Ich überlege, ob ich Jagdfieber selber Jungverwandten zu Weihnachten unter den Baum lege.

DARK MESSIAH OF M&M

Die Multiplayer-Modi zur Ork-Schlachtplatte im Nachtest.



Die Untoten wollen mit einem Belagerungsturm die Mauern Stonehelms erobern.

Als Bogenschütze haben Sie es in den Multiplayer-Modi von **Dark Messiah of Might & Magic** nicht leicht. Pfeile fliegen langsamer als Kugeln, und menschliche Gegenspieler neigen zum Ausweichen. Idealerweise positionieren Sie sich also auf den lediglich fünf Mehrspieler-Karten so, dass Sie Engstellen ins Visier nehmen können. Und von denen gibt es reichlich. Magier arbeiten auch mit Geschossen, die – je nach Ausbaustufe – Flächenwirkung entfalten. Denn Sie dürfen wie im Hauptspiel Erfahrungspunkte in neues Können investieren. Weitere Klassen: die Priesterin (Heiler und Unterstützer), Assassine (Dolchnahkampf) und Ritter (Schwertangriffe).

Der spannendste der fünf Spielmodi ist »Crusade« (Kreuzzug). Darin treten (wie auch im Team-Deathmatch und Capture-the-Flag-Modus) Menschen

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Herrlich, endlich zieh' ich in einem Online-Modus mal mit Schwertern, Bögen und Magie in die Schlacht – je nachdem, welche Klasse ich im Multiplayer-Modus von **Dark Messiah** spielen will. Spaß machen alle, wegen der klaren Spezialisierungen entfalten sie ihr ganzes Potenzial aber nur durch geschickte Teamarbeit. Insofern sehe ich gerade den Crusade-Modus als idealen Clan-Tummelgrund und als tolle Alternative zu den üblichen Schieß-mich-tot-Spielen. Nur in Sachen Kartenvielfalt sollte das Programm schnell zulegen!

»Schwerter online!«



gegen Untote an, die sich gegenseitig Flaggenpunkte klauen und so das jeweils gegnerische Team in die Basis zurückdrängen. Um **Dark Messiah** im Internet spielen zu können, müssen Sie Valves kostenlose Plattform Steam installieren.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2946

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/06

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

GENRE Actionspiel PUBLISHER Ubisoft / Arkane CA. PREIS 45 Euro

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Crusade, Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture-the-Flag, Kolosseum
SPIELTYPEN LAN, Internet SERVERSUCHE Steam
DEDICATED SERVER Ja MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT Spannende Online-Action mit Schwertern und Magie, toll für Clans.



USK:
keine Jugendfreigabe