



# DIE FLIEGER LANDEN HIER!

## HERZLICH WILLKOMMEN, LIEBE SIMULATIONS-FANS!

Ab sofort finden Sie alle Militär-Flugsimulationen, Weltraum-, U-Boot- und Mechspiele im Action-Teil. Der Grund: Es erscheinen kaum noch Simulationen, in letzter Zeit musste die entsprechende Rubrik mangels Testkandidaten immer öfter entfallen. Jetzt haben wir sie schweren Herzens endgültig dichtgemacht. Und uns außerdem vom bisherigen Spitzenspiel getrennt: **Falcon 4.0** darf nach fünf Jahren endlich in den verdienten Ruhestand.

**VERGLEICHSVORTEILE.** Obwohl es keine eigene Rubrik mehr für Düsenjäger & Co. gibt, werden wir auch künftig entsprechende Spiele genauso ausführlich unter die Lupe nehmen wie bisher. Das übernimmt in bewährter Manier unser Experte Mick Schnelle, mittlerweile freier Mitarbeiter und Westernroman-Autor. Von ihm stammen die Tests von **Secret Weapons over Normandy** und **Lock On**. Wird in diesen Titeln geballert – egal, ob zu Wasser, zu Lande, in der Luft oder im Weltraum –, landen sie im Action-Teil. Zivile Simulationen wie den **Flight Simulator** finden Sie dagegen im Sportteil, Titel wie den **Train Simulator** wegen der Fahrplan-Tüftelei in der Strategie.

## INHALT

### TESTS

Prince of Persia 4	76
Secret Weapons Over Normandy	80
Contract Jack	82
Beyond Good & Evil	84
Judge Dredd	85
The Hobbit	85
Lock On	86
Turok Evolution	88
Nosteratu	88
Action-Kurztests	90

### GAMESTAR-ACTION-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	MAFIA	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	Splinter Cell	Actionspiel	03/03	91%
3	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
5	FREELANCER	Weltraumspiel	04/03	90%
6	Star Wars: Jedi Knight 3	Ego-Shooter	10/03	90%
7	Max Payne 2	3D-Action	12/03	89%
8	MECHWARRIOR 4: MERCENARIES	Mechspiel	12/02	89%
9	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	89%
10	Counterstrike 1.6	Taktik-Shooter	09/03	88%
11	Deus Ex	Actionspiel	08/00	88%
12	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	88%
13	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	88%
14	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	88%
15	PRINCE OF PERSIA 4	3D-Action	NEU	87%
16	Rückkehr des Königs	3D-Action	12/03	87%
17	Halo	Ego-Shooter	11/03	87%
18	EUROFIGHTER TYPHOON OP. ICEBREAKER	Flugsimulation	08/02	87%
19	XIII	Ego-Shooter	12/03	86%
20	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	86%
21	IL-2 FORGOTTEN BATTLES	Flugsimulation	03/03	86%
22	Call of Duty	Ego-Shooter	12/03	85%
23	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	85%
24	AQUANOX 2	U-Boot-Spiel	01/03	85%
25	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	85%
26	Tron 2.0	Ego-Shooter	10/03	84%
27	Enclave	3D-Action	05/03	84%
28	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	Action-Flugsimulation	NEU	84%
29	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	83%
30	Rayman 3	3D-Action	04/03	83%

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 Simulationen.

### GAMESTAR-MOD-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: STRIKE FORCE 1.6	Taktik-Shooter-Mod	09/01	87%
2	BF 1942 : Desert Combat 0.38d	Taktik-Shooter-Mod	10/03	87%
3	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
4	HL: Natural Selection 2.0	Taktik-Shooter-Mod	Online	83%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.



Prinzenrolle, die vierte

# PRINCE OF PERSIA 4

Stellen Sie sich einen Mix aus Tomb Raider und Matrix vor – geht nicht? Doch! Und spielt sich dank außergewöhnlichem Leveldesign und Orient-Szenario absolut phantastisch.



**L**ieber Leser, lauschen Sie unserer Erzählung aus Tausendundeiner Nacht. Es ist ein Märchen voller Heldennut, tödlichen Bedrohungen und Liebe, wie es zauberhafter noch nie auf den PC gebannt wurde. Aus einer Zeit, als im Orient noch Krummsäbel rasselten, mystische Imperien im Dauerstreit lagen und jugendliche Prinzen in Pluderhosen einen riesigen Schlamassel anrichten konnten.

Im 3D-Actionspiel **Prince of Persia – The Sands of Time** giert ein Prinz nach Anerkennung und mopst im Alleingang einen magischen Dolch aus dem Palast des Nachbar-Sultans. Danach rammt er das Messer in das Stundenglas der Zeit. Die Sandkörner strömen aus und verwandeln die verdutzten Zeugen in seelenlose Zombies – bis auf einen bösen Wesir, die Tochter des Sultans und natür-

lich unseren Prinzen. Der will nur noch seine Tat ungeschehen machen. Dazu muss er allerdings irgendwie ins oberste Zimmer im höchsten Turm des riesigen Palasts gelangen...

## Athletischer Wunderknabe

Der Weg zur zerstörten Sanduhr gehört zu den beschwerlichsten, die wir jemals in einem Computerspiel in Angriff nahmen. Das gleicht das Bewegungsrepertoire wieder aus: Der Prinz rennt an Wänden entlang, erklimmt mit Mehrfach-Hopfern gewaltige Höhen, springt von Pfeilern auf Leitern, dann wieder auf Pfeiler. Und schlägt Salti, die Lara Croft nicht mal im Traum hinbekommen hätte. So meistern wir die mit rotierenden Sägeblättern bestückten Wände des Palasts, überwinden bodenlose Abgründe und weichen rhyth-



Zunächst wollen die Kugeln justiert werden, danach folgt eine akrobatische Meisterleistung.

## INFO

- > 1 heldenhafter Prinz
- > 1 bildschöne Prinzessin
- > 1 fieser Großwesir
- > 1 magischer Dolch
- > 1 verwunschener Palast
- > viele Zombies
- > noch mehr Fallen





Im riesigen Aufzug, der zur Kammer des Stundenglases hinaufsaust, muss sich der Prinz gegen **Kerkemeister** und Hellebarden-Kämpfer wehren. (1600x1200)

misch schwingenden, stachelbespickten Holzbalken aus. Teils sorgt der langsam schließende Level-Ausgang für Zeitdruck.

Sie steuern die Figur mit Maus und Keyboard. Dabei sind Fingerfertigkeit und gutes Timing gleichermaßen gefragt. Falls Sie die Übersicht trotz automatischer Kamera verlieren, können Sie die Perspektive manuell justieren. Gelegentlich aber, etwa in engen Räumen oder nahe einer Mauer, verweigert die Nachbesserung den Dienst, und Sie können nur hoffen, dass der nächste Sprung nicht mit dem Tod endet.

## Zurück in die Vergangenheit

Der Diebstahl des magischen Dolchs hat einen einzigartigen Vorteil: Sie beherrschen damit die Zeit! Die Waffe kann das Geschehen um 20 Sekunden zurückdrehen, um zum Beispiel den Sturz in den Tod ungeschehen zu machen. Sobald der Prinz gestorben ist, zählt das Programm die wertvollen Zeitreise-Sekunden runter – erkennbar an einem Countdown oben links im Bild. Sie müssen dann möglichst schnell auf den Rücklaufknopf drücken. Sonst

können Sie womöglich nicht weit genug zurückspielen, und der Jüngling landet nicht auf sicherem Boden. Sind die 20 Sekunden ungenutzt abgelaufen, landen Sie an einem unbemerkt angelegten Speicherpunkt früher im Level. Selber sichern dürfen Sie nur an den zahlreichen und fair verteilten Lichtsäulen.

Für das Zurückspulen benötigt das Messer Sand-Energie, die Sie getöteten Zombies abzwacken oder an speziellen Lichtkegeln aufladen. Je mehr Kegel Sie haben, desto öfter können Sie zurückspulen. Das leert zwar jeweils einen Kegel, doch

Sie können ihn wieder auffüllen. Und: An den Kegeln verbessern Sie den Dolch, der anfänglich nur vier Rückspul-Optionen hat. Sie finden nur dann alle Lichtkegel, wenn Sie den Palast sorgfältig untersuchen.

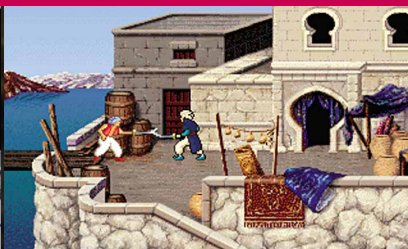
## Dolch-Zeitlupe

Sollten die Angriffe zu heftig werden, lassen Sie per Tastendruck die Zeit für ungefähr 20 Sekunden langsamer ablaufen. Dann ist der ungebremste Jüngling seinen trägen Widersachern überlegen. Treffen Sie einen Gegner mit dem Dolch, schwebt der für einige Sekunden wehrlos

## PRINZEN-EVOLUTION



Prince of Persia: 1989 ging der Orientale unter DOS das erste Mal an den Start. Aufgabe: Rette die Prinzessin vor dem bösen Wesir Jaffar.



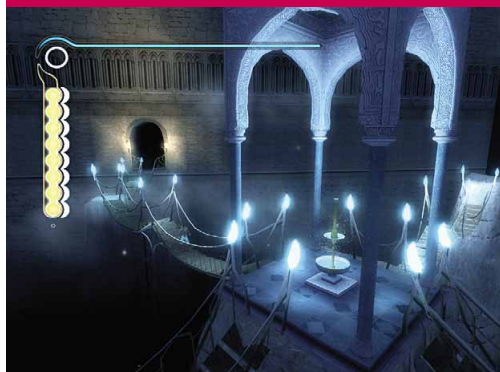
Prince of Persia – The Shadow & The Flame: 1993 war alles schöner. Der Prinz will seine Identität zurückgewinnen und die Prinzessin retten.



Prince of Persia 3D: 1999 gab es den ersten dreidimensionalen Prinzen, Rettung der Prinzessin und Rache für den toten Sultan inklusive.



## HELDEN-AUSBAU



Hinter gut versteckten Türen verbirgt sich der magische Brunnen, der dem Prinzen mehr Lebensenergie schenkt.



Gewöhnliches Wasser regeneriert verlorene Lebenspunkte. Fontänen und Becken finden Sie zum Glück an jeder Ecke.



Diese Replay-Reserven (gelbe Kugeln links) füllen die Lichtkegel des Dolchs wieder auf und öffnen zusätzlich neue.



In Zukunftsvisionen verrät Ihnen das Spiel, wie Sie den nächsten Level meistern können.

in der Luft, und Sie können ihn mit zwei Schwerthieben zu Staub zerbröseln. Beide Special-Moves verbrauchen ebenfalls kostbare Sand-Energie.

### Matrix im Orient

Die Kämpfe gehören zu den besten des Action-Genres. Oft kommen bis zu sechs Gegner gleichzeitig, kreisen Sie ein oder zaubern sich hinter Sie. Kein Pro-

blem: Gegen mutierte Haremsdamen, Eunuchen, bärenstarke Palastwachen oder riesige Geierverschnitte gewinnen Sie mit rasanten Aktionen. Blitzschnelle Paraden mit Krummschwert (in der rechten Hand) und Dolch (linke Hand), Überkopfsprünge, Salti und Mehrfachtritte machen den Königssohn zu einem würdigen Gegner. **Matrix-Neo** muss weinen, wenn Sie sich mit Anlauf von einer Wand abstoßen und durch den Schwung den nächsten Gegner zu Boden werfen. Dann töten Sie ihn mit einem einzigen Dolchstoß.

### Palast der Rätsel

**Prince of Persia 4** fordert ähnlich wie **Indiana Jones 6** Ihre grauen

Zellen. Sie sollen zum Beispiel den zerstörten Garten durchqueren. Doch die Türen sind verriegelt, einzig das riesige Vo-

gelhaus ist frei zugänglich. Übersicht verschaffen Sie sich, indem Sie aus der Szenerie rauszoomen oder sich kurzzeitig in



Im Garten des Palastes muss sich der Prinz gegen mutierte Geier wehren.

### PATRICK HARTMANN

Gebt mir eine Pluderhose und dann auf in den Orient! Das Abenteuer des Zeitsand-Prinzen macht einfach extrem Laune. Ich liebe knackige Rätsel und fordernde Schwertkämpfe, außerdem gefällt mir die exzellent erzählte Story. Das alles bietet Prince of Persia 4. Mein Tipp für Ihre Action-Weihnachten!

Zu meckern gibt es kaum etwas. Größtes Manko ist die störrische Kamera, die mich zu manchem Levelneustart gezwungen hat. Außerdem darf ich vor heftigen Passagen nicht abspiechern. Doch das ist schnell wieder vergessen, sobald ich einen der versteckten Geheimräume gefunden habe – ganz anders als beim Vorgänger.

»Tausendundein  
Abenteuer«



### TECHNIK-CHECK

#### AUFLÖSUNG

Prince of Persia 4 unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Vorsicht: Das Spiel startet überhaupt erst mit DirectX-8.1-fähigen 3D-Karten. Kompatible Modelle sind alle ATI-Karten ab der Radeon 8500 und Nvidia-Boards ab der GeForce 3 (außer GeForce 4 MX). Bei der Farbtiefe können Sie zwischen 16 und 32 Bit (zu empfehlen) wählen.

#### RAM/FESTPLATTE

Mit 256 MByte RAM können Sie Prince of Persia 4 ohne Einschränkungen spielen, mit 512 MByte fallen die Ladezeiten aber deutlich kürzer aus. Auf der Festplatte belegt das persische Abenteuer satte 1,3 GByte.

#### TUNING-TIPPS

- 1 Deaktivieren Sie im erweiterten Grafikenmenü die Schatten. Das bringt etwa 15 Prozent mehr Frames, die Bildqualität leidet kaum darunter.
- 2 Schalten Sie die Spezialeffekte von »Hoch« auf »Niedrig«, das Spiel läuft bei geringfügig schlechterer Grafik etwa 25 Prozent schneller.
- 3 Wechseln Sie von 32 auf 16 Bit Farbtiefe. Die Bildqualität leidet zwar etwas, aber der Perser-Prinz sprintet circa 25 Prozent schneller.
- 4 Aktivieren Sie unbedingt das trilineare Filtering im erweiterten Grafikenmenü: Ohne sieht das Spiel bei fast gleichen Framerraten deutlich schlechter aus. **KE**

### DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600										
	1024x768										
900 MHz	1024x768										
	1280x1024										
1.200 MHz	1280x1024										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



der Ego-Perspektive umschauen. Einige adrenalinfördernde Sprung-, und Hangeleinlagen später stehen Sie auf dem Dach des Käfigs. Falls Sie gar nicht weiterwissen, helfen kurze Zukunftsvisionen, die Sie an Speicherpunkten abrufen.

Gelegentlich erwarten Sie klassische Rätsleinlagen: Mal müssen Sie per abgelenktem Lichtstrahl eine Pforte öffnen, mal aus einem Labyrinth entkommen. Außerdem gibt es im Palast zahlreiche Geheimgänge, die an knifflig zu erreichenden Stellen liegen oder sich hinter brüchigen Mauern verbergen. Alle Flure führen auf wundersame Weise zu einem Brunnen mit verzaubertem Wasser. Trinkt der Prinz daraus, steigt sein Gesundheitsvorrat dauerhaft an. Gewöhnliches Wasser schenkt Ihnen Lebensenergie.

### Reizende Begleiterin

Farah, die Tochter des bestohlenen Sultans, begleitet den Prinzen während der Hälfte des Spiels. Sie krabbelt durch kleinste Risse im Mauerwerk, um Schalter zu betätigen. Oder sie gibt bei Rätseln den entscheidenden Hinweis. In Kämpfen steht sie Ihnen selbständig mit Pfeil und Bogen bei. Sie müssen nur gelegentlich eine Statue zur Seite rücken, um den Weg für sie freizumachen oder ihr Zombies vom Leib halten.

Logisch, dass der Prinz sich nach und nach für Farah erwärmt. Seine Gefühlsduseleien gipfeln in teilweise urkomischen Monologen, wenn er mal alleine ist. In den selbstablaufenden Dialogen hingegen kabbeln die beiden sich wie in der besten Liebeskomödie.



Diese Cutscene zeigt König und Sultan beim Staatsbesuch. Der Prinz schaut skeptisch zu.

### PETRA SCHMITZ

Von einem Spiel wie Prince of Persia 4 träume ich schon, seit mich Tomb Raider 6 so maßlos enttäuscht hat. Die Sprungsequenzen (erinnern an Tomb Raider 2) fordern mich bis zum Limit. Auch Schwertkämpfe habe ich selten so schön und motivierend inszeniert gesehen. Sowohl Hüpfelinlagen als auch Schnetzeleien sind gelegentlich heftig schwer. Aber dank der grandiosen Zeitreise-Idee macht mir ein Tod des Prinzen kein Kopfzerbrechen. Probiere ich es eben noch einmal und mache es dann besser!

### ZEITLOS GUT

Prince of Persia 4 ist ein Titel, den ich gleich noch mal spielen möchte. (Die »28 Stunden« im Wertungskasten gelten für einmaliges genaues Durchspielen). Denn Geschichte, Charaktere, Grafik und vor allem die Kämpfe üben eine magische Anziehungskraft auf mich aus. Ich hoffe bereits auf einen baldigen Nachfolger, der vor allem eine bessere Kameraführung haben sollte.

»Einfach märchenhaft!«



### Butterweich gezeichnet

Grafisch erstrahlt das Morgenland in einem ganz besonderen Glanz. Detailverliebte Schauplätze wie ornamentverzierte Innenhöfe sind in sanften Nebel getaucht, Vorhänge bauschen sich im Wind, Wasser rauscht Klippen hinab – alles mit einer Art Weichzeichner verfeinert. Und der Prinz tobt auch auf schwachen Rechnern butterweich durch die Pracht. Selbst in den Kampfsequenzen stört kein Ruckler den Spielspaß.

Häufige Cutscenes in der Spielgrafik erzählen die Geschichte weiter. Besondere Momente, wenn etwa der Prinz das Stundenglas zum Bersten bringt, werden in aufwändig gerenderten, erstklassig inszenierten Filmen gezeigt. Der tolle Gesamteindruck wird durch sehr gute Sprecher und eine stimmige Musikanterlegung komplettiert.

**Prince of Persia – The Sands of Time** unterstützt 6.1-Lautsprecher-systeme. Das steigert die Atmosphäre, hat aber keine spielerische Auswirkungen.

PET

**PRINCE OF PERSIA 4 3D-ACTION**

PUBLISHER: Ubi Soft, (0180) 555 49 38  
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung  
 AUSSTATTUNG: Digibox, 2 CDs, 16 Seiten  
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 4.12.2003  
 PREIS: ca. 50 Euro  
 USK: ab 12 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	900 MHz CPU	1,2 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/Pro	1,3 GB Inst.	1,3 GB Inst.	1,3 GB Inst.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	<input type="checkbox"/> Radeon 9800 Pro	Radeon-9000-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-9800-Pro-Karte
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 28 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

ALTERNATIVEN: Indiana Jones 6 (80%, GS 05/03) Klasse Rätsel & Levels, grottiges Speichersystem.  
 Enter the Matrix (69%, GS 07/03) Lizenzspiel, Kamera und Steuerung machen Zicken.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + Zeitreise-Funktion
- + zuschaltbare Zeitlupe
- + erstklassiges Leveldesign
- + beweglichster aller Computerhelden
- + prächtige Grafik
- + witzige Sprachausgabe
- hakelige Kamera
- Kämpfe teilweise bockschwer
- kein freies Speichern

GRAFIK: ☒ Sehr gut  
 SOUND: ☒ Sehr gut  
 BEDIENUNG: ☒ Gut  
 MULTIPLAYER: ☐ Nicht vorhanden  
 PREISLEISTUNG: ☒ Gut

FAZIT: BILDSCHÖNE ACTION MIT TOLLER REPLAY-FUNKTION.

**87**



CD/DVD:  
Video-Special  
Making of



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie





Im Tiefflug schießen wir das gut bewachte Treibstofflager eines Hafens in Brand.

Herausfordernde Geheimwaffen

## SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Haben Sie Nerven aus Stahl und einen eisernen Durchhaltewillen? Nur dann sollten Sie sich an die dramatische Action-Flugsimulation von Totally Games wagen.

**B**lut, Schweiß und Tränen forderte Winston Churchill im Zweiten Weltkrieg in seiner berühmten Rede vom

englischen Volk. Totally Games setzt ebenfalls auf dieses Motto: Die Flugsimulation **Secret Weapons over Normandy** ist höllisch

schwer und lässt Sie nur selten speichern. Doch die Mühe lohnt, denn selten gab es spannendere PC-Luftgefechte zu bestehen.

### In geheimer Mission

Die Kampagne von **Secret Weapons over Normandy** besteht aus 15 Missionen, die Sie als Mitglied einer geheimen Elitestaffel auf Seiten der Alliierten zwischen 1941 und 1944 bestreiten. Dabei führt Sie Ihr Weg von Dünkirchen über England, Afrika, den Pazifik, Dänemark, Norwegen bis an die Strände der Normandie. Jeder Einsatz ist in bis zu vier Untermissionen aufgeteilt, die wiederum aus mehreren Teilzielen bestehen. So müssen Sie im Pazifik erst den US-Flugzeugträger Yorktown gegen Scharen von Jägern verteidigen. Dann springen Sie zeitweise (automa-



Glück gehabt: Den deutschen Bomber haben wir noch auf der Startbahn erwischt, bevor er gefährlich werden konnte.



An Bord der U.S.S. Yorktown übernehmen wir ein Flakgeschütz. Den Schaden des US-Flugzeugträgers sehen wir rechts oben.



tisch) hinter ein Flugabwehrgeschütz, um danach im Flieger auch noch einen gut bewachten Flugzeugträger zu vernichten. Und das alles, ohne auch nur einmal speichern zu können. Es gibt lediglich Checkpunkte, an die Sie zurückgesetzt werden, sobald Ihr Flieger das Zeitliche segnet. Doch diese Zwischen-Spielstände verschwinden, sobald Sie das Programm verlassen.

Erst wenn jede Teilmission erfolgreich erledigt ist, dürfen Sie Ihren Fortschritt sichern und bekommen Upgrade-Punkte. Die tauschen Sie gegen bessere Panzerung, stärkere Motoren oder höheren Munitionsvorrat ein. Manchmal bekommen Sie auch Zugriff auf neue Flieger.

### Fleiß lohnt sich

Zusätzlich zu den Hauptmissionen erwarten Sie Spezialaufsätze, die Sie auf Wunsch ignorieren können. Dann entgehen Ihnen aber weitere Upgradepunkte und einige Spezialflieger, wie die in Wirklichkeit nie gebaute



Den Fliegenden Pfannkuchen gibt's nur auf dem Reißbrett – oder als Belohnung für eine Bonusmission.

### MICK SCHNELLE

Secret Weapons ist das reinste Wechselbad der Gefühle. Da sitze ich hochgradig motiviert vor dem Monitor, habe Spaß an den spannenden Missionen. Und bekomme einen Wutanfall nach dem anderen, wenn ich zum zigten Mal dieselbe Stelle wiederholen muss. Nur, weil die permanente Feindübermacht mal wieder in letzter Sekunde gewonnen hat.

### KLASSE STEUERUNG

Ja, natürlich: Irgendwann schaffte ich die meisten Einsätze doch und mache mich dann wieder freudig an die nächste Mission. Richtig klasse finde ich, das ich Gegner bereits auf der Startbahn abschießen kann, bevor sie aufsteigen. Und die Steuerung ist traumhaft präzise.

»Lust und Frust«



Unglaublich, aber wahr: Der explodierte Panzer fliegt (zumindest kurzzeitig) höher als unsere Moskito.

XF5U-1 (Spitzname »Flying Pan- cake«). Doch auch ohne Boni ist der Hangar mit 26 Maschinen gut gefüllt. Darunter die Me-109, Me-110, Hurricane, Spitfire, P-38, IL-2 Sturmovik oder Moskito. Alle Flieger unterscheiden sich in Panzerung, Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit. Anders als im echten Leben können Sie beliebige Munition (MG, Bomben, Torpedos, Raketen) laden.

### Cockpit adieu

Wie bei **Freelancer** sehen Sie Ihr Flugzeug von hinten, alle wichtigen Anzeigen wie Schaden, gewählte Waffe oder Position der Gegner werden eingeblendet. Per Knopfdruck zentrieren Sie die Sicht auf den angewählten Gegner; eine rote Markierung zeigt, wann der Feind in Reichweite ist und wohin Sie mit MG und Raketen feuern müssen.

Besonders praktisch: Sie können die Zeit verlangsamen und so in aller Ruhe zielen. In den meisten Einsätzen dürfen Sie jederzeit zum Reparieren und Nachladen zur Basis zurückfliegen. Sie können per Hand landen oder die Automatik nutzen.

### Opulente Optik

Die Flugzeuge sind sehr detailreich, schicke Texturen verleihen ihnen ein plastisches Aussehen. Und wenn eine Maschine spektakulär in der Luft zerbricht, fliegen effektiv die Ein-

zelteile weg, bevor der Pilot am Fallschirm zu Boden schwebt. Musik und Geräusche sind filmreif. Beides erklingt dank Surround-Sound druckvoll und aus allen Richtungen.

Achtung: Sie müssen Ihre Soundkarte bereits im Autostart-Menü konfigurieren, um 3D-Sound zu hören. Die im Handbuch beschriebene Option im Spiel gibt es nicht.

### ABWERTUNG

Erst wenn eine Mission in Secret Weapons over Normandy vollständig gelöst ist, dürfen Sie speichern. Bis dahin kann eine Stunde oder mehr vergehen. Scheitern Sie wegen des hohen Schwierigkeitsgrads kurz vor Schluss, müssen Sie von vorne anfangen – das Spiel löscht sogar alle Zwischenstände beim Beenden. Das ist unfair und unnötig, daher wer- ten wir um 5 Prozentpunkte ab.

**SECRET W. OVER NORMANDY ACTION-FLUGSIMULATION**

PUBLISHER: Activision, (0190) 510 055  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 4 CDs, 23 Seiten  
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 27.11.2003  
 PREIS: ca. 45 Euro  
 USK: ab 16 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an-1-PC

MULTIPLAYER-MODE: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,8 GHz	CPU mit 2,2 GHz
Geforce 2/4 MX	256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
Radeon 9000	1,9 GByte Inst.	1,9 GByte Inst.	1,9 GByte Inst.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	Geforce-3-Karte, Flightstick	Geforce-4-Karte, Flightstick
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

ALTERNATIVEN: Freelancer (90%, GS 04/03) Epische Weltraum-Action mit spannender Story.  
 Crimson Skies (87%, GS 11/00) Schräges Szenario, leicht erlernbare Luftkämpfe.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- hervorragende Steuerung
- spannende Missionen
- erstklassiger Soundtrack
- gute Grafik
- viele unterschiedliche Flugzeuge

- Speichern nur nach gelöster Mission
- stellenweise viel zu schwer
- kein Mehrspielermodus

GRAFIK: ☒ Sehr gut  
 SOUND: ☒ Sehr gut  
 BEDIENUNG: ☒ Sehr gut  
 MULTIPLAYER: ☐ Nicht vorhanden  
 PREISLEISTUNG: ☒ Befriedigend

FAZIT: DRAMATISCHE FLUG-ACTION MIT HOHEM FRUSTFAKTOR.

**84**

CD/DVD:  
Video-Special  
DVD 16/18:  
spielbare  
Demo

GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie



Auf den Spuren von Cate Archer

# CONTRACT JACK

Als Auftragskiller arbeiten Sie für die Terroristen aus No One Lives Forever und legen sich in den Swinging Sixties mit italienischen Verbrechern an.

**E**s gibt Sätze, die hört man nach dem Wach werden gar nicht gern. Etwa »Marvin, hol schon mal die Kettensäge«. Auch wenn der Schädel noch so brummt – es ist höchste Zeit, aufzustehen und Marvin mit samt allen feindlichen Gangstern in unmittelbarer Reichweite eins überzubraten. Für John Jack kein großes Problem,

schließlich arbeitet der Held des Ego-Shooters **Contract Jack** als Auftragskiller. In seiner Rolle sollen Sie für die Terrororganisation Harm das italienische Syndikat »Danger Danger« ausschalten. Eingeweihte kennen Harm bereits: Diese Schurken bekämpfte Cate Archer in der **No One Lives Forever**-Reihe (**Nolf**) – wer aufpasst, bekommt die Dame unterwegs kurz zu sehen. Das Spiel ist zeitlich vor **Nolf 2** angesiedelt.

In Deutschland gibt es **Contract Jack** nur im Bundle mit **Nolf 2**. Besitzer des indirekten Vorgängers müssen diesen Titel also zwangsweise erneut kaufen; unsere Wertung bezieht sich nur auf die Abenteuer von John Jack.

## Globaler Killer

In der Kampagne mit zehn Kapiteln infiltrieren Sie eine Kaserne in der Tschechoslowakei, liefern sich Gefechte in einem italienischen Dorf und sind sogar in der Raumstation unterwegs, die in **Nolf 1** auf den Mond stürzte. Mit einer Vielzahl von schön animierten Maschinenpistolen und Energiekanonen feuern Sie auf feindliche Banditen, Wachleute und Soldaten; ein Großteil der Waffen und Gegner stammt aus den Vorgängerprogrammen.

Spielerisch geht's deutlich unkomplizierter zu als in **Nolf 2**. Schlösser schießen Sie einfach auf, Gegenstände oder Munition schnappen Sie sich durch simples drüberlaufen, das Fähigkeiten-Aufbausystem hat Entwickler Monolith gestrichen. Die Story bekommen Sie vor allem durch Lautsprecherdurchsagen oder Funkmeldungen während der Missionen erzählt und außerdem durch Texte, die Sie beim Laden der Leveldaten selbst lesen müssen.

Das Programm enthält 15 Multiplayer-Levels. Die bieten neben Deathmatch auch den neuen Modus »Weltuntergang«, in dem zwei Teams um verstreut herumliegende Einzelteile einer Bombe kämpfen. 3D-Sound wird nicht unterstützt. **PS**

PETER STEINLECHNER

Ein wenig spielt sich **Contract Jack** wie **Nolf 2** – nur ohne Humor, schräge Gegner, gute Story und abwechslungsreiche Missionen. Und somit eher langweilig. Immerhin: Es wird spürbar mehr geballert als in den Vorgängern. An einigen Stellen, etwa in der Tschechoslowakei, setzt sogar so was wie der Serious-Sam-Adrenalinkick ein. Außerdem wirkt die Grafik meist sehr stimmig, insbesondere die schräge Weltall-Mission und das italienische Dörfchen gefallen mir richtig gut.

Insgesamt macht der jüngste Abstecker in die Sixties aber viel weniger Spaß als die Vorgänger. Wer auf die speziellen Stärken der Nolf-Reihe hofft, wird enttäuscht – das Programm ist ein austauschbarer Standard-Shooter. Als simpler Ballerspaß für Zwischendurch taugt **Contract Jack** aber.

»Austauschbares Ballerspiel«



Den Motorschlitten dürfen Sie selbst steuern.



Maskierte Ledermonturträger sind die Hauptfeinde von John Jack.

**CONTRACT JACK EGO-SHOOTER**

PUBLISHER: Vivendi Universal, (0190) 151 200  
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 20.11.2003  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 4 Seiten PREIS: ca. 35 Euro  
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an-1-PC  
 MULTIPLAYER-MODI: Weltuntergang, (Team-) Deathmatch und Zerstörung

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	733 MHz CPU	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	3,4 GB Inst.	3,4 GB Inst.	3,4 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **Nolf 2** (88%, GS 12/02) Gleiches Sixties-Szenario; motivierende, schräge Handlung.  
**XIII** (86%, GS 12/03) Ego-Shooter im Comic-Look, mit viel besserer Story.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- stellenweise spannend
- gute KI
- schöne Grafik
- stimmungsvolles Szenario
- zu viel Baller-Eierlei
- teils sehr lineare Levels
- schwache Story
- keine echten Zwischensequenzen

GRAFIK: Gut  
 SOUND: Gut  
 BEDIENUNG: Gut  
 MULTIPLAYER: Befriedigend  
 PREISLEISTUNG: Ausreichend

FAZIT: UNSPEKTAKULÄRER EGO-SHOOTER.

**72**

- CD/DVD: Video-Special
- AUF »AB 16«: härtere Fassung
- AUF »AB 18«: ungeschnittene Fassung
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie





Kamera statt Kanone

# BEYOND GOOD & EVIL

Fotografin mit Hausschwein und eigenem Leuchtturm sucht jung gebliebenen Spieler für vorübergehende Lebenspartnerschaft. Gute Reflexe bevorzugt.

**D**ie offizielle Berufsbeschreibung von Fotografen kommt ohne Stichworte wie »Weltenrettung« oder »Alienkampf« aus. Doch der bildschönen Jade bleibt keine

Wahl: Entweder, sie legt sich im Actionspiel **Beyond Good & Evil** mit den Außerirdischen an – oder ihr Heimatplanet Hyllis fällt. Also lenken Sie Jade durch eine Handlung voller überraschender Wendungen, packend erzählt in aufwändigen Engine-Zwischensequenzen. Spielerisch gibt's eine Mischung aus unkomplizierter Hau-Drauf-Action und einfachen Rätseln. Die Heldin sehen Sie aus wechselnden Kameraperspektiven von Außen und steuern sie mit Maus und Tastatur.

## Rebellische Freiheit

Auf Hyllis haben Sie viel Handlungsfreiheit. Per Hovercraft pendeln Sie zwischen dem Leuchtturm, der Stadt, einer Bootswerft und weiteren Orten. Aufträge bekommt Jade meist per E-Mail. So soll sie für einen zwielichtigen Geschäftsmann in einer Höhle Fotos von Aliens schießen oder für Revolutionäre eine Fabrik infiltrieren.

Meist begleitet Sie der sprechende Eber Pey'j, der nebenbei für markig-männliche Kommentare zuständig ist. Regelmäßig müssen Sie simple Rätsel lösen, etwa Kisten verschieben oder Schalter umlegen. Zahlreiche Minispielchen sorgen für zusätzliche Abwechslung: So können Sie an Hovercraft-Wettrennen teilnehmen oder beim Hütchenspiel Ihr Geld vermehren.

Die Missionen selbst sind sehr linear und setzen vor allem auf Gefechte. Per Kampfstab verböbeln Sie Außerirdische und sonstige Biester. Bei starken Zwischengegnern müssen Sie auf Teamwork setzen – beispielsweise springt erst ein Kompanion auf den Kopf des Monsters und betäubt es kurzfristig, dann



Die hässlichen schwarzen Balken können Sie nicht abschalten.

ziehen Sie mit Schlägen auf große Auge Lebenspunkte ab.

Ärgerlich: Statt die ganze Fläche des Monitors zu nutzen, zeigt

das Spiel immer am unteren und oberen Bildrand dicke schwarze Balken. Der Surround-Sound geizt mit 3D-Effekten.

PS



Nur mit Pey'js Hilfe kann Jade die Kiste verschieben.

## PETER STEINLECHNER

So adrett verpackt wie in Beyond Good & Evil gab es das gute, alte »Aliens bedrohen Planeten«-Szenario schon lange nicht mehr. Die Hauptfigur Jade kann man(n) eigentlich nur mögen, das eingängig-unkomplizierte Kampfsystem sorgt für Spaß, und die Story um Verschwörer in einer Bilderbuch-Welt motiviert. Gut gefällt mir auch die relative Freiheit außerhalb der Missionen – stets habe ich das Gefühl, die Welt selbst entdecken zu können. Der Grafik sieht man die Konsolenherkunft zwar an, die Umsetzung ist jedoch tadellos gelungen, außerdem gibt's erstklassige Animationen.

Trotzdem mag der Funke nicht so recht überspringen. Mir ist das alles zu kindlich, vom sprechenden Schwein an meiner Seite bis hin zu den niedlichen Bürgern von Hyllis. Doch das sind geschmackliche Einschränkungen – wer den Stil und die Machart mag, wird prima unterhalten.

»Spielerisch gelungen, aber kitschig«



**BEYOND GOOD & EVIL** ACTIONSPIEL

**PUBLISHER:** Ubi Soft, (0190) 884 121 0  
**SPRACHE:** Deutsch  
**RELEASE (D):** 4.12.2003  
**AUSSTATTUNG:** DVD-Box, 3 CDs, 16 Seiten  
**PREIS:** ca. 50 Euro  
**MULTIPLAYER:** Ein Spieler pro Original  
**USK:** ab 12 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an-1-PC

**MULTIPLAYER-MODI:** Nicht vorhanden

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz CPU	1,3 GHz CPU	2,0 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,2 GB Inst.	2,2 GB Inst.	2,2 GB Inst.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3D-Karte	GeForce-3-Karte	Radeon-9600
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			Pro-Karte

**LAUTSPRECHER:** ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5,1 ☐ 6.1

**EINGEWÖHNUNG:** 20 Minuten **SOLO-SPASS:** 20 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>ALTERNATIVEN:</b> Rückkehr des Königs (87%, GS 12/03) Grafisch spektakuläres Actionspiel zum Film. Rayman 3 (83%, GS 04/03) Abgedrehtes Jump-and-Run mit vielen Sprungeinlagen.									

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:**

- stimmige Spielwelt
- schöne Animationen
- viel Abwechslung
- durchdachte Steuerung
- spannende Story
- erstklassige Sprachausgabe
- arg infantile Begleiter
- kein freies Speichersystem
- zu schlichte Kämpfe
- eingeschränktes Bildformat

**GRAFIK:** ☒ Gut  
**SOUND:** ☒ Sehr gut  
**BEDIENUNG:** ☒ Gut  
**MULTIPLAYER:** ☐ Nicht vorhanden  
**PREISLEISTUNG:** ☒ Befriedigend

**FAZIT:** ABWECHSLUNGSREICHE, ABER SIMPLE KÄMPFE.

**80**





Komisch, dass Dredd Vampire auch mit gewöhnlichen Kugeln töten kann.



Im Dunkelwald bekämpft Bilbo Wölfe mit seinem Schwert »Stich«.

## JUDGE DREDD

Filmlizenz zum Weglaufen.

**W**enn der Film **Judge Dredd** von 1995 ein B-Movie war, dann ist der gleichnamige Ego-Shooter von 2003 ein klares Z-Machwerk. Sie sind als Titelheld in Mega-City unterwegs, um die Dark Judges auszuschalten. Das machen Sie

zwar mit einem umfangreichen Waffenarsenal, aber Ihre Standardwaffe Lawgiver hat allein sechs Schussmodi, so dass Sie die anderen Knarren kaum brauchen. Neben schnarchigen Kämpfen gegen Vampire und Totenkult-Anhänger müssen Sie auch Falschparker verhaften. Grafisch bietet **Judge Dredd** untere Durchschnittskosten. Die Figuren sind lieblos, die Levels öde. Immerhin tönt Dredd mit der deutschen Synchrostimme, sagt aber immer das Gleiche.

Der Multiplayer lockt zwar mit vielen Modi, die sind aber genau so spannend wie eine Kaffeeahrt nach Warnemünde. Und den kooperativen Modus sollten Sie nur starten, wenn Sie jemand quälen wollen. **PET**

PETRA SCHMITZ

### »Lieber den Pferdeflüsterer spielen«

Ich bin mir sicher, dass die Spielumsetzung des Pferdeflüsterers spannender wäre als Judge Dredd. Niemand braucht ein Spiel zu einem Film, der acht Jahre alt ist. Noch dazu, wenn sie so mies daherkommt wie diese. Die Grafik hätte mich vor drei Jahren vielleicht zu einem »Ist okay!« hingerissen. Das Verhalten von Falschparkern langweilt selbst Politessen im Ruhestand.

Kurz: Lassen Sie die Finger von dem Spiel. Auch wenn Ihnen der Film gefallen haben sollte.

### JUDGE DREDD EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Vivendi Universal, (06103) 846 026  
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 24.10.2003  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CD, 32 Seiten PREIS: ca. 45 Euro  
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, VIP-Jagd, Kooperativ

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	700 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,3 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	1,3 GB Inst.	1,3 GB Inst.	1,3 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-3700-Karte
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 4 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 3 Stunden

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

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Gut
BEDIENUNG:	Gut
MULTIPLAYER:	Ausreichend
PREIS/LEISTUNG:	Ungenügend

FAZIT: MIESER SHOOTER AUF FILMLIZENZ-BASIS.

36

## DER HOBBIT

Jump-and-Run im Auenland.

**D**as Jump-and-Run **The Hobbit** erzählt die Vorgeschichte zu Tolkiens Trilogie **Herr der Ringe**: Zauberer Gandalf schickt den Hobbit Bilbo Beutlin auf die Suche nach dem Schatz der Zwerge. Mit Maus und Tastatur lenken Sie den kleinen Kerl durch farbenfrohe Levels und hüpfen über Plattformen. Gegner wie Orks erledigt Bilbo mit seinem Spazierstock oder dem Schwert. Im Spielverlauf lernt der Hobbit neue Kampfmanöver, etwa schnellere Schwertstiche. Simple Reflex-Tests dienen zum Öffnen von Schatztruhen. Wie Lara in **Tomb Raider** steuern Sie Bilbo in der Schulter-Perspektive – was stellenweise zu Übersichtsproblemen führt: Nahe Gegner ver-

deckt der Hobbit manchmal. Fortschritte sichern Sie an fair verteilten Speicherpunkten. Zwischen den Levels verkauft ein Händler für gefundene Münzen Gegenstände wie Heiltränke oder Gegengift. Die Grafik von **The Hobbit** ist schwach. **GR**

MICHAEL GRAF

### »Hässlicher Hobbit«

The Hobbit fängt die Atmosphäre von Tolkiens Buchvorlage gekonnt ein. Die Steuerung funktioniert besser als etwa in Rayman 3, da die Kamera-Perspektive nicht andauernd wechselt. Gegenstand-Kauf und das Lernen neuer Manöver bringen Abwechslung.

Manchmal fehlt mir die Übersicht. Und die veraltete Grafik-Engine schreckt ab. So bleibt The Hobbit ein Fall für eingeschorene Tolkien-Fans und Liebhaber bunter Jump-and-Runs.

### THE HOBBIT JUMP-AND-RUN

PUBLISHER: Vivendi Universal, (0190) 151 200  
 SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung RELEASE (D): 28.11.2003  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 53 Seiten PREIS: ca. 45 Euro  
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original USK: ab 6 Jahre

Internet Netzwerk Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Nicht vorhanden

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	500 MHz CPU	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	64 MB RAM	64 MB RAM	128 MB RAM
Radeon 9000	1,6 GB Inst.	1,6 GB Inst.	1,6 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 14 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Befriedigend
MULTIPLAYER:	Nicht vorhanden
PREIS/LEISTUNG:	Ausreichend

FAZIT: HÄSSLICHES JUMP-AND-RUN FÜR TOLKIEN-FANS.

63



## Knallharter Luftkampf

# LOCK ON

Der harte Weg zum Pilotenschein:  
Nur echte Flieger-Asse beherrschen den  
High-Tech-Simulator aus Russland.

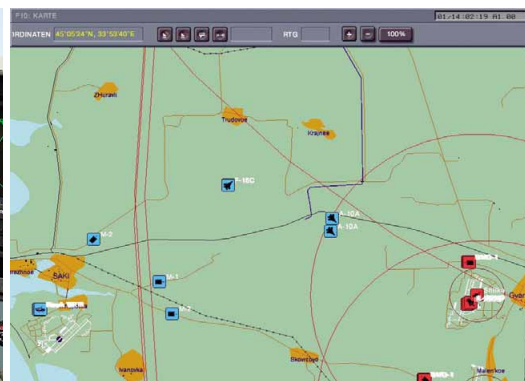
**F**alls Sie im Weihnachtsurlaub noch nichts vorhaben, hier ein Vorschlag: Versuchen Sie doch, die Flugsimulation **Lock On** zu meistern. Sie brauchen starke Hardware und ebensolche Nerven, um mit dem Realismus-Schwergewicht fertig zu werden. Erfahrene Piloten, die schon die **Flanker**-Reihe mit Genuss spielten, finden hier eine anspruchsvolle Simulation mit spannender Kampagne.

## Die komplexen Sechs

Sechs moderne Kampffjets von westlichen und östlichen Streitkräften stehen im **Lock On**-Hangar. Etwas aus der Rolle fällt die A-10 als langsamfliegender Panzerknacker. F-15, Su-25, Su-27, Su-33 und MiG-29 sind dagegen allesamt Allrounder. Mit Ausnahme der letzten beiden gibt es zu jedem Flieger eine halbdynamische Kampagne. Die ist stets auf der Krim angesiedelt, wo ein fiktiver Krieg zwischen Westen, Georgiern und wiedererstarkten Russen tobt. Ver-



Kein Schalter fehlt: Sämtliche Cockpits sind hochdetailliert.



Die Kampagnenkarte ist spartanisch, aber funktional.

nichten Sie Brücken oder Gebäude in einem Einsatz, bleiben die auch im nächsten zerstört. Die Missionen selbst (Patrouillen, Eskortieren, Boden- oder Luftziele angreifen) sind volldynamisch: Unabhängig von Ihnen bekämpfen sich etliche Flugzeug-, Marine- und Fahrzeuggruppen. Auf einer schmucklosen Karte verfolgen Sie den Verlauf der Kampfhandlungen.

## Profis ans Steuer

Bis Sie die Maschinen auch nur einigermaßen unter Kontrolle haben, vergehen Tage. Die Tastaturbelegung kann es im Umgang locker mit dem Telefonbuch einer Kleinstadt aufnehmen. Zur Erleichterung dürfen Sie Radar und Feinderfassung vereinfachen und Gegner auf Knopfdruck ins Visier nehmen. Doch selbst dann ist der Flug in den **Lock On**-Maschinen kein Spaziergang. Selbst mit simpler Aerodynamik (automatische Trudelkontrolle, doppelt gute Triebwerke) müssen auch erfahrene Piloten jede Menge Übungsstunden einplanen. Ärgerlicherweise ist das verworrene Tutorial keine echte Hilfe.

Der Mehrspielerpart ist komplex, theoretisch können unbegrenzt viele Piloten an einem Gefecht übers Internet teilnehmen. LAN-Fighters müssen sich

mit 15 Konkurrenten begnügen, die wie Ihre Online-Kollegen in kooperativen Missionen zusammen fliegen oder sich im Deathmatch bekämpfen.

**MIC**

## MICK SCHNELLE

Die Vorgänger der Flanker-Reihe waren mir zu dröge, dagegen schätze ich die dynamischen Missionen in **Lock On**. Etliche Truppen beleben das schicke Schlachtfeld, zudem sehen die Maschinen klasse aus. Trotzdem sind mir die Einsätze zu steril und unpersönlich. Ich hatte nie das Gefühl, Teil eines Feldzugs zu sein. Und warum werden Einsteiger außen vor gelassen? Liebe Entwickler, damit schränkt Ihr die Zielgruppe unnötig ein! Wer eine fliegerische Herausforderung sucht, sollte sich an **Lock On** wagen. Der Rest vergnügt sich mit **Secret Weapons over Normandy**.

»Ein Fall für Könnner«



**LOCK ON FLUGSIMULATION**

PUBLISHER: Ubi Soft, (0190) 882 412 10  
 SPRACHE: Deutsch  
 RELEASE (D): 4.12.2003  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 56 Seiten  
 PREIS: ca. 45 Euro  
 MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original  
 USK: ab 12 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC  
 MULTIPLAYER-MODI: Kooperative Missionen, Deathmatch

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz	CPU mit 2,6 GHz
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,3 GByte Inst.	1,3 GByte Inst.	1,3 GByte Inst.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3D-Karte, Flightstick	3D-Karte, Flightstick	3D-Karte, Flightstick
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 3 Stunden SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **Secret Weapons o. N.** (83%, GS 01/04) Frustig schwere, packende Action-Simulation.  
**H-2 Sturmovik** (84%, GS 01/02) Dramatische Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- erstklassige Flugphysik
- detaillierte Cockpits
- dynamische Missionen
- sehr gute Grafik

- völlig ungeeignet für Einsteiger
- Missionen zu steril
- unbrauchbares Tutorial

GRAFIK: ☒ Sehr gut  
 SOUND: ☒ Gut  
 BEDIENUNG: ☒ Gut  
 MULTIPLAYER: ☒ Gut  
 PREISLEISTUNG: ☒ Befriedigend

FAZIT: HARDCORE-SIMULATION MIT DYNAMISCHEN MISSIONEN.

**78**

GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie





Diesen monstermäßig schlecht aussehenden Vampir erschlagen wir.

## NOSFERATU

Schauerlicher Totentanz der Vampire.

**R**umänien, die Karpaten, ein Schloss – Vampire! Im Ego-Shooter **Nosferatu** schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Patterson, der seine Familie aus den Händen eines blutsaugenden Grafen befreien muss. Im düsteren Anwesen kämpfen Sie

mit Kugeln, Kreuz und Holzpflocken gegen Vampire, Zombies und Geisterhunde. Von jedem befreiten Verwandten bekommen Sie ein Extra wie eine neue Waffe spendiert. Zuletzt müssen Sie Obervampir Malachi besiegen.

In Sachen Gruselatmosphäre kommt **Nosferatu** längst nicht an **Undying** ran. Und auch grafisch bleibt der Shooter weit hinter dem Vorbild: Die Monster sind langweilig, die vorherrschende Farbe ist Matschbraun. Ganz nett: Die Anordnung der Schlossräume wird bei jedem Spielneubeginn zufällig erschaffen. Doof nur, dass das Programm dabei mehr Sackgassen entwirft, als Wuppertal Einbahnstraßen hat. Übrigens: **Nosferatu** gibt's nur bei Karstadt.

PET

PETRA SCHMITZ

### »Sollen sie doch verrotten!«

Nosferatu fängt mit einem verheißungsvollen Intro an, enttäuscht aber recht schnell durch blödsinnigen Levelaufbau und lieblose Grafik. Ein Karpantenschloss – egal, wie verkommen – hat sicher mehr zu bieten als braune Gänge, die in braunen Zimmern münden.

Ehrlich, sollen doch die Pattersons doch dort verrotten. Selten zuvor hatte ich weniger das Bedürfnis, irgendwen retten. Wenn Sie einen Grusel-Shooter spielen wollen, greifen Sie zu Undying.



Oft greifen die Gegner erst an, wenn Sie direkt neben ihnen stehen.

## TUROK EVOLUTION

Virtuelle Rothaut in vergeigter Mission.

**A**ls Indianer Turok in Acclaims gleichnamiger Actionreihe verschlägt es Sie im dritten Teil durch ein Dimensionsloch in eine ferne Ecke des Universums. Um in Ihre Welt zurückzukehren, bekämpfen Sie in der Ego-Perspektive Außerirdische und Dinosaurier. Dabei sind Sie in Dschungel- und Berglandschaften sowie alten Städten unterwegs. Durch einige Levels gleiten Sie auf einem Flugsaurier und feuern von dort auf andere Flatterwesen oder Bodenziele; währenddessen sehen Sie das Geschehen aus der Verfolgerperspektive. Das Programm basiert auf einer Acclaim-eigenen Grafik-Engine, die nur mäßige Ergebnisse liefert – insbesondere die Texturen sehen flach und bil-

lig aus. Hierzulande erscheint eine lokalisierte Version (ab 16) und das englische, recht blutige Original (ab 18). Entgegen einem anders lautenden Vermerk auf früh ausgelieferten Packungen gibt's übrigens keinen Multiplayer-Modus.

PS

PETER STEINLECHNER

### »Früher war's besser«

Armer Turok – du hast auch schon bessere Zeiten gesehen. Schließlich waren die beiden Vorgänger spannender und origineller als Evolution. Ich weiß gar nicht, was mich mehr stört: Die miserable KI, oder die triste Grafik? Nein, eigentlich doch die schwachen Animationen – denn in der Hinsicht hatte sogar Teil 2 mehr zu bieten.

Schade um das reizvolle Szenario, aber angesichts der echten Mängel sollten nur beinharte Fans der Vorgänger vorsichtig probierspielen.

### NOSFERATU EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582	RELEASE (D): 14.10.2003
SPRACHE: Deutsch	PREIS: ca. 30 Euro
AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 CD, 20 Seiten	USK: ab 16 Jahre
MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original	
<input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC	
MULTIPLAYER-MODI: Nicht vorhanden	
3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM PC STANDARD PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra	700 MHz CPU 1,0 GHz CPU 1,3 GHz CPU
Geforce 2/4 MX Radeon 9500 Pro	128 MB RAM 256 MB RAM 256 MB RAM
Radeon 9000 Radeon 9700/Pro	400 MB Inst. 400 MB Inst. 400 MB Inst.
Geforce 3/3 Ti Radeon 9800 Pro	3D-Karte 3D-Karte 3D-Karte
Geforce 4 Ti GF FX 5800/5900	
SOUND: <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1	
EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 3 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —	
EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
GRAFIK: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
SOUND: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
BEDIENUNG: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
MULTIPLAYER: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
PREISLEISTUNG: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
FAZIT: MÜDER UNDYING-KLON MIT LIEBLOSEN LEVELS.	

49

### TUROK EVOLUTION EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Acclaim, (0190) 824 663	RELEASE (D): 24.10.2003
SPRACHE: Deutsch	PREIS: ca. 30 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 22 Seiten	USK: ab 16 Jahre
MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original	
<input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC	
MULTIPLAYER-MODI: Nicht vorhanden	
3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM PC STANDARD PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz CPU 1,2 GHz CPU 1,5 GHz CPU
Geforce 2/4 MX Radeon 9500 Pro	256 MB RAM 256 MB RAM 256 MB RAM
Radeon 9000 Radeon 9700/Pro	1,9 GB Inst. 1,9 GB Inst. 1,9 GB Inst.
Geforce 3/3 Ti Radeon 9800 Pro	3D-Karte Geforce-3-Karte Geforce-FX-Karte
Geforce 4 Ti GF FX 5800/5900	
SOUND: <input type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1	
EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten SOLO-SPASS: 9 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —	
EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
GRAFIK: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
SOUND: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
BEDIENUNG: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
MULTIPLAYER: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
PREISLEISTUNG: <input type="checkbox"/> Ausreichend <input type="checkbox"/> Befriedigend <input type="checkbox"/> Gut	
FAZIT: LANGWEILIGES ACTIONSPIEL IM DSCHUNGEL-SZENARIO.	

48



## PEARL HARBOR 2 PROJECT ZOO



Wir bombardieren einen US-Stützpunkt.

**A**ls Amerikaner oder Japaner fliegen Sie im Zweiten Weltkrieg kurze Einsätze. Die halten Sie durch spannende Nebenereignisse wie Schiffskämpfe stets auf Trab. Flugzeugmodelle sind detailliert, Explosionen und rauchende Bombenkrater wirken realistisch. Die Flugphysik ist simpel. Kein Hit, aber ideal für Flug-Einsteiger. **GR**

### PEARL HARBOR 2

GENRE: Flug-Action  
PUBLISHER: Koch Media, (0180) 118 57 95  
PREIS: ca. 30 Euro  
ANSPRUCH: Einsteiger  
SPIELER: 1  
SPRACHE: Deutsch  
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte

71



Im Dungeon verklebt Gromit Roboter-Pinguine.

**E**rfinder Wallace und Wunderhund Gromit wollen im Hüpfspiel dem Pinguin-Bösewicht McFeathers das Handwerk legen. Also hüpfert Gromit über Plattformen und ballert mit der Bananenkanone auf Affen. Die 3D-Kamera müssen Sie dabei manuell drehen, was der Übersicht schadet. Fans der Vorlage können zugreifen. **GR**

### PROJECT ZOO

GENRE: Jump-and-Run  
PUBLISHER: Acclaim, (0190) 824 663  
PREIS: ca. 20 Euro  
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschritt.  
SPIELER: 1  
SPRACHE: Deutsch  
MINIMUM: 600 MHz, 128 MB, 3D-Karte

66

## ROBIN HOOD



Die Schwert-Gefechte erfordern gute Reflexe.

**U**m England vom despotischen Prinz John zu befreien, überfallen Sie in **Robin Hood: Defender of the Crown** Gold-Transporte mit dem Bogen und liefern sich Schwertkämpfe. Im langweiligen Strategie-Modus befreien Ihre Armeen rundenbasiert das Land. Simples Remake des Amiga-Klassikers **Defender of the Crown**. **GR**

### ROBIN HOOD

GENRE: Action-Strategie  
PUBLISHER: dtp, (01805) 216 698  
PREIS: ca. 35 Euro  
ANSPRUCH: Einsteiger  
SPIELER: 1  
SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung  
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB, 3D-Karte

49

## VIETNAM M. + E. SEARCH & RESCUE 4 FINDET NEMO



Der MG-Schütze hält Feinde vom Heli fern.

**M**it einem Helikopter vom Typ UH-1 holen Sie im Vietnamkrieg verletzte US-Soldaten aus dem Dschungel. Meist lassen Sie an einer Seilwinde Tragebahnen und Körbe zu den Opfern hinab oder bringen Sanitäter-Teams zum Ort des Geschehens. Durch das Kriegs-Szenario etwas spannender als **Search and Rescue 4**. **GR**

### VIETNAM MED + EVAC

GENRE: Simulation  
PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511  
PREIS: ca. 30 Euro  
ANSPRUCH: Fortgeschrittene, Profis  
SPIELER: 1  
SPRACHE: Deutsch  
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte

62



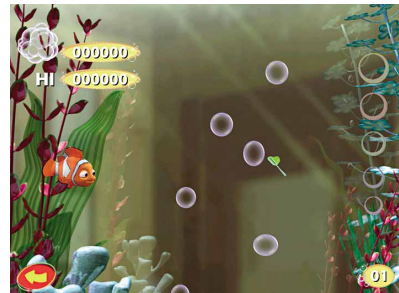
Sanitäter bergen einen Verletzten.

**M**enschen in Not zählen auf Sie. Denn Ihre Aufgabe ist es, mit einem von drei Rettungshubschraubern Verletzte zu bergen – etwa von einer brennenden Bohrsinsel. Dazu stehen Sanitäter-Teams, Taucher und Geräte wie Tragekörbe zur Verfügung. Allenfalls für Liebhaber realistischer Heli-Simulationen geeignet. **GR**

### SEARCH AND RESCUE 4

GENRE: Simulation  
PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511  
PREIS: ca. 30 Euro  
ANSPRUCH: Fortgeschrittene, Profis  
SPIELER: 1  
SPRACHE: Deutsch  
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte

61



Mini-Spiel: Klicken Sie Luftblasen an.

**M**enschen sperren den kleinen Fisch Nemo in ein Aquarium. Um wieder rauszukommen, muss er Rätsel lösen und grotte Minispiele über sich ergehen lassen. Lichtblick: Ab und zu gibt's Schnipsel aus dem kommenden Disney-Film. Eignet sich trotzdem lediglich, um Kindern den Umgang mit der Maus beizubringen. **GR**

### FINDET NEMO

GENRE: Geschicklichkeitsspiel  
PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511  
PREIS: ca. 20 Euro  
ANSPRUCH: Einsteiger  
SPIELER: 1  
SPRACHE: Deutsch  
MINIMUM: 266 MHz, 64 MB RAM

15



CD/DVD:  
Video-Special  
Kuriositäten-  
kabinett



CD/DVD:  
Video-Special  
Kuriositäten-  
kabinett