



Wir können jeden der planlos herumdußenden **Mechanoiden** angreifen.

Spielen Sie dieses Raumschiffspiel nur am Boden: Es stürzt ständig ab.

A.I.M. 2

Überraschung: In der Packung von **A.I.M. 2** steckt die Vollversion des vier Jahre alten Vorgängers mit drin. Wir hätten uns allerdings eher über eine Anleitung gefreut – die fehlt nämlich. Entsprechend reimen wir uns folgende Story zusammen, die Sie im Laufe des Spiels aus bildschirmfüllenden Texten herauslesen müssen: In **A.I.M. 2** übernehmen Sie die Kontrolle über einen Mechanoiden, eine Art lebendigen Roboter, der in einem Gleiter verankert ist. Mit diesem Fahrzeug tuckern Sie über einen lieblos gestalteten Planeten, besuchen Basen und nehmen dort Transport-, Eskort- oder Jagdmissionen für verschiedene Roboter-Clans an. Zerstören Sie andere Gleiter, können Sie nicht nur deren Ladung auf sammeln und anschließend verhöckern, sondern auch die Mechanoiden einsacken und für Ihren eigenen Verein konvertieren. Ha-

ben Sie ein paar der Roboter rekrutiert, können Sie ihnen neue Raumschiffe und Waffensysteme kaufen oder sie in Basen installieren – so geraten Sie in den Besitz eigener Produktionsstätten. Natürlich dürfen Sie auch Ihr eigenes Gefährt mit stärkeren Geschützen oder Triebwerken aufrüsten oder gleich ein neues Chassis erwerben. Ziel ist es, zum einflussreichsten Mechanoiden-Club des Planeten zu werden. Klingt interessant, spielt sich aber unglaublich trocken, da die Geschichte ausschließlich in Textblöcken erzählt wird. Außerdem strotzt **A.I.M. 2** nur so von Bedienungsmaxken und Bugs: Beim Verlassen der Basen stürzt das Spiel jedes zweite Mal ab. **FAB**

A.I.M. 2

GENRE Raumschiffspiel **USK** ab 12 Jahren
HERSTELLER Skyriver Studios / 1C Company
CA. PREIS 40 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1,5 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG **Ungenügend**

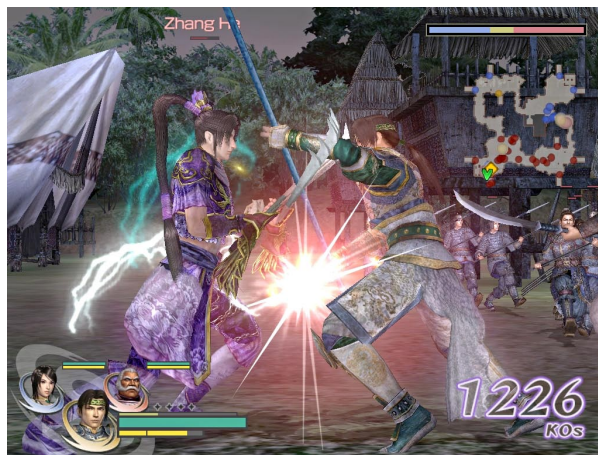


Roboterschrott

Fabian Siegmund: »Überzeugen Sie Mechanoiden!«, verlangt das Spiel von mir. »Wie geht das denn, verdammt?!«, frage ich zurück. A.I.M. 2 lässt Sie vollkommen allein – jegliche Führung fehlt, Story und Spielmechanik musste ich mir mühsam aus endlosen Textwüsten herauslesen, und erst nach einigen Stunden habe ich herausgefunden, worin überhaupt das Ziel des Spiels liegt. Was A.I.M. 2 von mir will, weiß ich also nicht. Was ich von A.I.M. 2 will, ist hingegen klar: nichts.



fabian@gamestar.de



Gegnerische **Helden** sind deutlich stärker als gewöhnliche Fußsoldaten.

Werden zwei Spieleserien kombiniert, kann das für Verwirrung sorgen.

Warriors Orochi

Der Schlangenkönig Orochi benutzt seine dämonischen Kräfte, um Raum und Zeit zu manipulieren. So bringt er es fertig, eine neue Welt in den himmlischen Ebenen zu erschaffen. Anschließend sammelt er die stärksten und weisesten Krieger der Ära der drei Reiche Chinas und der Sengoku-Zeit Japans, um mit seiner Armee gegen diese anzutreten. Wie bitte? Wir haben das Intro von **Warriors Orochi** mehrmals angeschaut und Mitschriften der Dialoge angefertigt, um alles zu verstehen – es hat nichts genutzt. So seltsam hingebogene Storys kommen wohl dabei heraus, wenn ein Entwickler zwei Spieleserien kombiniert. In diesem Fall verbindet Koei die Action-Prügeleien **Dynasty Warriors** mit **Samurai Warriors**. Immerhin ermöglicht die Fusion den Fans, ihre Lieblingscharaktere beider Welten gemeinsam kämpfen zu lassen. Und ums

Kämpfen geht es hier schließlich. Sie stellen einen Trupp aus drei Helden zusammen, spielen jedoch immer nur einen – gewechselt wird jederzeit per Tastendruck. Auf dem Schlachtfeld dürfen Sie durch schier unendliche Gegnermassen wüten. Besonders anspruchsvoll gestaltet sich das nicht. Um die Prügelei zu spielen, raten wir dringend zu einem Gamepad: Die Tastaturbelegung scheint für Menschen mit drei Händen gemacht. Selbst wenn Sie den Kamerawinkel von Hand ändern, sind Sie viel zu nah am Geschehen und müssen die matschigen Texturen bewundern. Dabei könnten Sie sich mit etwas mehr Übersicht deutlich besser an den Animationen erfreuen. **PD**

WARRIORS OROCHI

GENRE Actionspiel **USK** ab 12 Jahren
HERSTELLER Omega Force / Koei / THQ
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,6 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Massenschlachten süß-sauer

Philipp Dubberke: Wenn ich mich durch Gegnerhorden prügeln darf, muss ich ja nicht alles von der Geschichte verstehen. Aber wenn ich in einer einzelnen Mission über 1.500 (eintausendfünfhundert!) Feinde durch stupides Tastengedrucke umniete, wird's fad. Ich bin später dazu übergegangen, einfach auf mein Pferd zu steigen und alle umzureiten. Das geht auch mit einer Hand, und ich kann nebenbei essen und trinken. Dann kann man's aber auch gleich lassen.



philipp@gamestar.de