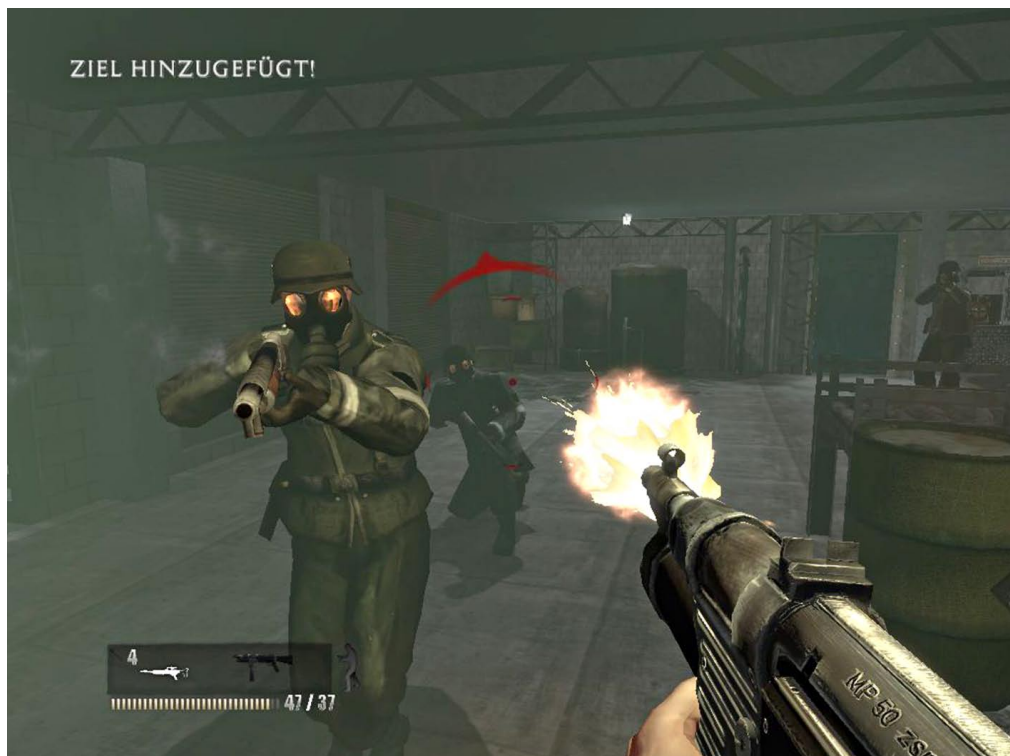




An wenigen Hausecken finden Sie **Propaganda-Plakate** der Invasoren.



Wenn Dan hangelt, schaltet das Spiel in die **Verfolgerperspektive**.



In einer Fabrikanlage wollen mehrere **Soldaten** verhindern, dass wir den Gasdruck manipulieren und so die Anlage sprengen.

Turning Point Fall of Liberty

Was für ein Glück, dass Winston Churchill seinen Unfall von 1931 überlebte! Denn die in diesem Ego-Shooter gezeichnete **Alternative** ist nicht sonderlich verlockend.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5021
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4333

Win Vista 32 Bit
- läuft

Merke: Nicht alles, wo heutzutage Unreal-Engine draufsteht, sieht auch zwingend gut aus. Zwar muss man fairerweise erwähnen, dass **Turning Point: Fall of Liberty** eine ältere Version des Grafikgerüsts nutzt, doch das entschuldigt die durchweg hässliche Optik des Ego-Shooters nicht. Immerhin ist der Entwickler Spark Unlimited (arbeitet derzeit am Ego-Shooter **Legendary**) konsequent und addiert dazu noch langweiliges Leveldesign, strunzdumme Gegner sowie eine halbgar ausgedachte und umgesetzte »Was wäre wenn«-Story.

Deutschland greift an

Winston Churchill ist tot. Das New Yorker Taxi hat ihn 1931 nicht nur an-, sondern gleich überfahren. Ohne sein Engagement greifen die USA nicht in den Zweiten Weltkrieg ein, die deutsche Wehrmacht überrennt Europa. So weit, so fiktiv, so schlecht – für die Ver-

einigten Staaten. Denn 1953 nähern sich Schlachtschiffe, Zepeline und Bomber der US-Ostküste, Deutschland greift an. Dan Carson, ein gewöhnlicher Bauarbeiter, muss von einem Hochhaus aus mit ansehen, wie New York in Schutt und Asche gelegt wird. Statt sich aber zu unterwerfen, tauscht er Maurerkelle gegen Knarre und zieht gegen die Invasoren in die Schlacht.

Krieg ist doof

Dan ballert sich durch Häuser-schluchten, durch zerstörte Gebäude und durch U-Bahn-Tunnels. Dabei ist er nicht immer allein, hat er sich doch einer Widerstandstruppe angeschlossen. Doch seine KI-Kameraden sind wenig hilfreich, sie treffen selten und sterben wie die Fliegen. Also hängt alles an Dan. Nicht weiter tragisch, die Feinde strömen zwar zahlreich vor die Flinte, verhalten sich aber mindestens so dämlich

wie des Helden Verbündete. Statt Deckungen effektiv zu nutzen, stürzen sich Gegner reihenweise in den Kugelhagel. Zeppeline und Panzerwagen setzen massiv Sol-

daten an ungeschützten Stellen ab – oft genau vor dem stationären Geschütz (mit unendlicher Munition), an dem der Held gerade steht. Nur selten verschanzt



Aufgeblasen: Achten Sie auf das **Größenverhältnis** zwischen Kopf, Heldenbein und Waffe.



Kommt ein Gegner nah genug, können Sie ihn schnappen und im **Nahkampf** ausschalten.

sich mal ein Feind hinter einem Wagen oder einer Mauer. Immerhin werfen die Burschen reichlich Stielgranaten, aber die brauchen ewig, bis sie hochgehen.

Spezial-Dan

Dan rennt nicht nur durch Straßen und schießt, er muss auch Spezialaufgabe erledigen. Mal gilt es, ein MG-Nest ausheben, mal einen Panzer zu sprengen. Letzteres funktioniert entweder über das Anbringen eines Sprengsatzes unter dem Ungetüm (inklusive Minispiel »Zünddrähte richtig anschließen«) oder mit einem Raketenwerfer. Die für die besonderen Einsätze nötigen Utensilien wie Dynamit findet Dan stets vor Ort, gewöhnliche Knarren wie MGs nimmt er erledigten Gegnern ab. Doch auch ungewöhnliche Gerätschaften geraten in Dans Hände, immerhin war die Wehrmacht seit Gewinn des Zweiten Weltkriegs nicht untätig und hat etwa Gewehre mit Infrarotsicht oder enormen Zielfernrohren erfunden. Große Unterschiede in der Handhabung der Waffen gibt es allerdings nicht. Geht Dan mal die Munition aus,

kann er sich im Nahkampf wehren. Sobald das Symbol einer Faust auf dem Bildschirm erscheint, dürfen Sie sich einen Gegner schnappen, ihn in den Schwitzkasten nehmen und entweder als lebenden Schild einsetzen oder gleich abmurksen. In solchen Momenten und beim Klettern (etwa Leitern hinauf und herab) schaltet **Turning Point** aus der Ego- in die Verfolgerperspektive, was zuweilen zu Orientierungsproblemen führt.

Öde Ostküste

Der Kampf gegen die Deutschen führt Dan nicht nur durch die Straßen von New York, sondern auch durch andere Städte der Ostküste, nämlich Boston und Washington. Es ist allerdings völlig egal, in welcher Stadt der Held die Waffe zückt – Straßen, U-Bahn-Schächte und Fabrikanlagen sind trist, detailarm und wirken insgesamt weniger wie aus einem Vollpreis-Produkt als vielmehr wie das Resultat einiger halbherziger Spielereien mit dem Unreal-Editor.

Die Vertonung der wenigen Gespräche im Spiel klingt müde – fast schon überflüssig. Dramatik

Augen zu und durch!

Petra Schmitz: Turning Point zu spielen ist ein bisschen wie eine Zeitreise ins Jahr 1999. Das Ding sieht steinalt aus. Spielerisch wird auch nichts geboten, was einer lobenden Erwähnung wert wäre. Im Gegenteil, denke ich doch ständig nur »Wäh! Schlecht!« Einzige Musik von Michael Giacchino ragt aus dem Grafik- und Handlungsmatsch heraus. Ich könnte ja mal versuchen, Turning Point mit geschlossenen Augen zu spielen. Ich glaube, dann wird's schlagartig besser.



petra@gamestar.de



Albern: In Feuergefechten verlieren Gegner ihre **Waffen** oft schon Sekunden bevor sie zu Boden gehen.

will nicht entstehen. Selbst die wirklich gelungene Musik von Michael Giacchino (**Medal of Honor**)

reißt nichts mehr raus: **Turning Point: Fall of Liberty** ist ein Fall für die Shooter-Müllhalde. **PET**

TURNING POINT: FALL OF LIB. EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Spark Unlimited (Turning Point ist das PC-Erstellungswerk)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.3.2008
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
PROFITIERT VON	Multicore-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Zwei Spielmodi auf drei langweiligen Karten. Online nur mit Gamespy-Registrierung.

BEWERTUNG

GRAFIK	hässliche Modelle triste Levels gute Musik müde Dialoge oft zu einfach zu viel Abstand zwischen den Rücksetzpunkten	generelle Detailarmut maximale Auflösung ist 1024x768 schwache Waffensounds kaum Umgebungsgeräusche	4 /10
SOUND			6 /10
BALANCE			5 /10
ATMOSPHÄRE	leere Straßen generell spannungslos	kein Gefühl von Bedrohung	4 /10
BEDIENUNG	bekannte Shooter-Steuerung Orientierungsprobleme nach Perspektivenwechsel	keine Mausunterstützung in den Menüs	7 /10
UMFANG	mit zirka fünf Stunden sehr kurz überflüssiger Multiplayer-Modus		5 /10
LEVELDESIGN	stur linearer und uninspiriert wirkender Aufbau ...	trotzdem teilweise sehr unübersichtlich	5 /10
KI	Gegner nutzen zuweilen Deckungen und werfen Granaten ...	laufen aber zumeist voll in die Schusslinie KI-Begleiter nutzlos	5 /10
WAFFEN	Waffen der Gegner nutzbar Nahkampfangriffe	Waffen fühlen sich gleich an	6 /10
HANDLUNG	dünn Intro wenig Geschichte im Spielverlauf	farbloser Held	4 /10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Acht Jahre zu spät erschienener Shooter.

51 SPIELSPASS