

Während der Vorgänger noch den Charme des Unbekannten hatte, ist der Nachfolger schlicht langweilig.

Battlestations Pacific

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5706

Facts

- 2 Kampagnen
- 8 Mehrspieler-Karten
- 40 Flugzeuge
- 52 Schiffe

Die Funktion eines Intro-Videos besteht darin, den Spieler auf das bevorstehende

Abenteuer vorzubereiten. Was das angeht, leistet Eidos' Actionspiel **Battlestations Pacific** ganze Arbeit: Sein minutenlanger Einstiegsfilm zeigt dramatische Luftkämpfe und Seeschlachten,

klatscht diese aber dermaßen unzusammenhängend und lieblos aneinander, dass wir uns am Ende fragen: »Was sollte das jetzt?« Und genau dieses Gefühl überkommt uns auch nach ein paar Stunden **Battlestations Pacific**.

Ein paar Helden

In **Battlestations Pacific** ziehen Sie wahlweise auf Seiten der Amerikaner oder der Japaner in historisch inspirierte Schlachten



Die Außenansicht bei den Flugzeugen reagiert überempfindlich und ist deshalb nur selten hilfreich.

des Zweiten Weltkriegs im Pazifik, beginnend nach der Schlacht um Midway. Die war das Finale des Vorgängers **Battlestations Midway**. Der Nachfolger knüpft nun daran an, allerdings ist die Hauptfigur von **Battlestations Midway**, der US-Soldat Henry, zwischenzeitlich über Bord gegangen. Einen Helden, der zumindest für ein bißchen Zusammenhalt in den Missionen sorgt, gibt's in **Battlestations Pacific** nicht mehr. Stattdessen klatschen die Entwickler Eidos Ungarn einen Einsatz an den nächsten. Spannung kommt so keine auf. Andererseits ergibt das Fehlen eines Alter Egos durchaus Sinn, denn im Laufe des Spiels verheizen Sie mehrere Dutzend virtuelle Solda-

ten. Sie ziehen als namenloser Pilot oder Kapitän in die Schlacht. Sobald der ins Gras beißt, schlüpfen Sie in die Haut eines anderen Offiziers und kämpfen weiter. Erst wenn Sie alle Truppen-Reserven verbraucht haben, gilt die Schlacht als verloren.

Wenig Spannung

Im Laufe eines Einsatzes werden Sie meist auf dem Schlachtfeld herumgereicht. So beginnen Sie etwa ein Gefecht an Bord eines Aufklärungsfliegers. Haben Sie die feindliche Flotte erspäht, geht's rüber ins Cockpit eines Bombers, der die Schiffe attackiert, danach wechseln wir auf die Brücke eines Kreuzers, um dem Feind mit unseren schweren

Geschützen den Rest zu geben. Anstatt diese an sich spannenden Lageänderungen halbwegs aufregend zu inszenieren, weist lediglich eine kurze Zwischensequenz in Spielgrafik auf die Ankunft neuer Truppen hin. Das wäre nur halb so schlimm, wären die Gefechte selbst nicht schon so unspektakulär. Die Jagdpilot-Passagen können nicht mit reinrassigen Flugzeug-Actionspielen wie **Blazing Angels** oder **H.A.W.X.** mithalten, stattdessen preschen wir als Geleitschutz unserer Flotte stur dem Feind entgegen, um die gänzlich unfähige, feindliche Luftwaffe möglichst früh vom Himmel zu holen. Die Bootsfahrten beschränken sich auf stupides Herumtuckern, Ziele-Anvisieren und

Einschläfernd

Fabian Siegismund:

Aus technischer Sicht ist **Battlestations Pacific** gar nicht mal so verkehrt. Es sieht ja zumindest ganz hübsch aus. Das ändert aber nichts daran, dass **Battlestations Pacific** in der Kampagne sterbenslangweilig ist. Jeder Einsatz läuft gleich ab, ohne spürbare Steigerung, und einen roten Faden gibt's abgesehen vom historischen Datum auch nicht. Im Mehrspielermodus fehlt dem Spiel wiederum der rechte Charme, um mich länger zu fesseln.



fabian@gamestar.de



Im Vorgänger herrschte Sonnenschein, jetzt gibt's unterschiedliches Wetter.



Auf der taktischen Karte geben Sie Ihren Truppen Marsch- und Angriffsbefehle.



Eidos hat sich mehr Mühe bei den **Schiffsmodellen** gegeben: Jetzt stehen auch kleine Seeleute auf dem Deck herum. Selbst wenn das gerade explodiert.

Maustaste-Festhalten. Trauriger Höhepunkt ist eine Mission, in der wir als amerikanischer U-Boot-Fahrer eine Viertelstunde lang acht unbewachte Wellblechhütten mit unserer Bordkanone zerstören müssen, während gelegentlich ein offensichtlich blinder japanischer Pilot Bomben wirkungslos neben uns ins Wasser fallen lässt. Der Zweite Weltkrieg war sicherlich dramatischer.

Viele Schiffe

Nach und nach erhalten Sie Kontrolle über größere Truppenkontingente. Auf Knopfdruck wechseln Sie dann von Schlachtschiff zu Schlachtschiff, lassen mit dem Flugzeugträger Jagdmaschinen aufsteigen und schwingen sich selbst ins Cockpit. Trotz der beachtlichen Zahl von Einheiten, die **Battlestations Pacific** bietet, ergeben sich dabei kaum größere taktische Manöver. Meist gewinnt

der, der dem anderen die meisten Truppen entgegenwirft.

Keine Zukunft

Im Mehrspieler-Modus wird **Battlestations Pacific** allmählich interessant. Auf acht Schlachtfeldern können bis zu acht Spieler gemeinsam gegen den Computer antreten oder einander bekriegen. Die fünf Spielmodi reichen vom simplen Deathmatch zu einer leicht strategischen Variante, in der Sie Inseln erobern, um zusätzliche Truppen zu ergattern. Trotz der gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgemöbelten Grafik kann der Multiplayer-Part aber nicht länger als ein paar Abende fesseln. Dazu wirkt das Spiel zu künstlich, zu seelenlos. Einen Kniff bietet **Battlestations Pacific** dann aber doch: Die japanische Kampagne endet mit einem Sieg des Kaiserreichs. Und das ist doch mal was Neues. **FAB**



Battlestations Pacific bietet auch eine Kampagne für die **japanische Kriegsmarine**.

BATTLESTATIONS PACIFIC

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Eidos Ungarn (Battlestations Midway, GS 03/07: 74 Punkte)
PUBLISHER Eidos
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.5.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH

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	
2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Xbox-360-Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ k. Angabe	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8) und vier taktische Modi (je 8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Luftkämpfe und Schiffsduelle mit taktischen Elementen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Wettereffekte + Rauchschwaden an Flugzeugen und Schiffen - detailarme Texturen - Modellbau-Look	8 / 10
SOUND	- lahme Sprecher - schwache Waffensounds - immergleiche Musik - kaum Umgebungsgeräusche	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad von jeder Mission wählbar - Speichern nur zwischen den Einsätzen möglich	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ coole Intros und Outros ... - ... ohne Zusammenhang zum Spiel - sterile Optik - keine dramatischen Momente	5 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Shooter-Steuerung - verwirrende Nachschub-Anwahl - empfindliche Maus bei der Flugzeug-Außenansicht	7 / 10
UMFANG	+ amerikanische und japanische Kampagne + acht Mehrspielerkarten + Online-Ranglisten + Errungenschaften	9 / 10
LEVELDESIGN	+ offene Schlachtfelder + variable Wetterverhältnisse + volumetrische Wolken - sterile Landschaften	7 / 10
KI	+ treffsichere Schiffsbesatzung + Kamikaze-Einheiten - schlechte Piloten - planlose Torpedo-Boote	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ riesige Auswahl an Flugzeugen und Schiffen + freischaltbare Bonus-Einheiten - mehr Masse als Klasse	8 / 10
HANDLUNG	+ japanisches »Was wäre wenn?«-Szenario - keine Story - Missionen zusammenhangslos aneinander geklatscht	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Hübsches, aber langweiliges Luft- und Seegeballer.

68

SPIELSPASS