



Diesen Bossgegner können Sie nur besiegen, wenn Sie seine Sägemühle mit Dynamitstangen schrotten. (1600x1200)

Man nannte ihn Gringo

DEAD MAN'S HAND

Verrat und Rache – ein unkomplizierter Ego-Shooter im Stil des LucasArts-Klassikers Outlaws entführt Sie in den Wilden Westen. Dort meucheln Sie neun Bossgegner in bester Charles-Bronson-Manier.

Die Geschichte ist so alt wie der Wilde Westen: Junger Gangster will plötzlich keine Unschuldigen mehr töten, wird von seinen Kumpanen verraten, wandert in den Knast und schwört – Rache! Im Ego-Shooter **Dead Man's Hand** schlüpfen Sie in die Rolle des Selbstjustizi-

ars und kämpfen sich durch 20 Levels, um neun finsternen Obermotzen den Garaus zu machen.

Kopie eines Klassikers

Wer den LucasArts-Shooter **Outlaws** von 1997 gespielt hat, wird sich in **Dead Man's Hand** sofort zurecht finden. Denn genau wie im Vorbild gilt es, einen möglichst hohen Punktestand pro Level zu erreichen. Ihre Punkte errechnen sich aus Ihrer Zielsicherheit und den Boni, die Sie für besonders spektakuläre Treffer bekommen. Es gibt mehr Punkte, wenn Sie einem Gegner zunächst den Hut vom Kopf schießen und ihn erst danach niederstrecken. Noch besser: Sie nutzen herumstehende Dynamitfässer und begraben Schurken unter herabstürzenden Vordächern.

Munitions-Poker

Lediglich drei Knarren (Revolver, Schrotflinte und Gewehr) nehmen Sie mit in den Kampf. Sobald Sie den höchsten der drei Schwierigkeitsgrade gemeistert haben, dürfen Sie fortan aus jeweils drei Vertretern der Waffengattungen wählen. Die unterscheiden sich dann in Schussfrequenz, Magazingröße und Durchschlagskraft. Vor fast jedem neuen Level dürfen Sie in einer Runde Poker versuchen, unter anderem zusätzliche Munition zu verdienen.

Vielschieser bevorzugt

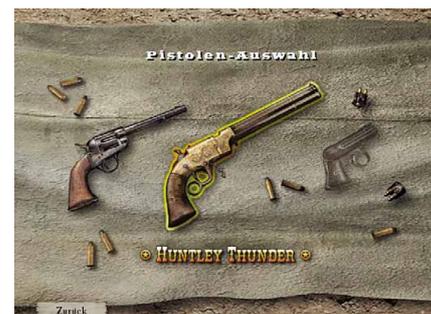
Wenn Sie viele Gegner nacheinander ausschalten, füllt sich der so genannte Schussketten-Balken. Ist der voll, aktivieren Sie

den zweiten Waffenmodus. Mit dem Revolver schießen Sie dann wesentlich schneller und die Kugeln haben mehr Durchschlagskraft.

In den Levels finden Sie hin und wieder Dynamitstangen oder Whiskey-Bomben. Erstere eignen sich prächtig, um kleine-



Im Wald warten Fallen. Erwischt Sie so ein stachelbesetzter Balken, müssen Sie das Level neu starten.



Bevor Sie gegen die Schurken in den Kampf ziehen, müssen Sie die Schießprügel auswählen.



Hoch zu Ross ist es schwerer, Gegner zu treffen. Am einfachsten ist, ihnen den Gaul unterm Hintern wegzuschießen.



Der Totenkopf signalisiert einen »Multi-Kill«. Das gibt Punkte.



In Pokerpartien erspielen Sie sich zusätzliche Munition.

re Gegneransammlungen in einem Aufwasch zu erledigen. Whiskey-Bomben produzieren einen Flamment Teppich, der sich jedoch nur langsam entfaltet.

Hoch zu Ross

Die meisten Abschnitte in **Dead Man's Hand** bestreiten Sie per pedes. Ab und an sitzen Sie aber auch hoch zu Ross oder brausen mit einer Lore im Stil von **India-**

na Jones durch Grubenschächte. Dann wird es knifflig, denn Sie müssen während der Sause nicht nur massig Gegner umpusten, sondern auch Medipacks durch Abschießen auf sammeln. Zu Fuß reicht einfaches Drüberlaufen.

Sterben Sie, müssen Sie den Level noch mal von vorne beginnen. **Dead Man's Hand** hat keine freie Speicherfunktion.

In Sachen Multiplayer-Modi wartet auch eher Hausmannskost auf Sie. Lediglich acht Spieler dürfen sich in Deathmatch, Team-Deathmatch, einer Last-Man-Standing-Variante namens »Beute« und im Modus »Trup-

pe« vergnügen. Immer mehr Computergegner greifen Sie und Ihre Mitspieler in Letzterem an.

Der Sound von **Dead Man's Hand** ist unterer Standard. Lediglich normales Stereo kommt aus den Boxen. **PET**

PETRA SCHMITZ

Das simple Geballere in **Dead Man's Hand** macht mir durchaus für ein paar Stunden Spaß. In jedem Moment fühle ich mich auf angenehme Art an Outlaws erinnert. Und da Wildwest-Shooter ohnehin (zu Unrecht!) unterrepräsentiert sind, freue ich mich über das unverbrauchte Szenario.

Nostalgie-Bonus

Über die Grafik brauchen wir nicht zu diskutieren, die sieht schlicht aus wie von vor drei Jahren. Selbst **Serious Sam** wirkt dagegen frisch poliert. Letztendlich ist **Dead Man's Hand** eher was für Freunde von nostalgischen Trips in die Spielevergangenheit und für Freizeit-Djangos, die bei Spiel mir das Lied vom Tod nicht abschalten können. Und da zähle ich mich durchaus zu. **Dead Man's Hand** bekommt von mir einen dicken Nostalgie-Bonus.

»Spiel mir das Lied vom Tod«



Gehirn ist Mangelware

Nach künstlicher Intelligenz suchen Sie vergeblich. Die Schurken in **Dead Man's Hand** sind Trigger-gesteuert und werden erst aktiv, wenn Sie einen bestimmten Punkt im Level überschritten haben. Deckung suchen Ihre Widersache auch nur in den seltensten Fällen. Die meiste Zeit stürmen sie blind auf Sie zu. Lediglich die Bossgegner weichen Ihren Schüssen aus oder fliehen hinter einen Felsen.

Drei mal altbacken, bitte

Die Grafik von **Dead Man's Hand** gewinnt heute keine Trophäe mehr. Die alte **Unreal-Engine** wirkt verstaubt, Shader-Effekte à la **Far Cry** suchen Sie vergebens.

DEAD MAN'S HAND EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 883

SPRACHE: Deutsch

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 28 Seiten

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original



RELEASE (D): 31.3.2004
CA. PREIS: ca. 30 Euro
USK: ab 16 Jahre

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Beute, Truppe

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,5 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 3/3 Ti	Radeon 9500
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

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

ALTERNATIVEN: **Serious Sam SE** (84%, GS 02/02) Ballerspiel mit Schwerpunkt Massenschlachten.
Painkiller (69%, GS 06/04) Schöner, härter – aber deutlich langatmiger.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + extrem unkompliziert
- + Nostalgie-Bonus
- + unverbrauchtes Szenario
- + motivierend durch Highscore-Jagd
- kein freies Speichern
- Grafik »von vor drei Jahren«
- sehr kurz
- KI quasi nicht vorhanden

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Befriedigend
PREISLEISTUNG:	Ausreichend

FAZIT: WILDWEST-SHOOTER MIT NOSTALGIE-BONUS.

67