

# Action

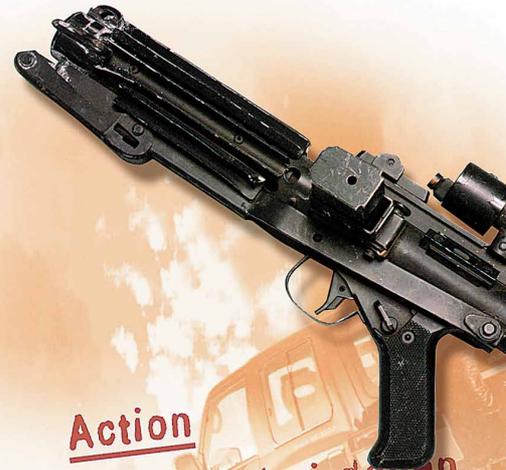
Peter Steinlechner



## Valve, bitte melden!

Familienzuwachs: Diesen Monat präsentieren wir Ihnen den Test zur **Counterstrike Beta 6.6**, dem jüngsten offiziellen Bestandteil des 3D-Dauerbrenners **Half-Life**. Mehr Spaß als mit der taktisch angehauchten Terroristen-Antiterroristen-Modifikation können Sie online derzeit kaum haben, sie vereint höchst innovativ Suchtpotenzial und Hochspannung. Wer sie noch nicht kennt: Ausprobieren, die aktuellste Version finden Sie auf der Video-CD dieser Ausgabe.

Wenn ich mir angucke, wie fleißig die Macher von **Counterstrike** und anderen Mods in ihrer Freizeit ständig verbesserte Versionen veröffentlichen, stelle sich mir übrigens die Frage: Was machen eigentlich die Profis? Von Valve hört man derzeit zum Thema **Team Fortress 2** nur wenig, zu **Half-Life 2** gar nichts. So allmählich wäre es Zeit, auch die Online-Fans wissen zu lassen, wie man sich in Seattle die Zukunft ihres Lieblingsprogramms vorstellt.



## Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.«  
[Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	4/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
6	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
7	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
8	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
9	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	84%
10	Daikatana	3D-Action	7/00	83%
11	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
14	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
15	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
16	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
17	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
18	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	79%
19	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
20	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
21	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	NEU	78%
22	Urban Chaos	Actionspiel	2/00	78%
23	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
24	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
25	Tarzan	Actionspiel	2/00	78%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

## Inhalt

### Tests

Half-Life:  
Counterstrike Beta 6.6 .....74

Kiss: Psycho Circus .....76

Dukes of Hazzard .....78

Infestation .....78

## Multiplayer-Addon zu Half-Life

# Counterstrike Beta 6.6

Die beliebteste »Modification« zum beliebtesten 3D-Actionspiel hat jetzt eine Qualität erreicht, von der die meisten Vollpreis-Shooter nur träumen können.



Auf Video-CD:  
Update auf  
Counterstrike  
Beta 6.6

Die Anzahl der **Counterstrike**-Fans übertrifft um Längen die jedes anderen Multiplayer-tauglichen Shooters. Nach über zwei Jahren hat die Modifikation Einzug in den Olymp der offiziellen Erweiterungen zu **Half-Life** gehalten. Valve reagierte damit auf den riesigen Zuspruch. Seit der Beta 6.5 genießt also das weltweit verstreute Team von Hobby-Designern die finanzielle und technische Unterstützung der Gordon-Freeman-Väter aus Seattle.

## Genial einfach

Das Spielprinzip von **Counterstrike** ist simpel: Eine Antiterror-Einheit und ein Trupp Terroristen bekämpfen sich mit selbstverdienten Waffen. Gewinner ist das Team, das in einem Zeitraum von fünf Minuten entweder alle Gegner ausgeschaltet oder einen bestimmten Auftrag erfüllt hat. So müssen die Terroristen in einem Spielmodus eine Bombe deponieren und zünden. In einer anderen Va-

riante sollen Geiseln vom Antiterror-Trupp befreit und in eine sichere Zone gebracht werden. Daneben gibt es noch zwei weitere Modi, die Spannung pur versprechen.

## Ständige Verbesserung

Seit der Beta 1.0, die im Juni 1999 das Licht der virtuellen Welt erblickte, hat sich einiges an **Counterstrike** verändert. So wurden neue Karten eingeführt, die Waffen verbessert oder komplett verändert und

mit jeder neuen Beta immer wieder Bugs beseitigt. Seit der Beta 6.5 wartet das Spiel mit sieben neuen Karten und einem Wählsystem auf. Mit diesem können Spieler während einer Partie für eine andere Karte stimmen. Zusätzlich gibt es noch Rauchgranaten, eine neue »Skin« sowie einen Kameramodus.

## Dream-Team

Das Spiel lebt vor allem davon, dass die einzelnen Mitglieder eines Teams gemeinsam agie-



Drei Terroristen haben sich versammelt, um das Gebäude gemeinsam zu stürmen.



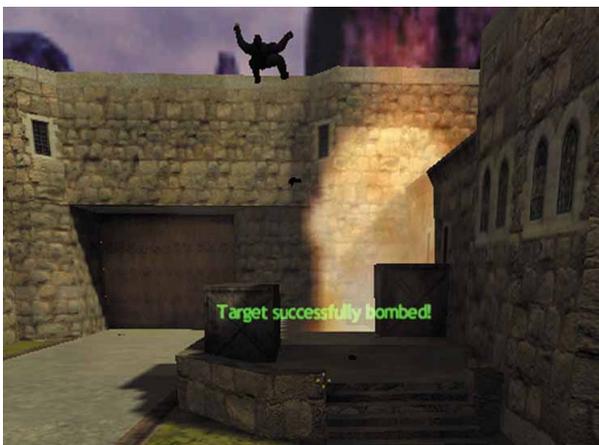
Ein **Antiterror-Spezialist** (links) und ein **Terrorist** im Kampf auf Tuchfühlung.

ren. Sogenannte Radio-Messages, die Funk-Nachrichten, sind bereits ins Spiel eingebaut und unterstützen die oft nötige Kommunikation in einer Partie. Praktisch sieht das so aus: Die Terroristen haben den Auftrag, einen Gebäudekomplex zu sprengen. Einer aus der Gruppe trägt die Bombe und muss nun ins Zielgebiet vordringen. Das geschieht im Idealfall mit Unterstützung seiner Kameraden, die ihm den Weg frei räumen und ihn während der Aktivierung des Sprengsatzes sichern.

Zu einem wirklichen Erlebnis wird das Geschehen in einer Partie immer dann, wenn alle Spieler genau wissen, was sie zu tun haben. Das erfordert Übung, Einfühlungsvermögen und taktisches Kalkül.

### Nah der Realität

Im Gegensatz zu den meisten Actionspielen setzt **Counterstrike** vor allem auf möglichst lebensnahe Darstellung der verschiedenen Spielelemente. So sind die Waffen realen Vorbildern nachempfunden, es gibt Taschenlampen, Nachtsichtgeräte, Schutzkleidung und Handgranaten. Und diese Sachen liegen auch nicht irgendwo in den Levels rum: Um eine wirklich gute Ausrüstung zu erhalten, müssen Sie sich erst das nötige Kleingeld für den Kauf verdienen. Zu Anfang hat jeder Spieler nur 800 Dollar, ein Messer und eine Pistole zur Verfügung. Pro ausgeschaltetem Gegner oder geretteter Geisel steigt der Betrag.



Die **Bombe** ist detoniert, die Terroristen haben diese Partie gewonnen.

Und wenn ein Team eine Partie gewonnen hat, bekommt jedes Mitglied noch einmal eine ordentliche Finanzspritze dazu. Andererseits wird aber auch Geld abgezogen, sobald eine Geisel umkommt.

Die Spieler-Skins, also die Figurentexturen, orientieren sich ebenfalls an wirklicher Kampfkleidung. In Schnee-Levels kann der Spieler einen weißen Tarnanzug wählen, der ihn vielleicht ein paar Sekunden vor einem gut platzierten Schuss bewahrt.

### Übung ist alles

Trotz (englischer) Anleitung kostet es schon ein wenig Einarbeitungszeit, um hinter alle Mechanismen und deren Auswirkungen zu blicken. Zum Beispiel sehen die Waffen nicht nur wie die echten Vorbilder aus, sondern verhalten sich auch so. Die FN 249 Para, ein Maschinengewehr, spuckt zwar jede Menge Blei in Richtung der Gegner, wird dabei aber höllisch ungenau. Die AI Arctic Warfare, ein Scharfschützengewehr, verfügt über zwei Zoomstufen, die den Feind bis auf ein paar Zentimeter heranholen. Leider lädt die Wumme so langsam nach, dass der erste Schuss hundertprozentig sitzen sollte.

### Petra Schmitz



### Schweiß-tuch be-reithalten

Selten zuvor hat mich ein Multiplayer so fasziniert wie Counterstrike.

Verschwitzte Hände, eine klebrige Maus – bei mir eindeutige Zeichen für eine durchspielte Nacht. Die Spannung ist teilweise kaum auszuhalten, wenn von jedem Team nur noch ein Spieler übrig ist und alles an einem einzigen Schuss hängen kann.

Und wenn dann noch der Sieg an das eigene Team geht, breche ich schon mal in Jubelschreie vor dem Rechner aus – in der Gewissheit, dass vor einigen anderen Rechnern auf dieser Welt just in diesem Moment genau das Gleiche geschieht. Dieses Teamgefühl und der Mix aus Action und Taktik machen Counterstrike zum Erlebnis.

Sonst steht plötzlich der Anvisierte vor Ihnen und bedankt sich mit der Pistole. Für Einsteiger bedeutet das oft Verwirrung und Frustration, vor allem weil man nach dem Ableben im übelsten Fall die vollen fünf Minuten bis zum Beginn einer neuen Partie warten muss. Doch diese Regelung unterstützt wunderbar das grundsätzliche Spielprinzip: Wildes Geballere nützt keinem und kommt deshalb fast nie zustande. **PET**

## Counterstrike

<b>Genre:</b>	3D-Action (nur Multiplayer)	<b>Preis:</b>	kostenlos
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Valve
<b>Sprache:</b>	Englisch	<b>Festplatte:</b>	ca. 56 MByte
<b>Multiplayer:</b>	32 (LAN), 32 (www)	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium II/233	Pentium II/300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	_____ Gut
Sound	_____ Sehr gut
Bedienung	_____ Gut
Spieltiefe	_____ Sehr gut
Multiplayer	_____ Sehr gut



Zeitlos geniale 3D-Action mit Suchtpotenzial.

## Die Manege des Horrors

# Kiss: Psycho Circus

Abgefahrener Ballerspaß um vier Rock-Dinosaurier:

Das erste 3D-Actionspiel um eine Band ist da.



**D**icke Schminke, wilde Posen, heraushängende Zungen und Simpel-Rock: Seit über 20 Jahren hält die US-Kombo Kiss wacker im Musikgeschäft mit. Auch nebenbei verdient sie gerne mal eine Handvoll Dollar. Den Bandnamen und die Konterfeis hat sie an einen Comicverlag lizenziert, der mit den schwarzweiß getünchten Herrschaften als Protagonisten Bilder geschichten produziert. Und jetzt gibt's dazu auch ein 3D-

Actionspiel: Als menschlicher Kämpfer verhelfen Sie in **Kiss: Psycho Circus** den halbgöttlichen Tonkünstlern in der Ich-Perspektive zur alten Macht und dem Guten auf dieser Welt zum Sieg.

## Pinker Käfer

Gruselclowns auf metallenen Spinnenbeinen, dicke Zombie-Damen und Teufelchen auf Einrädern sind nur einige Vertreter der abgedrehten Monsterschar. Meist haben Sie es allerdings nur mit seltsamen Krabben oder feuerspeienden Hunden zu tun, von denen sich stellenweise

über 30 zugleich auf Sie stürzen. Gelegentlich gibt's solange immer neuen Nachschub, bis Sie einen funken-sprühend werkelnden Monstergenerator zerstören.

Zum Ende jedes Kapitels wartet ein Obermotz auf Sie. Der hat mit den übrigen Bösewichten wenig gemein: Der erste etwa fährt im pinken VW-Käfer in eine Zirkusarena und wirkt anfangs wie ein harmloser Clown. Von Ihren Schüssen lässt er sich scheinbar ohne großen Widerstand niedermähen – aber dann wächst er zweimal und bewirft Sie als bizarrer

Giganto-Spaßmacher mit explosiven Jonglierstäben.

## Regal des Todes

Bei Ihrer Rettungsaktion für die Glamrock-Stars sind Sie in Kathedralen, alten Spuk-schlössern und einer gewaltigen Zirkus-Anlage unterwegs. Zwischendurch kämpfen Sie auch mal als Winzling in einem Bücherregal. Die Levels sind so angeordnet, dass man sich praktisch nicht verlaufen kann; allerdings müssen Sie immer wieder mal Schalter drücken und dann durch bereits leergefegte Gemäuer zurückflitzen.

## Peter Steinlechner



### Schön schräg

Kiss kommt mir vor wie die Verona Feldbusch der 3D-Actionspiele: ein bisschen daneben, gelegentlich richtig

peinlich – aber insgesamt ganz unterhaltsam. Vor allem das Leveldesign gefällt mir, da gibt's schön viel Abwechslung und einige originelle Überraschungen. Eher mittelprächtigt kommen bei mir die Gegner an. Die schrägen Horror-Clowns finde ich ja ganz lustig, aber warum habe ich es einen Großteil des Spiels mit den immer gleichen zwei Langweiler-Monstern zu tun?

Richtig enttäuscht bin ich von den Waffen. Psycho Circus ist der erste Ego-Shooter seit langer Zeit, in dem ich mich mit keiner so richtig anfreunden kann. Trotzdem: Wer sich daran und am etwas »konsoliden« Spielgefühl nicht stört, kann zugreifen.



Vor einer prächtigen **Kathedrale** liefern Sie sich per Schrotflinte Kämpfe mit einem Obermotz.



Der wild umherspringende Clown ist **Endgegner** der ersten Episode.

## Stern und Peitsche

Pro Episode gibt's sechs Waffen, allerdings sind jeweils nur die schwächste und die stärkste neu, die restlichen Schrotflinten und Laserkanonen bleiben. Per Peitsche können Sie sowohl Feinde ausschalten, als auch – sofern speziell markierte Ringe vorhanden sind – über Felspalten hinwegschwingen.

Die stärksten Schießseisen orientieren sich am jeweiligen Musiker – »Sternenauge« Paul Stanley etwa dient als Vorbild für ein magisches Himmelslicht, das auf Knopfdruck Dutzende feindliche Bestien wegbrutzelt. Mit einigen Ausrüstungsgegenständen verbessern Sie Ihre Fähigkeiten. Ein Paar Stiefel lässt

Sie höher springen, Rüstung verbessert die Abwehrkräfte.

## Arm ab

Grafisch in Szene gesetzt wird das Programm von einer Zwischenversion der Littech-Engine (**Shogo**). Die liefert deutlich weniger farbenprächtige Grafiken als andere, läuft dafür aber auch auf langsameren Rechnern noch sehr flott und stabil.

Getestet haben wir die englische Verkaufsversion, hierzulande soll eine komplett übersetzte, inhaltlich gleiche Fassung erscheinen. In Sachen Gewalt geht's nicht zimperlich zur Sache. Doch wenn ein Gegner seinen Arm verliert, wirkt das angesichts des abstrusen Szenarios sehr abstrakt. **PS**

## Kiss: Psycho Circus

<b>Genre:</b>	3D-Action	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortg., Profis	<b>Hersteller:</b>	Take 2
<b>Sprache:</b>	Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>Festplatte:</b>	ca. 80 bis 600 MByte
<b>Multiplayer:</b>	16 (LAN), 16 (www)	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color:red">■</span> Voodoo 1 <span style="color:yellow">■</span> Voodoo 2 <span style="color:green">■</span> Voodoo 3 <span style="color:blue">■</span> Riva TNT <span style="color:green">■</span> Riva TNT2 <span style="color:teal">■</span> Geforce <span style="color:teal">■</span> Matrox G400 <span style="color:teal">■</span> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/200	Pentium II/300	Pentium III/500
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	_____	Befriedigend
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Gut
Spieltiefe	_____	Gut
Multiplayer	_____	Gut



Schräges 3D-Actionspiel im Zirkus.

# Dukes of Hazzard

Streckenweise spaßig, leider zu kurz.



Der Bösewicht Black Jack stellt sich unserem General Lee in den Weg.

**B**o und Luke Duke aus der Fernseh-Serie **Ein Duke kommt selten allein** machen jetzt auch auf dem PC die

Landstraßen unsicher. Im Action-Rennspiel **Dukes of Hazzard** brettern sie durch Hazzard County, um verschiedene Aufträge zu erfüllen. Mit ihrem PS-Monster General Lee erledigen sie Botenfahrten für ihren Onkel Jesse oder flüchten vor dem trottelligen Polizisten Roscoe. Lustige Zwischensequenzen im 80er-Jahre-Stil der Serie erklären Ihnen, warum Sie die immer wieder gleichen Strecken in alle Richtungen befahren müssen. Power-Ups wie Nitro oder Reparaturkits erleichtern die Hatz über die grafisch eintönigen Landstraßen. Leider sind die 27 Missionen in wenigen Stunden durchgespielt. **MS**

## Markus Schwerdtel Kurzes Vergnügen

Ähnlich wie Driver möchte Dukes of Hazzard Sie mit einer interessanten Geschichte und vielen Zwischensequenzen ans Lenkrad fesseln. Die schönen Videos und die schmissige Country-Musik können aber nicht vertuschen, dass das Spiel einfach zu simpel und zu kurz ist. Schon nach vier Stunden habe ich den Abspann gesehen. Nach dem ersten Durchspielen, auch wenn's recht spaßig war, motiviert mich nichts zu einem zweiten Versuch.

# Infestation

Langatmige Buggy-Ballerei.



Im Truck sind wir auf der Jagd nach dem nächsten Alien-Gegner.

**W**as der Schweizer Armee ihr Taschenmesser, ist im 23. Jahrhundert den Erdentruppen ihr ACAM-Vehikel. Mit dem fahrenden Alleskönner sollen Sie in **Infestation** den blauen Planeten vor fiesen Außerirdischen bewahren. Je nach Situation können Sie den Buggy per Knopfdruck in ein Hovercraft, einen Truck, Helijet oder Rennflitzer verwandeln und so die Herausforderungen besser meistern. Die sind größtenteils 08/15-Ware: Sie ballern Aliens ab, sammeln Upgrades und zerstören feindliche Gebäude. Mehr Witz steckt in den Multiplayer-Modi. Dort treten Sie gegen andere ACAMs beim

Capture-the-Flag an, springen für Punkte durch Reifen, spielen Fußball oder fahren schlicht um die Wette. **MG**

## Michael Galuschka Wenig Freude am Fahren

Ein Buggy, der sich auf Knopfdruck verwandeln kann – den hätte ich auch gerne in der Garage. Ansonsten reizt mich an Infestation herzlich wenig. Als echte Spaßbremsen erweisen sich das lahme Missionsdesign sowie die aschenputtelhafte und dennoch langsame Grafik. Wer gerne actionreich auf vier Rädern unterwegs ist, wird dennoch halbwegs gut bedient.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

## Dukes of Hazzard

**Genre:** Action-Rennspiel  
**Anspruch:** Einsteiger  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Festplatte:** ca. 300 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte
Grafik	Befriedigend	
Sound	Gut	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Ausreichend	

Kurzer Funracer mit Fernseh-Atmosphäre.



## Infestation

**Genre:** Actionspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN)  
**3D-Karten:**  Voodoo 1  Voodoo 2  Voodoo 3  Riva TNT  
 Riva TNT2  Geforce  Matrox G400  Rage 128

**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Festplatte:** ca. 140 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte (8 MByte)	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte (16 MByte)	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte (32 MByte)
Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Gut	

Uninspirierte Action-Melange auf vier Rädern.

