

# Action

Peter Steinlechner



**Kann statt Muss!** Jetzt ist es richtig erwachsen: Mit **Condition Zero** reiht sich **Counterstrike** endgültig ein in die Liste der solo- und multiplayerfähigen Vollprogramme. Zwar gibt's die Mehrspieler-Version weiterhin kostenlos im Netz (derzeit nur über »Steam« spielbar). Aber ein Fan muss auch die Vollversion im Regal stehen haben. So, hochverehrte Leser – welches Wort stimmt nicht im letzten Satz? Richtig: »muss«. Was Ritual Entertainment für Valve abgeliefert hat, macht nämlich deutlich weniger Spaß als erhofft. Deshalb finden Sie in unseren Action-Charts auch nicht **Condition Zero**, sondern ausschließlich die aktuellste Version des Multiplayer-Parts, also **Counterstrike 1.6**.

**Was kommt noch?** Gespannt bin ich, was Valve mit **Team Fortress 2** anstellt. Das ist schon ewig in der Pipeline, im nächsten Jahr soll es – so der Hersteller gegenüber GameStar – endlich rauskommen. Die vor über vier Jahren gezeigte Version war toll, dürfte aber nur mehr wenig mit dem zu tun haben, was derzeit bei den Entwicklern auf den Festplatten liegt. Hoffentlich sind die Macher sich darüber im Klaren, dass in Sachen Online-Action derzeit viel passiert – lesen Sie dazu die Preview zu **Battlefield Vietnam**.

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Mafia</b>	3D-Actionspiel	10/02	<b>91%</b>
2	Splinter Cell	Actionspiel	03/03	<b>91%</b>
3	GTA Vice City	Actionspiel	07/03	<b>90%</b>
4	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	12/02	<b>90%</b>
5	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	<b>90%</b>
6	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	<b>89%</b>
7	Unreal 2	Ego-Shooter	03/03	<b>89%</b>
8	<b>Counterstrike 1.6</b>	Taktik-Shooter	<b>NEU</b>	<b>88%</b>
9	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	05/02	<b>88%</b>
10	Deus Ex	Actionspiel	08/00	<b>88%</b>
11	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	07/01	<b>88%</b>
12	Vietcong	Taktik-Shooter	05/03	<b>88%</b>
13	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	05/02	<b>87%</b>
14	Tactical Ops	Taktik-Shooter	08/02	<b>87%</b>
15	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	Ego-Shooter	03/02	<b>86%</b>
16	Hitman 2	3D-Action	11/02	<b>86%</b>
17	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	05/03	<b>85%</b>
18	Metal Gear Solid 2	3D-Action	04/03	<b>85%</b>
19	America's Army	Taktik-Shooter	09/02	<b>85%</b>
20	Enclave (dt.)	3D-Action	09/03	<b>84%</b>
21	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	07/02	<b>84%</b>
22	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	02/02	<b>84%</b>
23	Raven Shield	Taktik-Shooter	04/03	<b>84%</b>
24	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	08/03	<b>83%</b>
25	Rayman 3	3D-Action	04/03	<b>83%</b>

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter sowie sonstige Actionspiele.

## Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>UT: Strike Force 1.6</b>	Taktik-Shooter-Mod	09/01	<b>87%</b>
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	<b>87%</b>
3	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	03/02	<b>84%</b>
4	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	<b>83%</b>
5	HL: Natural Selection 1.0	Taktik-Shooter-Mod	01/03	<b>82%</b>

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

## Action-Inhalt

### Tests

Counterstrike Condition Zero	.....68
Enclave (dt.)	.....72
Nina: Agent Chronicles	.....72
Kaan	.....72





Auf CD/DVD:  
• Video-Special zu  
Counterstrike 1.6

Auf »Ab 18«:  
• Video-Special zu  
Condition Zero

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

#### Facts

- 2 Spiele
- 18 Solo-Missionen
- Bot-Unterstützung  
für Counterstrike
- 28 CS-Maps

Dr. Jekyll und Mr. Hyde

# Counterstrike Condition Zero

Die lang erwartete Singleplayer-Variante  
des Taktik-Shooters ist endlich fertig.

Außerdem in der Schachtel: die neueste,  
verbesserte Counterstrike-Version 1.6.



**N**eulich im Internet: Auf 26.954 Servern tummeln sich 79.135 virtuelle Polizisten und Terroristen – und spielen zur selben Zeit **Counterstrike**. Der Taktik-Shooter ist eine der weltweit beliebtesten Online-Balereien. Doch ein Offline- und Solomodus fehlte. Bis jetzt – **Condition Zero** soll das geniale **Counterstrike**-Spielprinzip in ein packendes Singleplayer-Erlebnis verwandeln. Mit dabei ist die neueste **Counterstrike**-Version 1.6. Während die durch kluge Änderungen (Schilde, zwei neue Waffen, drei frische Maps) gewohnt souverän abschneidet und sogar erstmalig Bots mitliefert, enttäuscht **Condition Zero** durch diverse Schnitzer. Beide Spiele teilen sich zwar Engine, Waffen,

einen Level und eine gemeinsame Packung, sind aber grundverschieden. Wir beschreiben sie daher in getrennten Abschnitten.

## Condition Zero

### Eine Nullnummer

Überraschung: **Condition Zero** ist kein Taktik-, sondern ein Ego-Shooter. Sie absolvieren ohne Story oder Hintergrundinfos 18 unzusammenhängende Missionen. Darin sind Sie als Mitglied von sieben Spezialeinheiten (GSG-9, Spetsnaz etc.) unterwegs und machen Drogenbosse in Südamerika unschädlich oder befreien Geiseln in Japan. Zwar orientieren sich die Waffen an denen aus **Counter-**



**Condition Zero:** In einer der gelungenen Skriptsequenzen beschießt ein befreundeter Hubschrauber ein Terroristenlager mit Raketen. In den Kellergewölben warten weitere Gegner auf uns.





**Counterstrike:** Der neue Schild, den nur die Polizisten kaufen können, bietet nicht nur dem Träger Schutz: Auch dahinter laufende Kameraden profitieren von den Kugel-abweisenden Fähigkeiten.

strike, sind aber nicht wie dort frei wählbar. Stattdessen drückt man Ihnen vorgegebene Schießprügel in die Hand. Manchmal liegen auch zusätzliche Knarren in den Levels. Je nach Aufgabe erhalten Sie drei Gimmicks: Mit einem Schneidbrenner knacken Sie Vorhängeschlösser, per Mini-Kamera linsen Sie durch

Bodenritzen, und mit einem Funkgerät geben Sie Informationen weiter – allerdings jeweils nur an vorgegeben Stellen.

### Unfähiges Team

Bei Einsatzbeginn haben Sie häufig ein Team um sich, dem Sie aber keinerlei Befehle geben können. Meist sterben Ihre Ka-

meraden auf den ersten Metern oder stoppen unvermittelt mit den Worten »Übernehmen Sie die Spitze«. Dann stellen Sie sich allein den Horden tumber Gegner, die meist ohne Deckung zu suchen auf Sie losstürmen oder sich gegenseitig im Weg stehen. An deren Intelligenz ändern auch die höheren

der drei Schwierigkeitsgrade nichts. Die Schergen treffen dann nur ein wenig besser.

Gelegentlich macht **Condition Zero** aber auch Spaß: Wenn etwa ein Terroristennest unter dem Raketenbeschuss eines befreundeten Hubschraubers effektiv inszeniert vor Ihnen in die Luft fliegt oder Sie einen

## Technik-Check

### Auflösung

Im »Normalen Modus« unterstützt Condition Zero Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 und 1200 Bildpunkten. Im »Widescreen Modus« stehen Ihnen mit 1280 mal 720 sowie 1600 mal 900 Pixeln zwei weitere Auflösungen zur Verfügung.

### RAM/Festplatte

Auf der Festplatte belegt Condition Zero rund 1,6 GByte an Speicherplatz. Laut Valve benötigt der Titel mindestens 128 MByte RAM, aber erst ab 512 MByte Arbeitsspeicher werden die lästigen Pausen innerhalb der Levels so kurz, dass Sie sie kaum noch bemerken. Nur der Schriftzug »Loading« verrät, dass nachgeladen wird. 256 MByte reichen mit Einbußen aus.

### Tuning-Tipps

- 1 Wenn Counterstrike Condition Zero ruckelt, verringern Sie zunächst die Farbtiefe von »Highest (32 Bit)« auf »Medium (16 Bit)«. Die Optik leidet kaum darunter.
- 2 Verwenden Sie als Renderer unbedingt »OpenGL«. Unter »Direct3D« verschlechtern sich sowohl Bildqualität als auch Performance immens.
- 3 Um die Framezahl zu erhöhen, stellen Sie die Wetterdetails auf »Low«. Nur auf schnellen Systemen (über 1,0 GHz) läuft Counterstrike mit mehr als neun Bots immer flüssig.
- 4 Auf kleinen Rechnern sollten Sie unbedingt die Soundqualität unter »Options/Audio« verringern, das bringt bis zu 5 Prozent mehr Leistung. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 256 MByte RAM und max. Details)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GFX FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFX FX 5800/5900
500 MHz	800x600x32										
	1024x768x32										
1.000 MHz	1152x864x32										
	1280x960x32										
1.500 MHz	1280x720x32										
	1600x1200x32										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

## Patrick Hartmann



### Lohnend wegen 1.6

Lange habe ich versucht, in Counterstrike ähnliche Fähigkeiten an den Tag zu legen wie Petra »Headshot« Schmitz. Ich war aber immer zu schnell frustriert, um lan-

ge genug mit all den Levelauswendigkennern und Obercheckern eingepfercht zu sein. Dank der in Counterstrike 1.6 integrierten Bots kann ich jetzt endlich in Ruhe zocken. Die KI-Kameraden stellen sich erstaunlich gut an. Zwar gibt's auch Aussetzer im Silizium-Hirn, aber zum Üben reichen die leicht konfigurierbaren Bots allemal.

Von Condition Zero hatte ich mir noch mehr versprochen: Schöne Levels, mehr Freiheit in der Steuerung der virtuellen Kollegen, kurz, einen guten Taktik-Shooter. Dass dabei nur eine mittelprächtige Ego-Ballerei rausgekommen ist, enttäuscht mich zwar, lässt mich jedoch die Stärken von CS 1.6 um so deutlicher erkennen. Damit werde ich noch viel Spaß haben.



## Markus Schwerdtel



### Mäßige Half-Life-Mod

Eigentlich liebe ich Counterstrike – wenn mich nur die Profis im Internet nicht regelmäßig eindosen würden. Um so mehr habe ich mich

über den Solo-Modus von Condition Zero gefreut. Endlich mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad ballern! Doch der Single-Part erreicht nur die Qualität mittelmäßiger Half-Life-Mods: Dicke Logikfehler, doofe Kameraden und obskurer Level-Aufbau vermiesen die Jagd.

Dafür ist die mitgelieferte Version 1.6 gewohnt gut, die eingebauten Bots sind brauchbare Sparringspartner. Und gegen menschliche Gegner ist Counterstrike sowieso Spitze.

feuerstarken und anhänglichen Kampfhelikopter mit einem MG vom Himmel holen.

### Verkorkste Levels

Grafisch ist **Condition Zero** (wegen der **Half-Life-Engine**) genauso veraltet wie **Counterstrike**. Hier und da lockern einige neue Akzente wie Wasserfälle und bunte Leuchtreklamen die fade Optik auf. Lichtblicke sind auch die vergleichsweise detaillierten Gegner-Modelle. Doch wenn Ihnen auf 20 Metern fünf Mal exakt der gleiche Klonkrieger ins Sichtfeld springt, ist dieser Pluspunkt schnell negiert.

Für das Leveldesign zeichnet Richard »Levelord« Gray (**Duke Nukem 3D**) verantwortlich. Ei-

nige Schauplätze wirken aber arg dahingeschludert. Besonders im japanischen Herrenhaus fällt das ins Auge, wo Sie etwa eine verschlossene Tür durch den einzigen Luftschacht im ganzen Komplex umgehen müssen. Und den erreichen Sie wiederum über das einzige Regal weit und breit. Das bildet keine natürliche Umgebung nach, sondern demonstriert, wie wenig Mühe man sich mit dem Levelaufbau gemacht hat.

Insgesamt ist **Condition Zero** sogar schlechter als viele Hobby-Mods zu **Half-Life**, die Sie kostenlos im Internet oder regelmäßig über unsere Heft-CDs und -DVDs beziehen können.

## Counterstrike 1.6

### Bomben, Geiseln, VIPs

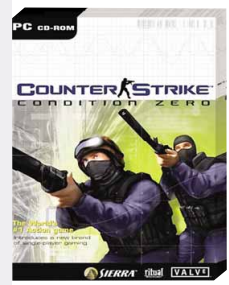
**Counterstrike** basiert auf einem einfachen Prinzip: Zwei Gruppen, Terroristen und Anti-Terroristen, bekämpfen sich auf unterschiedlichen Karten. Auf sogenannten de-Karten müssen die Terroristen eine Bombe zünden, die Polizisten sollen das verhindern. Auf cs-Karten werden Geiseln gefangen gehalten, beziehungsweise befreit. Bessere Waffen als die Startpistole, Munition und Schutzkleidung kaufen sich beide Parteien vom Siegesgeld vorangegangener Runden. Die dauern in der

## Das Condition-Zero-Debakel



### Geplant (siehe GS 03/03)

- ① Unterstützung durch clevere KI-Kollegen
- ② ausbaufähige Charakterwerte
- ③ Befehls-Option zum Steuern der KI-Kameraden.
- ④ freie Waffenwahl
- ⑤ fortlaufende Kampagne



### Ergebnis

- ① dumme, wenig hilfreiche Polygon-Hampelmänner
- ② gar keine Charakterwerte
- ③ Skript-gesteuerter Einsatz eines Walkie-Talkies
- ④ vorgeschriebenes Waffenarsenal
- ⑤ unzusammenhängende Missionen

Im Mai 2001 kündigt Valve Condition Zero an, vergibt den Auftrag aber an **Rogue Entertainment** (American McGee's Alice). Nach Meinungsverschiedenheiten setzt Valve auf **Gearbox** (Half-Life: Opposing Force und Blue Shift). Doch die Arbeit von Gearbox ist zu zeitintensiv, Condition Zero wird dauernd verschoben. Schließlich muss **Ritual Entertainment** (Elite Force 2) den Karren aus dem Dreck ziehen. Resultat: schlechtes Leveldesign und mäßige KI.

Regel vier Minuten – oder so lange, bis alle Gegner tot sind oder das Ziel erfüllt ist. Das alles gilt auch für **Counterstrike 1.6**, das mit einigen spannenden Neuerungen aufwartet.

### 28 Maps

Sage und schreibe 28 Karten enthält **Counterstrike 1.6**. Allerdings sind bis auf drei alle der Online-Fangemeinde schon bekannt. Bei den Neuzugängen handelt es sich ausschließlich um de-Maps. »Fastline«, einer der wenigen guten Levels aus Condition Zero, spielt in einer japanischen U-Bahn-Station und bietet dank vieler Säulen und Winkel gute Deckungsmöglichkeiten. Auf »Airstrip« sind Sie in Tunneln und schmalen Gängen unterwegs. »Quarry« funktionierte in unserer Testversion noch nicht richtig.

Von den alten Karten wurden »de\_inferno« und »de\_aztec« leicht überarbeitet. Beide haben neue Texturen bekommen, auf »Aztec« leuchten Laternen die bei Campern beliebten Ecken aus. Und statt einem Maschengeflecht spannt sich nun ein kaputter Holzsteg zwischen den Gebäuden, der eine deutlich bessere Sicht erlaubt.

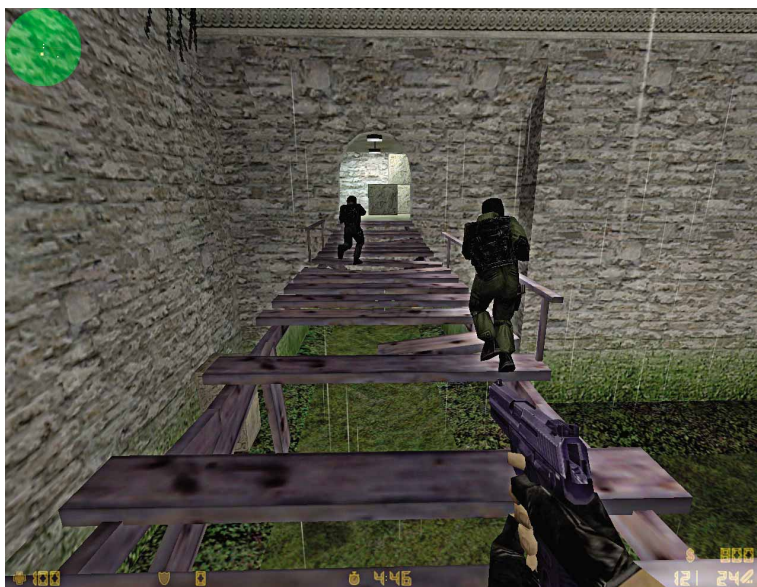
### Immer dem Schild nach!

Neuen taktischen Tiefgang bekommt **Counterstrike 1.6** durch den Schutzschild der Polizisten. Dahinter sind Sie und Ihre Teamkollegen vor fast jeder Waffe sicher, nur Großkaliber-Gewehre durchschlagen ihn. So agiert eine Gruppe Polizisten ähnlich

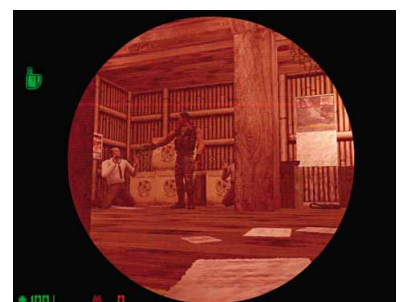
### CS spielen per Steam

**Steam** ist die Online-Vertriebsplattform für Valve-Spiele. Darüber können Sie sogar Titel wie **Half-Life 2** direkt im Internet kaufen und runterladen. Bereits seit dem 11. Juli kann jeder über **Steam** Counterstrike 1.6 kostenlos spielen. Voraussetzung dafür ist allerdings DSL, denn Steam lädt und installiert über 1,0 GByte Daten auf Ihre Festplatte.

Vor jedem Spielstart holt Steam alle wichtigen Dateien neu von einem Server. So wird Cheatern der Riegel vorgeschoben. Nachteil: Sie müssen ständig mit dem Internet verbunden sein – auch wenn Sie nur solo gegen Bots antreten wollen.



Counterstrike: Die Karte de\_aztec wurde überarbeitet; neue Texturen sorgen für eine schönere Optik.



Condition Zero: Die Sicht durch die Mini-Kamera.



Counterstrike: Auf der Karte de\_airstrip kämpfen wir uns mit dem neuen Galil vor.

wie einst die alten Römer, die sich in Schildkrötenformation vorkämpften. Sobald Sie allerdings schießen wollen, müssen

Sie die tragbare Panzerung zur Seite nehmen und bieten so Tref-ferfläche. Weiterer Nachteil des Schilds: Sie können ausschließ-lich mit Pistolen losziehen.

Für jede Seite bietet **Counterstrike 1.6** ein neues, preiswer-tes Sturmgewehr. Die Terroris-ten bekommen das israelische Galil, die Polizisten das franzö-sische Famas. Beide sind nun die preiswertesten Sturmge-

wehre, verursachen aber deut-lich weniger Schaden pro Tref-fer als beispielsweise die AK 47.

### Bots-Blitz!

**CS 1.6** bietet durch integrierte Bots bis zu 17 KI-Kollegen und -Gegner (also z.B. 9 gegen 9). Bot-Zahl und Schwierigkeitsgrad stellen Sie bequem in übersicht-lichen Menüs ein. Die virtuellen Polizisten und Terroristen kämp-fen auf »Einfach«, »Normal«, »Hart« und »Experte«. Damit verändert sich die Treffsicher-heit, nicht das (kluge) Vorgehen: Die Kameraden decken den Bomben-Entschärfer oder bitten um Verstärkung. Nur gelegent-lich rennt ein KI-Kollege mal gegen die Wand oder dreht sich ziellos im Kreis. Das Schönste aber: Man hört auf Sie. Falls Sie also per Team-Mitteilungen um Rückendeckung bitten, werden Sie die auch bekommen.

Fazit: **Counterstrike 1.6** ist trotz altbackener Optik rundum gelungen und wird dank der Bots sicherlich neue Fans gewin-nen – sogar unter Solisten. **PET**

## Petra Schmitz



### Eine Liebes-erklärung

Oh, du mein Counterstrike – durch die Jahre gereift und immer besser geworden. Wie viele taktische Möglich-keiten allein der neue Schild

bietet! Auch die neuen Karten machen Lust auf ausufernde Partien. Natürlich bist du nicht mehr so hübsch wie früher, das bringt das Alter ein-fach mit sich. Aber für mich bist du immer noch eine Perle unter den Taktik-Shootern. Und nicht vergessen: Erst du hast dieses Genre groß gemacht. Ich bin stolz auf dich!

### Kleiner, hässlicher Bruder

So, und jetzt Klartext: Condition Zero ist eine Ent-täuschung, weil der so lange versprochene Solo-modus nicht mal die Qualität einiger Hobby-Mods erreicht. Sowohl Gegner als auch Kamera-den sind nur Kanonenfutter – kaum eine Spur von künstlicher Intelligenz. Und die Levels ma-chen mich manchmal schlicht wütend, so einfach hat man es sich da gemacht. Maximal Action-Einsteiger werden eine Weile Spaß mit den Ein-zelmissionen haben. Als einziges Argument, dieses Spiel im Laden zu kaufen, fällt mir Coun-terstrike 1.6 ein. Wer das Spielen per Steam scheut, kommt so auf komfortable Weise zur besten Version des beliebtesten Taktik-Shooters.

### Zwei Spiele, zwei Wertungen



**Condition Zero** und **Counterstrike 1.6** werden zwar miteinander verkauft, haben aber spielerisch nichts mitein-ander zu tun. Weil wir das gute Counterstrike nicht für die mäßige Solo-Mod bestrafen wollen, ver-geben wir zwei separate Wertungen.

## Condition Zero: Solomodus

Ego-Shooter

Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040 Release (D): 1.9.2003  
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 30 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs USK-Freigabe: nicht geprüft

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 3 Stunden Multiplayer-Spaß: –

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- + drei Schwierigkeitsgrade
- + nette Skriptsequenzen
- + hübsche Models

#### Kontra

- unzeitgemäße Grafik
- tumbe KI
- langweilige Levels
- kaum Abwechslung

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 GHz 512 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

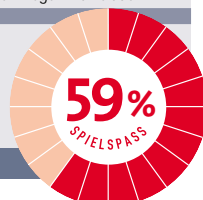
**Vietcong** (88%, GS 05/03)  
Als GI kämpfen Sie im Dschungel Vietnams. Cle-vere, steuerbare KI-Kollegen unterstützen Sie.

**Black Hawk Down** (85%, GS 05/03)  
Spannender Taktik-Shooter mit exzellent de-signierten Missionen. Kluge KI-Kameraden.

### WERTUNG

Grafik:	Ausreichend	Gut	Sehr gut
Sound:			
Bedienung:			
Spieletiefe:	Ausreichend		
Multiplayer:	Nicht vorhanden		

Ego-Shooter mit Schwächen bei Leveldesign und KI.



## Condition Zero: CS 1.6

Taktik-Shooter

Alle Angaben: siehe linker Kasten (zwei Spiele in einer Packung).

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 10 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- + viele Karten
- + Bot-Unterstützung
- + gute Waffen-Balance
- + neuer Schutzschild

#### Kontra

- unzeitgemäße Grafik

### MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Geiselrettung, Bomben-Entschärfung, VIP-Jagd

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 GHz 512 MByte RAM 1,6 GByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

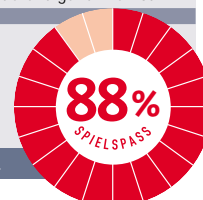
**Battlefield 1942** (90%, GS 11/02)  
Genre-Primus mit riesigen Schlachtfeldern, zig Ve-hikeln und Klassensystem. Optisch schick.

**Day of Defeat** (78%, GS 06/03)  
Kurzweiliger, solider Team-Shooter mit mäßiger Grafik. Ebenfalls ehemalige Half-Life-Mod.

### WERTUNG

Grafik:	Ausreichend	Gut	Sehr gut
Sound:			
Bedienung:			
Spieletiefe:			
Multiplayer:			

Raffinierter Team-Shooter, erstmals mit integrierten Bots.





# Enclave (dt.)

Vorbildlich lokalisierte Action auf DVD.



Dank guter deutscher **Sprachausgabe** lauscht man Zwischensequenzen gern.

Nach der Insolvenz des ursprünglichen Publishers Swing kommen die deutschen Action-Fans doch noch in den Genuss von **Enclave**: Atari veröffentlicht jetzt die lokalisierte

Version des Haudrauf-Spektakels. Statt **Enclave** wie beim Original auf drei CDs zu verteilen, packt Atari das Spiel hierzulande auf eine DVD, um den Käufern lästiges Datenträgerwechseln zu ersparen. Dank der professionellen, passend ausgewählten Sprecher sind die deutschen Dialoge durchaus hörenswert. Sogar die Namen von Waffen, Charakterklassen und Monstern sind sowohl im Spiel als auch im Handbuch vorbildlich übersetzt. Als nette Dreingabe erhalten Sie acht Sammelkarten mit Fantasy-Motiven aus **Enclave**, zudem zierte ein Hologramm-Cover die Hülle. Einzig das nervige Speicherpunkt-System trübt den Spielspaß. **GV**

→ Original-Test in GameStar 05/02

## Georg Valtin

### Sehr gut eingedeutscht

Selbst der dümmste Ork kapiert das actiongeladene Spielprinzip von Enclave. Für die Lokalisierung haben die Entwickler aber zum Glück intelligente Elfen verpflichtet, denn die Übersetzung ist rundum gelungen.

Vor allem die guten Sprecher tragen dazu bei, dass die stimmige Atmosphäre des Originals erhalten bleibt. Toll finde ich auch, dass Enclave kompakt auf einer DVD statt mehreren CDs ausgeliefert wird – schließlich sind PC-Spieler keine Discjockeys!

## Enclave

3D-Action



Publisher: Atari (0190) 771 882 Release (D): 26.6.2003  
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: –

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,95 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,95 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 1,95 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### WERTUNG

Grafik:		Sehr gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Motivierende Fantasy-Action mit Edel-Optik.



# Kaan

Leicht verdauliches Schwertgefechtel.

Das Fantasy-Reich Asaquan wird vom Magier Tothum Siptet bedroht. Im 3D-Actionspiel **Kaan** machen Sie sich als Barbarenheld auf, dem Schrecken mit Schwert und Schild Einhalt zu gebieten. In der Schulterperspektive steuern Sie den drolligen Recken entweder per Tastatur oder Gamepad durch sechs Kapitel mit je drei Levels. Eine ständige Gegnerflut sorgt für pausenlose Gefechte. Gegen starke Widersacher wehrt sich Kaan mit Combo-Angriffen und Extra-Schlägen. Die Kraft dazu lädt sich beim Kämpfen automatisch auf. In Kisten und Vasen findet er Nahrung, die Gesundheitspunkte regeneriert. Aufgesammelte Siegel öffnen am Ende eines Kapitels eine Arena, in der Sie sich um neue Rüstungen und bessere Waffen kloppen. Das Spiel geht leicht von der Hand und macht trotz



Vier **Gladiatoren** sind für Kaan kein Problem.

Simpelgrafik, veraltetem Spielprinzip und Kameraproblemen durchaus für kurze Zeit Spaß. Lediglich die häufigen Hüpfpassagen nerven zuweilen. **PET**

Genre:	3D-Action
Publisher:	Dreamcatcher, dcegames.com
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 500 MHz 64 MB RAM



# Nina: Agent Chronicles

Möchtegern-Abenteuer in Afghanistan.

Die Dame schießt scharf und ziemlich schnell. Nina, Hauptfigur im Ego-Shooter **Nina: Agent Chronicles**, ist die beste Spionin ihres Geheimdiensts. In der Rolle der brünetten Elitekriegerin ziehen Sie mit MP und Pistole durch Dörfer und Höhlen in Afghanistan, um den Chef einer Terrorbande zu finden; weitere Anspielungen auf aktuelle Ereignisse verknüpft sich der Titel. Besonders realistisch geht es ohnehin nicht zu: Nina muss immer wieder ganz nah an bestimmte Feinde heran, um denen per telepathischer »Bewusstseinsextraktion« Infos abzuzapfen. Grafisch basiert das Programm auf einer älteren Version der LithTech-Engine. Die langweiligen, farbarmen Texturen schrecken ab, und auch der Levelaufbau ist schlecht – wer nicht mit dem Orientierungssinn eines Navigationsge-



Taliban-Kämpfer sind mangels KI keine Gefahr.

räts gesegnet ist, verläuft sich alle paar Schritte. Die gute Sprachausgabe hören Sie in Englisch; Handbuch und Untertitel sind komplett auf Deutsch. **PS**

Genre:	Ego-Shooter
Publisher:	DTP, (01805) 216 698
Preis:	ca. 20 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Engl., dt. Unt.
Minimum:	CPU mit 1,0 GHz 128 MB, 3D-Karte

