

Wimpeltausch in der Normandie

Day of Defeat

Valve adoptiert eine weitere erfolgreiche Half-Life-Mod als Vollpreis-Erbe. Wir fühlen dem Schützling gründlich auf den Zahn.



WWW

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

Ursprünglich war **Day of Defeat** nur eine Multiplayer-Mod zum erfolgreichen Ego-Shooter **Half-Life**. Wegen der großen Fan-Gemeinde bringt Valve die ehemalige Gratis-Mod mit der beliebten Weltkriegskulisse jetzt als Vollpreistitel.

Morsche Schlachtfelder

In **Day of Defeat** durchkämpfen Sie auf insgesamt 15 Karten berühmte Schauplätze des Zweiten Weltkriegs wie Anzio in Italien oder Omaha Beach in der Normandie. Zu Beginn jeder Partie wählen Sie eines von zwei Teams aus. Entweder ziehen Sie als alliierter Soldat oder Wehrmachtsmitglied in die Schlacht. Neu in der Vollpreisversion sind die Briten, die in zwei Einsätzen debütieren. In den Gefechten selbst müssen die Angreifer Flaggenpunkte erobern (ähnlich **Battlefield 1942**) oder Ziele wie einen Tiger-Panzer zerstören. Die Verteidiger versuchen, das zu verhindern. Im Vergleich zur letzten Version der Mod hat Valve einige neue Karten eingefügt und alte überarbeitet. So sollen Sie nun etwa bei der Landung in der Normandie sämtliche Stellungen einnehmen statt wie vorher nur die Bunker und Geschütze. Dadurch dauern die Partien länger und bieten mehr Tiefgang.



Fahrzeuge wie dieser Panzer dienen nur als unbewegliche Missionsziele.

Grafisch haben die Entwickler versucht, noch mal das Maximum aus der mittlerweile fünf Jahre alten **Half-Life**-Engine zu kitzeln. Doch die meisten der 15 Karten wirken optisch recht betagt und extern detailarm. Selbst die schön animierten Spielfiguren verblassen neben **Battlefield 1942** oder **Medal of Honor: Allied Assault**.

Klassengesellschaft

Wenn Sie sich für eine der Fronten entschieden haben, steht schon die nächste Wahl an. Alliierte wie Deutsche schicken mehrere Soldatenklassen ins Feld: neun bei der Wehrmacht, sieben bei den US-Streitkräften und vier bei den Briten. Darunter sind etwa Grenadiere, Offiziere

und Sturmtruppen. Allerdings unterscheiden die Klassen sich nur in ihrer Hauptwaffe und lassen sich deshalb grob in drei Kategorien gliedern: normale Infanterie, schwere MG-Einheiten und Scharfschützen. Die typischen Berufe Sanitäter und Ingenieur fehlen in **Day of Defeat**. Dadurch sind manchmal Kämpfe um gute Deckung spannender als um die Flaggen. Der für die Maximalzahl von 32 Spielern sehr knappe Raum erhöht das Tempo der spannenden Gefechte, senkt aber gleichzeitig die Überlebenschancen. Weil viele Levels stark verschachtelt sind, um größer zu wirken, ist der Spielfluss teilweise gehemmt. Für Orientierung sorgt eine Karte, die wichtige Stellen wie Fahrtenpunkte und aktive Teammitglieder anzeigt.

MG-Parkplatz

Treffsicherheit haben die Soldaten im Spiel nur, wenn sie sich

Technik-Check

Auflösung

Day of Defeat unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1920 mal 1440 Pixeln. Je höher die Einstellung, desto besser die Optik. Unter 1024 mal 768 Bildpunkten verwachen die Texturen auf den Karten extrem.

RAM/Festplatte

Für Day of Defeat sollten Sie mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher haben. 256 MByte sind das Optimum, nur falls Sie als Spieler auch den Server stellen, brauchen Sie 512 MByte. Auf der Festplatte belegt der Titel rund 480 MByte.

Tuning-Tipps

- 1 Wenn Day of Defeat ruckelt, setzen Sie unter »Options/Video« die »Color Quality« auf »16 Bit«.
- 2 Verwenden Sie für die schnellste Performance unter »Options/Video/Renderer« stets »OpenGL«.
- 3 Zum Beschleunigen kleiner PCs stellen Sie über »Options/Audio« die »Sound Quality« auf »Low«.
- 4 Für gute Voice Communication benötigen Sie gerade bei Onboard-Sound eine 1,5-GHz-CPU. **DV**

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

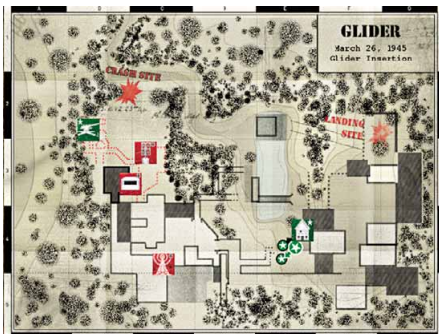
CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480 (min. Details) 1024x786									
1.000 MHz	1024x786 1280x1024									
1.500 MHz	1600x1200 1920x1440									

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Die **Übersichtskarte** erleichtert die Orientierung in den Levels.



MGs können Sie auf Sandsäcken postieren, um wichtige Stellen wie diesen **Flaggenpunkt** besser zu verteidigen. (1920x1440)

hinlegen oder -knien. Dann verziehen die Gewehre bei Feuerstößen weniger nach oben. Schwere MGs müssen Sie sogar per Zweifuß abstellen, damit das Schießisen nicht streut. Das Aufpflanzen funktioniert normalerweise nur im Liegen auf dem Boden. Doch an Sandsack-Barrieren oder dem Rand eines Schützengrabens dürfen Sie auch im Stehen das MG fixieren und abfeuern. Nachteil: Diese Waffe auf- und abzubauen dauert sehr lange, und der jeweilige Soldat kann sich mit montiertem MG kaum noch bewegen. So wird er schnell Opfer eines Snipers.

Allerdings endet da auch schon die taktische Vielfalt des

Arsenals, denn die restlichen der 30 Waffen sind sich sehr ähnlich. So merken Sie etwa kaum einen Unterschied zwischen der Thompson eines US-Sergeants und dem Karabiner eines deutschen Grenadiers. Trotzdem steigt der Pulsschlag in den sehr kurzweiligen Partien enorm.

Gefehlt haben uns in der Praxis fest auf den Karten installierte MG-Nester, von Soldaten beider Parteien per Knopfdruck zu aktivieren. Fahrzeuge gibt's in **Day of Defeat** ohnehin nur als Kulisse und Missionsziele.

Zeichensprache

Damit die Teilnehmer einer Partie sich im Team leichter verständigen können, bietet

das Programm eine integrierte »Voice-Communication«, die Besitzer eines Headsets miteinander verbindet. Außerdem benutzen die Frontkämpfer ein Extra-Menü, um Handzeichen zu ge-

Patrick Hartmann



Verborgene Stärken

Beim ersten Anblick der tristen Levels wollte ich sofort zurück auf meinen Battlefield-Server. Doch unter der altmodischen Grafikkassette steckt ein solider Taktik-

Shooter. Der Erfolg liegt manchmal in den Händen eines einzelnen MG-Schützen, der die Feinde in Schach hält, während die Kollegen im Sprint zur Hilfe eilen. Zusätzlich verlangen die vielen Missionsziele sehr unterschiedliche Taktiken in den Partien. Doch ärgert mich, dass weder Fahrzeuge noch Geschütze für Spieler noch benutzbar sind. Außerdem fehlen mir Bots, um Taktiken vor ersten Gefechten auszuprobieren.

ben. Wenn Sie eine der 16 Gesten wie etwa »Halt« anwählen, sehen Ihre Teamgefährten das als Animation an der Spielfigur. So sparen Sie zwar langwierige Chat-Eingaben, doch gehen die Gesten in den hektischen Gefechten meist unter. Gut: In **Day of Defeat** hat jeder Soldat eine Ausdaueranzeige. Nach Hüpfen und Sprints müssen Sie erst einen Moment ruhen. **PH**



Grenadier Schwerdtel jagt den alliierten Jeep in die Luft und punktet dadurch.

Day of Defeat

Taktik-Shooter



Publisher: Activision, (0190) 900 045
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 26 S. Handbuch

Release (D): 8.5.2003
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger

1 2 3

Fortgeschrittene

4 5 6 7

Profis

8 9 10

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: -

Multiplayer-Spaß: über 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- varierende Einsatzziele
- komfortables Gestensystem
- eingebaute Sprach-Kommunikation
- Ausdauer-Anzeige
- gute Waffen-Sounds

Kontra

- Grafik hoffnungslos veraltet
- fehlende Bots
- keine benutzbaren Fahrzeuge oder Geschütze
- Sanitär- und Ingenieur-Klasse fehlt

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Territorial-Control, Capture/Destroy

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM

CPU mit 600 MHz
128 MByte RAM
480 MByte Installationsgröße
3D-Karte, ISDN

STANDARD

CPU mit 1,0 GHz
256 MByte RAM
480 MByte Installationsgröße
3D-Karte, ISDN

OPTIMUM

CPU mit 1,5 GHz
512 MByte RAM
480 MByte Installationsgröße
3D-Karte, DSL

ALTERNATIVEN

Battlefield 1942 (90%, GS 11/02)

Durch großen Fuhrpark, riesige Levels und gute Klassen klare Mehrspieler-Referenz.

Medal of Honor: A. A. (84%, GS 07/02)

Zweiter-Weltkrieg Shooter mit spannender Einzelspieler-Kampagne und Multiplayer-Part.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Ordentlicher Multiplayer-Shooter mit öder Grafik.

