

Action

Peter Steinlechner



Jetzt alles, später nix? Fans von Taktik-Shootern werden derzeit gut bedient. Auch diesen Monat haben wir zwei große Tests zu Titeln im Soldaten-Szenario: **Vietcong** versetzt uns als Mitglied der US-Army nach Fernost, **Black Hawk Down** nach Mogadischu. Letzteres können Sie übrigens bei uns als Prämie abstauben, wenn Sie einen neuen Leser werben. Erst letzten Monat hatten wir **Raven Shield** und **I.G.I. 2** im Test – gut möglich, dass jetzt erst mal eine Dürre droht. Denn erneut hat die Spielebranche das Kunststück fertig gekriegt, mehrere sehr ähnliche Programme innerhalb kürzester Zeit rauszubringen. Und das nächste halbe Jahr dürfen wir wohl wieder auf frischen Stoff warten...

Sightseeing beim Monsterkloppen. In eine ganz andere Richtung geht **Enclave**: Es ist bunt, schnell, hat tolle Effekte und noch weniger Realität als eine durchschnittliche Soap-Opera. Ich finde: Muss auch mal sein, so was – und sei es nur zum Abreagieren in der Mittagspause. Besonders toll hingekriegt hat das Entwicklerteam Starbreeze die Grafik. Derart schicke und originelle Umgebungen gab es während eingängiger Hau-drauf-und-weiter-Kämpfe schon seit längerer Zeit nicht mehr zu sehen.

Action-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|--------------------------------------|------------------|------------|------------|
| 1 | Mafia | 3D-Actionspiel | 10/02 | 91% |
| 2 | Splinter Cell | Actionspiel | 03/03 | 91% |
| 3 | No One Lives Forever 2 | Ego-Shooter | 12/02 | 90% |
| 4 | GTA 3 | Action-Rennspiel | 07/02 | 90% |
| 5 | Battlefield 1942 | Taktik-Shooter | 11/02 | 90% |
| 6 | Indiziertes Spiel | Ego-Shooter | – | 89% |
| 7 | Counterstrike 1.0 (dt.) | Taktik-Shooter | 02/01 | 89% |
| 8 | Unreal 2 | Ego-Shooter | 03/03 | 89% |
| 9 | Jedi Knight 2 | Ego-Shooter | 05/02 | 88% |
| 10 | Deus Ex | Actionspiel | 08/00 | 88% |
| 11 | Operation Flashpoint | Taktik-Shooter | 07/01 | 88% |
| 12 | Vietcong | Taktik-Shooter | NEU | 88% |
| 13 | Command & Conquer: Renegade | Ego-Shooter | 05/02 | 87% |
| 14 | Star Trek: Voyager | Ego-Shooter | 11/00 | 87% |
| 15 | Tactical Ops | Taktik-Shooter | 08/02 | 87% |
| 16 | Medal of Honor: Allied Assault (dt.) | Ego-Shooter | 03/02 | 86% |
| 17 | Hitman 2 | 3D-Action | 11/02 | 86% |
| 18 | Black Hawk Down | Taktik-Shooter | NEU | 85% |
| 19 | Metal Gear Solid 2 | 3D-Action | 04/03 | 85% |
| 20 | America's Army | Taktik-Shooter | 09/02 | 85% |
| 21 | Enclave | 3D-Action | NEU | 84% |
| 22 | Soldier of Fortune 2 | Ego-Shooter | 07/02 | 84% |
| 23 | Serious Sam: The Second Encounter | Ego-Shooter | 02/02 | 84% |
| 24 | Raven Shield | Taktik-Shooter | 04/03 | 84% |
| 25 | Rayman 3 | 3D-Action | 04/03 | 83% |

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 | UT: Strike Force 1.6 | Taktik-Shooter-Mod | 09/01 | 87% |
| 2 | HL: Team Fortress Classic 1.5 | Taktik-Shooter-Mod | 11/00 | 87% |
| 3 | HL: Day of Defeat 3.0 | Taktik-Shooter-Mod | 09/02 | 84% |
| 4 | HL: Poke 646 | Ego-Shooter-Mod | 03/02 | 84% |
| 5 | HL: Natural Selection 1.0 | Taktik-Shooter-Mod | 01/03 | 82% |

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

| | |
|------------------|---------|
| Vietcong |64 |
| Black Hawk Down |68 |
| Enclave |72 |
| Zapper |74 |
| Dragon's Lair 3D |74 |
| Gun Metal |74 |





Platoon-Film am PC

Vietcong



Kampfeinsatz im Fernen Osten: Als amerikanischer GI rücken Sie '67 in Vietnam ein und kämpfen sich mit KI-Kollegen durch dichtes Gehölz sowie schwere Einsätze.

Die US-Soldaten stecken fest inmitten einer fremden, heißen und feuchten Kriegshölle: Es gibt Wälder, in denen sich die gegnerischen Nordvietnamesen wie Geister bewegen. Fußwege voller Fallen. Kilometerlange unterirdische Gänge. Für die amerikanische Nation ist der Krieg in Vietnam, dessen intensivste Phase von 1964 bis 1972 dauerte, noch heute ein Trauma. Er lieferte Stoff für unzählige Hollywood-Streifen – von *Apocalypse Now* über *Good Morning, Vietnam* bis hin zum schlicht gestrickten *Rambo*.

Jetzt haben Sie erstmals am PC die Möglichkeit, in der Ich-Perspektive als Soldat im vietnamesischen Dschungel zu kämpfen. Und zwar in *Vietcong*, programmiert vom tschechischen Entwicklerteam Pterodon. In dem Taktik-Shooter sind Sie aber nicht als muskelbepackter Totschieß unterwegs, sondern stoßen im Jahr 1967 als ganz normaler First Class Sergeant namens Steve Hawkins zu den US-Truppen. Eine Story im herkömmlichen Sinne gibt's dabei nicht: Ihre Spielfigur muss schlicht überleben.

Feinde und Fallen

Irgendwo wartet der Feind: Verstecken sich die Vietcong hinter dem dichten Gebüsch am Hügel rechts? Lugt da nicht ein Kopf hinter dem umgestürzten Baum hervor? Durch das Gestrüpp sieht man nur wenige Meter weit, dahinter lauert unbekanntes Terrain – und in ihm eine Menge unliebsamer Überraschungen. Die meiste Zeit in *Vietcong* verbringen Sie im Dschungel. Und den haben die Designer wie die gesamten Landschaften äußerst glaub-



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Facts

- 20 Einsätze
- 5 KI-Kameraden
- 20 Waffentypen
- 10 Multiplayer-Karten
- 4 Schwierigkeitsgrade



Während unser schwer bewaffneter Helikopter einfliegt, um einen der verletzten US-Soldaten zu bergen, geben wir Feuerschutz. (1024x768)



Auf einer computergesteuerten **Bootsfahrt** feuern Sie auf zahlreiche gut versteckte Feinde am Ufer.

würdig hinbekommen. Immer wieder treffen Sie auf Lichtungen oder freie Anhöhen. Manchmal folgen Sie einem malerischen Flusslauf, steigen einen Talkessel mit Wasserfall empor oder robben über terrassenförmige Reisfelder.

Damit sich auch Einsteiger zu rechtfinden, sind die Wege in den meisten Waldgebieten durch undurchdringliche Büsche begrenzt. Dennoch lässt die selbst

entwickelte 3D-Engine in Sachen Levelgröße gelegentlich die Muskeln spielen: Wenn Sie per Jeep über holprige Matschpisten brettern, legen Sie schon mal ein paar Kilometer zurück.

Schießen, krabbeln, schwimmen

20 ausgedehnte und abwechslungsreiche Einsätze müssen Sie überstehen. So überqueren Sie in einer Mission erst eine gut bewachte Brücke, suchen anschließend feindliche Panzer und liefern sich dann auf einer Lichtung ein Scharmützel mit Vietcong in Schützengraben. Ein paar Meter weiter liegen verwundete Kameraden – also beschützen Sie anschließend den Helikopter, der einen Verletzten unter Feindfeuer rausholt. Das erleben Sie mit allen (geskripteten) Details – inklusive einem Mediziner, der aus dem Heli springt, den Soldaten verarztet und zum Fluggerät zurückbegleitet. Anschließend spüren Sie vermissten Soldaten nach, finden sogar einen. Nach weiteren schweren Schützengrabenkämpfen krabbeln Sie durch ein verzweigtes Tunnelssystem. Zum Abschluss des Einsatzes wartet auf Sie ein computergesteuertes Schnellboot, von dem aus Sie auf Gegner am Ufer

feuern. Neue Befehle erhalten Sie jeweils per Funk, den aktuellen Status zeigt ein Aufgabenfenster am Bildschirmrand. Stets wissen Sie genau, was wann zu tun ist, außerdem können Sie sich kaum verlaufen.

Ganz so umfangreich sind nicht alle Missionen, Vielfalt steht aber immer auf dem Einsatzplan: Einmal schleichen Sie mitten in der Nacht mit dem M-16 im Anschlag durch einen Sumpf, um Kriegsgefangene zu befreien, zertören Transportwege oder suchen per Jeep ein verbündetes Dorf. Zwischen den Missionen sind Sie im Basislager Nui Pek, das Sie in einem Einsatz sogar verteidigen müssen. Ansonsten können Sie dort ein

Alexander Beck



Tolle Film-Atmosphäre

Selten hat mir ein Taktik-Shooter ein so intensives Spielerlebnis beschert wie Vietcong. Von der ersten Minute an fühle ich mich

dank der besonderen Atmosphäre wie in einem spannenden Film. Das Missionsdesign, der glaubwürdig dargestellte Dschungel und die imposante Soundkulisse vermitteln ein Ich-bin-mittendrin-Gefühl. Dazu tragen auch die Teamkollegen bei, die stets effektiv auf meine Befehle reagieren und mir im Lauf der Kampagne direkt ans Herz gewachsen sind. Wer auf Taktik-Shooter und Vietnam-Filme wie Platoon steht, der wird von Vietcong begeistert sein.

Tagebuch sowie die Missionsbefehle nachlesen oder am Schützenstand mit Waffen üben.

Versteckte Feinde

Der Gegner ist nirgendwo und überall. Wo gerade noch Schmetterlinge durch die Luft flatterten, fliegen nur Sekundenbruchteile später Kugeln. Überall in unserer Nähe rattern Kalaschnikows oder andere MPs, grobe Beschimpfungen (auf



Wenn Sie **Zivilisten** verletzen, ist der Einsatz sofort verloren.

Luftunterstützung



Wenn Sie größere Ziele zerstören müssen, markieren Sie auf einer **Karte** die Abwurfstelle. Wenig später gehen dort einige **Bomben** nieder.



In den kilometerlangen **Gängen** der Nordvietnamesen lauern leicht bewaffnete Gegner.

Petra Schmitz



Ganz im Dschungelfieber

Ich mag Walder. Und Taktik-Shooter. Kein Wunder also, dass ich Vietcong einfach toll finde. Durchs dichte Ge-
strüpp zu robben, jederzeit in der Gefahr, entdeckt zu werden – das kitzelt auf angenehme Art an meinen Nerven. Und trotz all des undurchsichtigen Grüns habe ich dank der sehr guten Steuerung immer das Gefühl, Frau der Lage zu sein – auch wenn die Kameraden ab und zu im Weg stehen.

Vietcong ist das Richtige für Freunde anspruchsvoller Shooter – und lässt Sie trotz seiner film-ähnlichen Atmosphäre und der ernsthaften Thematik stets im Klaren, dass Sie ein Spiel spielen.

Englisch) begleiten die Gefechte. Mehr als Mündungsfeuer bekommen Sie jedoch nur gelegentlich von den nordvietnamesischen Einheiten zu sehen. Denn die lauern meist in Schützengraben, hinter Baumstämmen oder flach am Boden. Die KI macht insgesamt einen guten Eindruck: So wagen sich die »VCs« gelegentlich aus den Stellungen, gehen bei Beschuss aber sofort wieder in Deckung. Selten versagen die künstlichen Gehirnwindungen, dann aber feuert ein Gegner selbst aus



So nah kommt Hawkins den nordvietnamesischen Einheiten nur aus Versehen – oder für Bildschirmfotos...

drei Metern hartnäckig sekundenlang an Ihnen vorbei. Deutlich lästiger: Manchmal ist kaum zu erkennen, ob Rebellen nun tödlich getroffen sind oder nach wenigen Augenblicken offenkundig völlig unverletzt erneut das Feuer eröffnen.

Ein andersartiger, sofort tödlicher Feind lauert am Boden: Fallen, die Sie zu vorsichtigem

Vorgehen zwingen. Granaten mit Stolperdrähten, Bodengruben samt spitzen Bambusstäben oder ähnliche Überraschungen warten überall. An Unregelmäßigkeiten in der Bodentextur oder auffällig in die Erde gesteckten Ästen sind sie aber relativ einfach auszumachen und per »Benutzen«-Taste problemlos zu entfernen.

Kampf im Verbund

Anders als Rambo agieren Sie nur selten als Solokämpfer. Meist führen Sie einen Trupp aus bis zu fünf Soldaten. Am wichtigsten ist der südvietnamesische Kontaktmann Le Duy Nhut. Der kennt sich nämlich perfekt im Gelände aus und weiß den kürzesten Weg zum nächsten Missionsziel. Außerdem folgen Ihnen ein Funker namens Defort, der MG-Schütze Hornster sowie Sprengmeister Bronson. Und wenn Sie mal verwundet sind, hilft Sanitäter Crocker mit einer Spritze und virtuellen Bandagen.

Die Kameraden gehorchen auf ein paar einfache Befehle wie »Ausschwärmen« oder »Begleite mich«, agieren aber ausreichend gut auf eigene Faust. Besonders kümmern müssen Sie sich selten um die Jungs – wenn allerdings doch mal einer stirbt, ist der Einsatz gescheitert. Eines nervt: Ab und zu versperren die Kollegen den Weg und sind nicht zu überreden, sich woanders hinzubegeben.

Passgenaue Steuerung

Sergeant Hawkins steuern Sie per Maus und Tastatur. Er wirft sich per Knopfdruck auf den Boden oder geht in die Hocke.

Technik-Check

Auflösung

Trotz der schönen Optik stellt Vietcong eher moderate Ansprüche an Ihre Hardware. Bereits eine 1-GHz-CPU samt GeForce 3 genügt, um bei maximalen Details und 1024 mal 768 Bildpunkten im vietnamesischen Dschungel auf die Jagd nach »Charlie« zu gehen. Für die höchste Auflösung von 1600 mal 1200 Pixeln sollten Sie der GeForce 3 allerdings schon einen Prozessor mit mindestens 1,4 GHz zur Seite stellen.

RAM/Festplatte

Der Taktik-Shooter Vietcong benötigt unter Windows 98/ME mindestens 256 MByte RAM; für Windows XP empfehlen wir Ihnen dringend die doppelte Menge. Steckt weniger Arbeitsspeicher in Ihrem Rechner, dauern die Ladezeiten deutlich länger. Auf Ihrer Festplatte erschleicht sich der Dschungel-Shooter knapp 1,4 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Direkt im Spiel regeln Sie in den Video-Optionen die Einstellung für Effekte und Charakter-Details. Schieben Sie beide Balken nach links, um rund 10 Prozent mehr Frames zu erhalten.

TIPP 2: Verfügt Ihre Grafikkarte über mindestens 64 MByte RAM, wählen Sie im Setup-Menü »Fit textures in video memory«. Gerade bei wenig Hauptspeicher läuft Vietcong dadurch etwas flüssiger.

TIPP 3: Nur bei 3D-Beschleunigern ohne DDR-Speicher (etwa TNT 2) sollten Sie ein Häkchen bei »Prefer 16bit textures« setzen und zusätzlich die Farbtiefe auf 16 Bit reduzieren, um Ihre Grafikkarte ein wenig zu entlasten.

TIPP 4: Markieren Sie »Disable DXtn textures« und »Disable DXtn Lightmaps« nur, wenn Ihre 3D-Karte keine komprimierten Texturen unterstützt (ist aber schon seit der GeForce 1 Standard). **SG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM)

| CPU mit | TNT 2 (32 MB) | Voodoo 5 | GeForce 1/2 MX | GeForce 2/4 MX | Radeon 9000 | GeForce 3 | GeForce 4 Ti | Radeon 9700 |
|--|---------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------|--------------|-------------|
| 600 MHz 640x480x32 (min. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 640x480x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 800 MHz 640x480x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 800x600x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1024x768x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.000 MHz 1024x768x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1280 x1024x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1600 x1200x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.400 MHz 1280x1024x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1600x1200x32 (max. Details) | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Gemeinsam mit dem **Platoon-Mitglied** Le Duy Nhut kämpfen Sie gegen einen Trupp versteckter Feinde.

Praktisch: Wenn Sie etwa hinter einem Baumstamm kauern, genügt ein Druck auf die zweite Maustaste, und schon erhebt Hawkins sich gerade so weit, dass er mit dem Gewehr knapp über das Hindernis blickt.

Die vier Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich deutlich voneinander: Im einfachsten halten Sie fast wie in ballerlastigen Ego-Shootern durch die Levels, sichern unbegrenzt oft den Spielstand und halten jede Menge Treffer aus. Im schwierigsten können Sie gar keine Savagames anlegen, außerdem wirft jeder Treffer Sie fast komplett aus den Latschen. Wenn Sie dann auch noch den Kompass sowie Munitions- und Gesundheitsanzeige ausschalten, wird das Spiel knüppelhart.

Nord vs. Süd

In den teamorientierten Mehrspieler-Modi kämpfen nordvietnamesische Truppen gegen die US-Armee. Zehn Karten liefern die Entwickler mit. Darauf gibt es gleich eine Reihe spannender Spielarten, die Palette reicht von Deathmatch bis zu Last Man Standing. Sogar originelle Varianten wie »Real War« finden sich, in dem Sie mehrere Fahnen einsammeln müssen. Sehr lohnenswert: Solisten dürfen offline gegen computergesteuerte Bots antreten.

Hierzulande erscheint **Vietcong** einzig mit der sehr guten, aber extrem schwer verständlichen amerikanischen Sprachausgabe sowie zuschaltbaren

deutschen Untertiteln. Die zahlreichen Kraftausdrücke stehen auf Deutsch auf dem Bildschirm. Außerdem hat Publisher Take 2 alle Blut- und Splattereffekte entfernt. **PS**

Peter Steinlechner



Dramatik im Dschungel

Noch nie hat es mir derart viel Spaß gemacht, auf Bäume und Büsche zu schießen! Die Einsätze im Dschungel von Vietcong sind abwechslungsreich, vor allem aber verdammt spannend.

Da liege ich beispielsweise im Matsch, alles ist dunkel, und nur das feindliche Gewehrfeuer leuchtet stellenweise hell auf. Oder ich entschärfte gerade noch eine Falle, während meinem Team die Kugeln um die Ohren pfeifen – Dramatik pur. Mir gefällt auch die ernsthafte und stimmungsvolle Aufmachung. Hier muss ich keinen schießwütigen Rambo spielen, sondern führe das PC-Leben eines ganz normalen Gl.

Nur kleine Fehler

Echte Rüffel habe ich keine. Stimmt schon, die KI könnte noch besser sein – mir ist sie insgesamt aber gut genug. Einige lange Wegstrecken, vor allem die in den Tunnelsystemen, wären vermeidbar gewesen. Und dass ich irgendwann beim Anblick eines liegenden Baumstamms weiß, dass dahinter ein Feind lauert – geschenkt. Vietcong liefert mit seinen stark geskripteten Missionen einen erstklassigen Mix aus Schleichen und Schießen. Mein Tipp: Ernsthafte Action-Fans sollten unbedingt zugreifen!

Vietcong

Taktik-Shooter



Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36
 Sprache: Englisch (dt. Untertitel)
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch

Release (D): 11.04.2003
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- abwechslungsreiche Missionen
- schöne Grafik
- glaubwürdige Atmosphäre
- gut abgestufte Schwierigkeitsgrade
- durchdachte Bedienung
- coole Menü-Musik

Kontra

- einige übermäßig lange Wegstrecken
- eingeschränkte Speicherfunktion
- kleine KI-Mängel

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Last Man Standing, Real War

HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|---|---|
| CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte | CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Radeon-9000-Karte | CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 1,4 GByte Installationsgröße Geforce-4-Karte |

ALTERNATIVEN

Black Hawk Down (85%, GS 05/03)

Detailliertere Grafik und noch abwechslungsreichere Einsätze, aber deutlich schwächere KI.

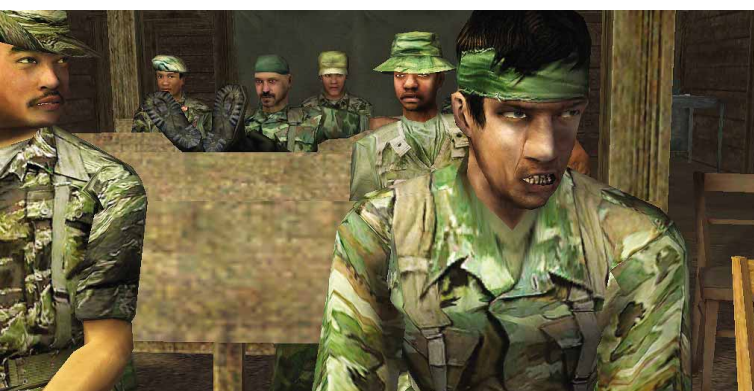
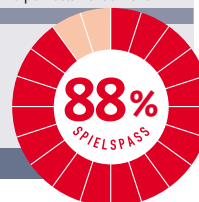
MOH: All. Assault (dt.) (86%, GS 03/02)

Angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, legt den spielerischen Schwerpunkt stärker auf Ballern.

WERTUNG

| | |
|--------------|----------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Sehr gut |
| Multiplayer: | Gut |

Packendes Soldaten-Abenteuer in Vietnam.



Sergeant **Hawkins** (rechts) bei einer der Einsatzbesprechungen.

In den Straßen von Mogadischu

Black Hawk Down



Reales Szenario, detaillierte Grafik, fesselnde Missionen: Novalogic versetzt Sie in eine der schwärzesten Stunden der amerikanischen Streitkräfte.

Mitten im Herz der somalischen Hauptstadt Mogadischu ist die Hölle losgebrochen: Kugeln, Granaten und Raketen erfüllen die Luft. Darüber kreisen Black-Hawk-Helikopter. Wir stehen angespannt inmitten dieses Chaos an einem Maschinengewehr und haben längst die Übersicht verloren. Wer ist Feind, wer Freund? Wir wissen es nicht mehr. Das Letzte, was wir sehen, ist ein Hubschrauber, der gen Boden trudelt – getroffen von einer Ra-

kete. Durchs Funkgerät schallt nur noch der panische Ruf »Black Hawk down!«.

So endet die Schlüsselmission »Irene« in **Black Hawk Down**, Novalogics neuestem Taktik-Shooter aus der **Delta Force**-Reihe. Sie schlüpfen darin in die Rollen von amerikanischen Elite-Soldaten (10th Mountain, Ranger, Delta Force), die 1993 für den UN-Einsatz »Operation Restore Hope« in Somalia tätig waren. Ziel: die Bevölkerung vor den Auswirkungen des Bürger-

kriegs zu schützen. Damals wurden bei einem Routine-Einsatz gegen Anführer von General Aidids Klan mehrere US-Einheiten in Mogadischu eingekesselt und konnten erst nach einem fast 20-stündigen Häuserkampf befreit werden. 18 tote Amerikaner und mehrere hundert tote Somalis waren die Folge.

Erstklassige Missionen

Eine typische Mission in **Black Hawk Down**: Unsere Einheit sitzt in einem kleinen, klapp-

rigen Fischerboot, das uns an einem verminten Küstenabschnitt Somalias absetzen soll. Wir müssen die nahe Sendestation General Aidids zerstören. Mörsergranaten schlagen rechts und links ins Wasser. Mühsam kämpfen wir uns über den Strand in vermeintliche Sicherheit – und geraten prompt unter Rebellenbeschuss. Zu guter Letzt ist auch noch der geplante Weg versperrt. Nachdem wir auf neuen Pfaden zur Sendestation gelangt sind und sie lahm gelegt



Auf CD/DVD:
Video-Special



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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

Facts

- 16 Missionen
- 18 Schusswaffen
- 3 Vehikel
- 3 Truppentypen
- 3 Schwierigkeitsgrade



Erst wenn Sie alle Panzerfaust-Schützen von den angrenzenden Dächern beseitigt haben, können sich die Soldaten aus dem **Rettungshubschrauber** abseilen. (1024x768)



General Aidids Milizen beharken uns von der Küste aus mit **Mösergranaten**. Ohne Scharfschützengewehr könnten wir nur den Kopf einziehen und beten.

haben, kommt über Funk der Befehl, einen Frachter samt Ladung an den Docks zu zerstören. Wir schießen uns den Weg zum Wasser frei, erfüllen den Auftrag und steigen schließlich in einen Black Hawk, der uns zurück zur Basis bringt.

Zum Luftholen bleibt da wenig Zeit. Tatsächlich stehen Sie in allen Missionen von **Black Hawk Down** dauernd unter Strom. Und obwohl sich manche Situationen wiederholen, bleibt das Spiel doch immer spannend. Das herausfordernde Missionsdesign erhält von uns deshalb einen GameStar-Award. Wermutstropfen dabei: Die Einsätze werden nicht durch eine echte Story zusammengehalten.

Fair geht vor!

Vor jedem Auftrag erhalten Sie eine detaillierte Beschreibung der primären Missionsziele, Informationen über das Wetter und das Einsatzgebiet. Mit Hilfe dieser Infos wählen Sie die Ausrüstung, die Sie in einem übersichtlichen Menü zusammenstellen. In der Regel präsentiert

Ihnen das Programm aber bereits genau die sinnvollste Kombination. Sollte eine plötzliche Wende in der Mission doch mal anderes Gerät erfordern, können Sie sicher sein, dass an passender Stelle ein kleines Waffenlager wartet und Ihnen so einen Austausch, etwa des Sturmgewehrs, ermöglicht.

Das Szenario von **Black Hawk Down** ist realistisch, doch der Schwierigkeitsgrad bleibt fair: Sie dürfen zwar nur begrenzt Ihren Spielstand sichern, aber die Zahl der Speicherplätze ist immer an die Länge und



Ein geskriptetes Ereignis: Durch den Feldstecher beobachten wir, wie eine Gruppe **Ranger** sich aus dem Black Hawk abseilt, der kurz darauf abstürzt wird.

Schwierigkeit der Missionen angepasst. Eine kleine Karte verrät Ihnen zudem, wohin Sie sich in den gigantischen Arealen bewegen müssen. Kleine grüne Punkte zeigen Munitions- und Medizinpakete an.

Alte KI-Mängel

Das große Manko älterer **Delta Force**-Spiele war die KI der Gegner. Bei **Black Hawk Down** ist es ähnlich: Zwar agieren Aidids Rebellen wesentlich überlegter als die Widersacher in **Delta Force: Landwarrior**, aber wirklich clever kann man die Bur-

Peter Steinlechner



Staunen mal zwei

Bei **Black Hawk Down** ist mir gleich mehrfach der Atem gestockt. Zum einen wegen der packenden Einsätze: Kugeln pfeifen aus den Lautsprechern, um mich herum bricht die Hölle los. Ständig

passiert etwas, Überraschungen gibt's am laufenden Band – deshalb vermisste ich eine echte Story nicht ganz so sehr wie Petra. Zum anderen staune ich immer wieder über die detailreiche Grafik: Stellenweise sieht die Umgebung aus wie abfotografiert. Trotzdem spiele ich doch lieber **Vietcong**, das vor allem die bessere KI hat.

Technik-Check

Auflösung

Bei den Hardwareanforderungen ist **Black Hawk Down** anspruchsvoll: Um bei 1024 mal 768 Bildpunkten und vollen Details ruckelfrei gegen Rebellen zu kämpfen, brauchen Sie mindestens eine CPU mit 1,4 GHz sowie eine Geforce 3. Für flüssiges Spielen bei 640 mal 480 Pixeln und minimalen Details reichen bereits 600 MHz und eine Geforce 1.

RAM/Festplatte

Für **Black Hawk Down** benötigen Sie unter Windows 98/ME mindestens 256 MByte RAM; Windows XP verlangt die doppelte Menge. Weniger Arbeitsspeicher verlängert die Ladezeiten erheblich und sorgt für Ruckler zu Beginn eines Spiels, bis die Daten im Speicher sind. Auf Ihrer Festplatte erobert der neueste Teil der **Delta Force**-Reihe genügsame 670 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die meisten Frames gewinnen Sie durch reduzierte Landschafts- und Objektdetails. Wählen Sie den Wert »Niedrig«, um rund 25 Prozent mehr Geschwindigkeit herauszuholen.

TIPP 2: Erheblichen Einfluss auf die Performance hat auch die Texturqualität. Hier bringt die niedrigste Einstellung rund 10 Prozent Leistung.

TIPP 3: Unterhalb einer Geforce 1 sollten Sie die spielerisch unwichtigen Schatten ganz ausschalten. Die Darstellung wird dadurch etwas flotter.

TIPP 4: Setzen Sie die Wasserqualität auf den niedrigsten Wert.

TIPP 5: Wählen Sie eine hohe Partikeldichte nur, wenn Ihre 3D-Karte über Pixel- und Vertex-Shader verfügt. Bei älteren Grafikkarten sollten Sie die Partikeldichte auf »Niedrig« reduzieren. **SG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM)

| CPU mit | TNT 2 (32 MB) | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti | Radeon 9700 |
|------------------|-----------------------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------|--------------|-------------|
| 600 MHz | 640x480x32 (min. Details) | | | | | | | |
| | 640x480x32 (max. Details) | | | | | | | |
| 800 MHz | 640x480x32 (min. Details) | | | | | | | |
| | 640x480x32 (max. Details) | | | | | | | |
| | 800x600x32 (max. Details) | | | | | | | |
| 1.000 MHz | 800x600x32 (min. Details) | | | | | | | |
| | 800x600x32 (max. Details) | | | | | | | |
| | 1024x768x32 (max. Details) | | | | | | | |
| 1.400 MHz | 800x600x32 (max. Details) | | | | | | | |
| | 1024x768x32 (max. Details) | | | | | | | |
| | 1280x1024x32 (max. Details) | | | | | | | |
| 1.800 MHz | 1280x1024x32 (max. Details) | | | | | | | |

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Durch den **Restlichtverstärker**-Effekt werden gespenstisch echte Szenen auf Ihren Monitor gezaubert.



Mit unseren Kollegen vom Tenth-Mountain-Corps sollen wir einen pakistanischen Konvoi vor Rebellenübergriffen schützen.

Petra Schmitz



Fast perfekte Simulation

Ganz schön beklemmendes Gefühl, wenn man durch die Straßenschluchten von Mogadischu robbt und ständig den Gegner im

Nacken spürt. Da ist man fast froh, wenn jemand tatsächlich das Feuer eröffnet. Black Hawk Down versteht es erstklassig, mit dem richtigen Mix aus Spannung und Action viel Stimmung zu erzeugen. Wenn jetzt auch noch die Gegner nachvollziehbar reagieren würden, wäre die Simulation noch besser.

Wo ist die Story?

Wirklich schade finde ich, dass Novalogic es versäumt hat, eine richtige Story zu erzählen. Gerade bei der Thematik hätte ich mir eine Geschichte gewünscht, die das aufgreift, was Buch und Film so eindrucksvoll beschreiben. Nichtsdestotrotz ist Black Hawk Down ein sehr gutes Spiel, dass durch einige Unachtsamkeiten die Erstklassigkeit knapp verschenkt hat.

schen immer noch nicht nennen. Paradebeispiel: Sie stürmen wild feuernd ein Gebäude. Dann gehen Sie in den nächsten Raum und entdecken in einer Ecke einen lauernden Gegner. Der reagiert aber erst, wenn Sie in sein Sichtfeld treten.

Ganz anders verhält es sich mit Ihren künstlichen Begleitern. Mit rudimentären Befehlen wie »Position halten«, »Blendgranate werfen« und »Aufschließen« haben Sie die Jungs stets unter Kontrolle. Ganz ohne Vorgaben folgen sie Ihnen und verhalten sich der Situation angemessen.

Staub und Feuer

Sichtlich heruntergekommene Häuser und halb verhungerte Menschen bestimmen in **Black Hawk Down** das Bild, die Farbe Grau-Braun herrscht vor. Über-

all liegt Unrat. Die Bevölkerung lebt teilweise auf der Straße, weil viele Gebäude unbewohnbar sind. In der Landschaftsgrafik setzen sich die Details fort: Ein strahlend blauer Himmel verschwindet im aufgewirbelten Staub. Wasser kräuselt sich im Wind, den die Rotoren der

Hubschrauber verursachen. Besonders aufwändig gestaltet sind die Explosionen, mit denen das Programm nicht geizt: Fässer explodieren mit Partikeleffekten bei ausreichend Beschuss. Und wenn ein ganzes Frachtschiff durch zwei Sprengladungen zerstört wird, demonstriert die **Comanche 4-Engine** ihre Leistungsfähigkeit. Die Animationen sind dagegen teils zu zappelig.

Multiplayer-Overkill

Auf über 50 Karten und in insgesamt sieben Spielmodi schickt Sie Novalogic in Multiplayer-Gefechte. Vom klassischen Deathmatch bis hin zu »Search and Destroy«-Einsätzen reicht die Palette. In den Varianten spielen Sie jedoch immer amerikanische Einheiten – nur durch Farbcodes unterscheidbar.

Wem das noch nicht genug ist, kann sich per Missionseditor seine eigenen Karten und Aufträge basteln. Vorbildlich: Novalogic liefert ein umfangreiches Handbuch zum Editor als PDF-Datei mit. **PET**

Black Hawk Down

Taktik-Shooter



Publisher: Electronic Arts, (0190) 505 515
Sprache: Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 48 S. Handbuch

Release (D): 28.03.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 10 Minuten

Solo-Spaß: 20 Stunden

Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- prachtige Grafik
- erstklassiges Missionsdesign
- immer spannend
- guter Sound
- fairer Schwierigkeitsgrad

Kontra

- schlechte KI
- keine richtige Story
- keine Identifikationsfigur
- versenkte Atmosphäre

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture-the-Flag

HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|---|---|
| CPU mit 600 MHz 256 MByte RAM 670 MByte Installationsgröße Geforce-Karte | CPU mit 1,4 GHz 512 MByte RAM 670 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte | CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 670 MByte Installationsgröße Radeon-9700-Karte |

ALTERNATIVEN

Vietcong (87%, GS 05/03)

Im dichten Dschungel kämpfen Sie als GI gegen die Vietcong. Bessere KI, mehr Atmosphäre.

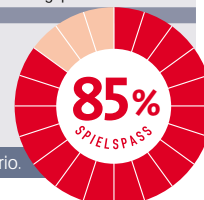
Raven Shield (83%, GS 04/03)

Taktik-Shooter im Tom-Clancy-Universum. Jeder Einsatz muss haarklein geplant werden.

WERTUNG

| | |
|--------------|----------|
| Grafik: | Sehr gut |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Sehr gut |
| Spieltiefe: | Gut |
| Multiplayer: | Sehr gut |

Spannende Action in einem beklemmend realen Szenario.



Dank mächtiger Comanche-4-Engine wirbeln Hubschrauber-Rotoren täuschend echten Staub auf.

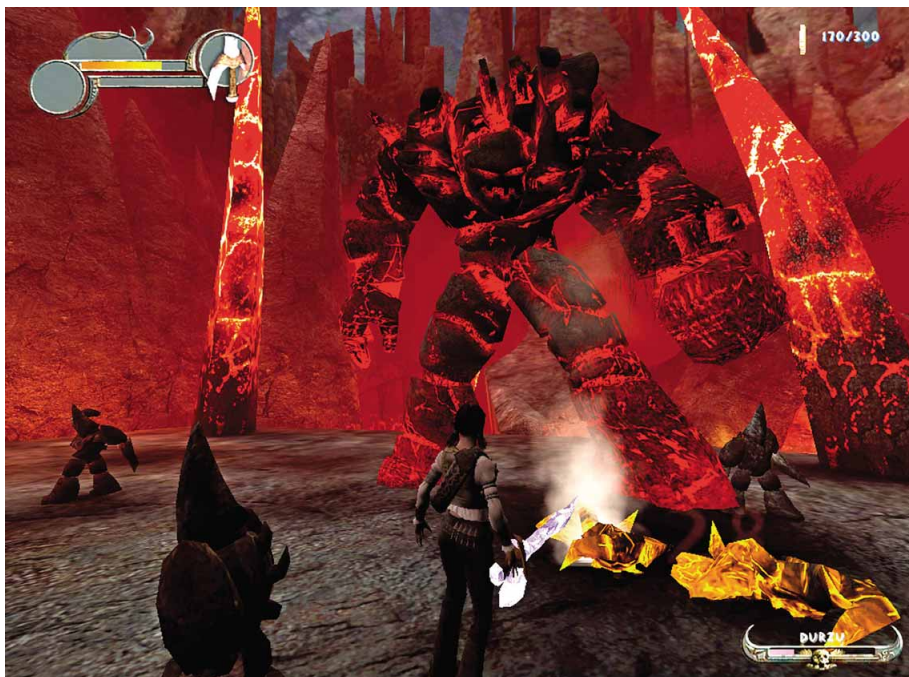
Motivierendes Monsterplättchen

Enclave

Mit Schwert und Magie versucht ein Held, die Fantasy-Stadt Celenheim vor düsteren Horden zu retten. Oder als Bösewicht genau das Gegenteil zu erreichen.

WWW

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



Mit einem Frostschild bieten wir dem Feuerriesen und seiner Lavagolem-Mannschaft Paroli (1024x768).

Ein Pfeilhagel durchschneidet die Luft und prasselt auf den Schild unseres Helden. Im gleichen Moment stürmen zwei Feinde mit blankem Schwert zum Angriff. Obendrein beschwört eine Druidin in unserem Rücken einen Erdgolem, der wütend auf uns zustapft. Adrenalin pur! Solche und ähnliche Szenen sind im 3D-Actiontitel **Enclave** der Regelfall. Das Spiel lässt Ihnen kaum eine Verschnaufpause und bietet im-



Die Nahkämpfer schützen den Bogenschützen mit Schilden.

mer wieder Überraschungen. Dazu sieht es noch fantastisch aus: hochauflösende Texturen in den 3D-Levels und atemberaubende Wassereffekte.

Licht oder Schatten

Gleich zu Beginn stellt **Enclave** Sie vor die Wahl: Wollen Sie lieber auf der Seite des Guten kämpfen oder als Jünger der Dunkelheit ins Feld ziehen? Das beeinflusst maßgeblich den Spielverlauf: Truppen des Lichts versuchen in ihrer 14 Missionen umfassenden Kampagne, die Fantasy-Stadt Celenheim zu verteidigen. Dazu retten Sie Händler vor Überfällen, rekrutieren Verstärkung bei freundlichen Nachbarn oder zerstören einen Außenposten der bösen Buben. Die wiederum absolvieren in ihrem Feldzug 13 Einsätze, um Celenheim zu erobern. Entsprechend lau-

ten die Ziele: Attentat auf einen Erzmagier, Händler ausrauben und Jungfrauen für Opfer-Rituale entführen. Dabei kommt es auch vor, dass Gut und Böse den gleichen Ort besuchen – nur mit anderen Einsatzziele.



Die blau leuchtenden Fontänen sind die einzige Speichermöglichkeit.

Egal wie Sie sich entscheiden: Sie steuern einen Helden mit Maus und Tastatur durch 3D-Levels. Je nach Belieben erleben Sie **Enclave** aus der Ego-Perspektive oder der Rücken-Ansicht.

Heldenmannschaft

Das Kernstück von **Enclave** sind die Helden: Anfangs steht Ihnen auf beiden Seiten jeweils ein Standard-Recke zur Verfügung. Im späteren Spielverlauf gesellen sich aber noch weitere Söldner hinzu. So starten Protagonisten des Lichts etwa mit einem Ritter und finden später noch einen Magier oder eine naturverbundene Druidin. Die Gegenseite beschäftigt da lieber Attentäter, Berserker-Halbaffen und finstere Hexen. Beide Fraktionen bieten acht Streiter auf, von denen alle auf der Gegenseite ein Pendant besitzen. Je nach aktuell agierendem Kämpfer müssen Sie in den Missionen Ihre Vorgehensweise anpassen: Die Halblingskriegerin nimmt es etwa im Nahkampf locker mit einer Übermacht auf, während der Magier da lieber in



Magiebegabte unter sich: Unsere böse Hexe trifft in Celenheim auf gute Zauberer.

Deckung geht. Dafür rösten die Zauberer aus der Distanz gleich ganze Gegnergruppen.

Nach der Wahl des Charakters müssen Sie die Kämpen ausrüsten. Die Auswahl erstreckt sich auf vier Kategorien von Waffen: Nahkampf, Zauber, Fernkampf und zusätzliche Gegenstände wie Brandbomben – abhängig vom Heldentyp.

Feuerschwert im Sonderangebot

Enclave bietet ein Arsenal von 82 Waffen und Gegenständen zum Ausrüsten Ihrer Schützlinge. Im Verlauf der Kampagnen haben Sie immer bessere Waffen zur Auswahl: Wo es anfangs etwa ein Kurzsword gibt, warten später Feuerklingen und Granatenpfeile. Doch Durchschlagskraft kostet: Alle Waffen und Gegenstände wie etwa Heil-

tränke haben einen Preis in Gold. Das bekommen Sie als Belohnung für erledigte Aufträge oder finden es in Form von Geldsäcken und Juwelen in den Levels. Getragene Ausrüstung wie Armbrust oder Schild sehen Sie an Ihrer Figur. Für Gegner gilt das genauso und hilft im Kampf: Ein schlecht gepanzerter Bogenschütze bietet ein leichteres Opfer als ein Berserker in vollem Harnisch. Das Drücken von Tastenkombinationen löst im Gefecht Schlagkombos aus – je komplizierter, desto stärker die Wirkung. Neue und stärkere Angriffe können die Helden aber nicht dazulernen.

Spiel's noch einmal

Die 3D-Engine von **Enclave** zaubert hochaufgelöste Texturen auf den Bildschirm. Schöne Magie-Effekte und toll model-

lierte Figuren runden den hochwertigen Grafik-Eindruck ab und steigern die spannende Atmosphäre. Obendrein wirken die geschmeidigen Animationen der Akteure lebensecht und stimmungsvoll.

Außerdem motiviert **Enclave** durch einen hohen Wieder-spielwert: Der entsteht zum einen durch die überall in den Levels versteckten Goldstücke, nach denen ehrgeizige Spieler jeden Winkel absuchen. Zum anderen steuert sich ein Magier mit seinen Zaubern völlig anders durch einen gut bewachten Außenposten als ein muskelbe-packter Schwertträger.

Enclave zwingt Sie manchmal aber auch zum Wiederspielen der Levels, denn es fehlt eine ordentliche Speicherfunktion in den Einsätzen. Nur nach Absolvieren einer Mission wird der Spielstand gesichert. Einziger Lichtblick sind die Checkpoints in großen Levels, an denen gefallene Helden wiederbelebt werden. Diese Stationen gibt es allerdings nur auf den

Patrick Hartmann



Entdeckerlust

Endlich mal wieder ein temporeiches Spiel, in dem ich nicht mit Sturmgewehr oder Panzerfaust wild um mich ballere. Neben viel Fantasy-Action lässt mir **Enclave** fast

immer die Wahl, mit wem und was ich welche Aufgabe wie löse. Ob ich mit meiner Halbblingskriegerin per Flammenschwert den Gegnern einheize oder als böse Hexe Giftwolken versprühe, ist meine Sache. Außerdem lohnt sich das Erkunden der Levels: Mal finde ich einen alternativen Weg über die Dächer einer Stadt, mal breche ich durch Holzwände und entdecke Juwelen – so macht das Heldenleben Spaß!

Speicherfrust

Meine Laune trübt sich aber, wenn ich in den höheren Levels kurz vor dem Checkpoint draufgehe und den kompletten Abschnitt noch mal angehen muss. Warum nicht wenigstens ein Quicksave für die Strecke zwischen den »Wiedergeburtstationen«? Dennoch hemmt das den Spielspaß von **Enclave** nicht im gleichen Ausmaß wie etwa bei **Indiana Jones 6**.

ersten beiden von drei Schwierigkeitsstufen und höchstens zweimal pro Level. **PH**



Der mächtige **Komboschlag** schleudert den feindlichen Kämpfer von der Brücke.

Enclave

3D-Action



Publisher: Black Label Games, (06103) 994 040 Release (D): 13.3.2003
Sprache: Englisch Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 26 S. Booklet USK-Freigabe: nicht geprüft

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + mehrere Helden (freispielbar)
- + atmosphärische Grafik
- + abwechslungsreiche Levels
- + umfangreiches Waffenarsenal
- + hoher Wieder-spiel-Faktor

Kontra

- schlechtes Speichersystem
- dünne Story
- keine erweiterbaren Schlagkombos
- teils gleiche Schauplätze in den Kampagnen

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

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

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

ALTERNATIVEN

Jedi Knight 2 (88%, GS 05/02)

Herausfordernde Jedi-Action mit dichter Atmosphäre im beliebten Star-Wars-Universum.

Fakk 2 (84%, GS 11/00)

Knallbunte temporeiche 3D-Action mit schicker Heldin – aber viel zu geringem Umfang.

WERTUNG

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

Motivierende Fantasy-Action mit Edel-Optik.



Gun Metal

Belangloses Ballerfest.



Unser **Mech** nimmt zwei Transporter unter Feuer, die Soldaten absetzen.

Einen auf PCs seltenen Kandidaten aus der Rubrik »Hirnloses Ballern mit schönen Effekten« schickt das Team der Yeti Studios auf Ihre Festplatte. In **Gun Metal** kämpfen Sie 20 Le-

vels lang gegen fast alles, was sich auf Ihren Bildschirm verirrt. Gelegentlich müssen Sie auch mal einen Konvoi bewachen. Doch das ändert am Gesamtkonzept nur wenig: Ihr Kampfroboter ballert mit MG, Mörser oder Raketen jeder Bauart auf heranfliegende und -fahrende Vehikel. Auf Knopfdruck verwandelt sich der Blechkamerad in einen simpel polygonierten Jet mit eigenem Waffenarsenal. Verbindungen zu den unbeholfen vorgetragenen Missionsbriefings haben die Einsätze höchstens durch Zufall. **Gun Metal** liegt derzeit ausschließlich GeForce-FX-Karten diverser Hersteller bei. Ein noch unbekannter Publisher soll das Spiel im Mai in die Läden bringen. **MTC**

Mick Schnelle

Effektiv, aber hohl

Puh, tief Luft holen und dann losmeckern: Ich frage mich ernsthaft, ob irgendjemand Gun Metal mal komplett am Stück durchgespielt hat. Der Schwierigkeitsgrad ist immens, gespeichert wird immer erst am Ende eines Levels. Trotzdem hat die wilde Ballerei ihren Charme, der größtenteils den zahllosen Effekten zu verdanken ist. Als Grafikdemo hat Gun Metal deshalb seinen Zweck erfüllt. Unter einem motivierenden Ballerspiel stelle ich mir allerdings etwas anderes vor.

Gun Metal

3D-Actionspiel



Publisher: Yeti Studios, www.yetistudios.com Release (D): Mai 2003
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 15 S. Hdb. auf CD USK-Freigabe: nicht geprüft

| Einsteiger | Fortgeschrittene | Profis |
|------------|------------------|--------|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 |

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 6 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

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

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--|--|--|
| CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte | CPU mit 1,5 GHz 256 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte | CPU mit 2,0 GHz 256 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte |

WERTUNG

| | | |
|--------------|--|-----------------|
| Grafik: | | Gut |
| Sound: | | Ausreichend |
| Bedienung: | | Befriedigend |
| Spieletiefe: | | Ausreichend |
| Multiplayer: | | Nicht vorhanden |

Effektvolle, aber konzeptlose Ballerei.



Zapper

Eine Grille unter Schwachstrom.

Bald hören wir an lauen Sommerabenden wieder ihr Zirpen. Schon jetzt können Sie als Grille durch das Actionspiel **Zapper** hopsen. Der Insekterich muss seinen Bruder aus den Klauen einer bösen Elster befreien und sammelt dafür spezielle Eier in sechs großen Spielwelten, bestehend aus insgesamt 17 Levels. Die Eier liegen selten offen rum, meist müssen Sie sie mit geschickten Sprüngen ansteuern oder erst mal finden. Etwa in einer der vielen herumstehenden Kisten oder in Geheimgängen. Die Hauptfigur sehen Sie von oben, gesteuert wird per Tastatur oder Joypad. Der Titel erinnert stark an den Klassiker **Frogger** – ständig weichen Sie Feinden aus oder müssen aufs richtige Timing achten. Allerdings können Sie einige Gegner auch ausschalten, indem Sie die bösen Schnecken



Per **Elektroschlag** schalten wir eine Schnecke aus.

oder Ameisen mit einem kräftigen Stromschlag aus Ihren Fühlern wegbrutzeln. Das alles ist zwar ganz ordentlich, aber wenig spannend umgesetzt. **PS**

Genre: Actionspiel

Publisher: Infogrames, (0190) 771 883

Preis: ca. 30 Euro

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Spieler: 1 bis 4

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 500 MHz

64 MB RAM



Dragon's Lair 3D

Ein Mächteger-Klassiker kehrt zurück.

Für viele Computerspieler war es eine riesige Enttäuschung: Angelockt von hübschen Bildern auf den Rückseiten von C-64- oder Amiga-Spieleschachteln war schnell mal viel Geld für **Dragon's Lair** ausgegeben. Dann entpuppte sich das Programm jedoch als schön gezeichnet, aber langweiliger Reaktionstest. Trotz generalüberholtem Spielprinzip in **Dragon's Lair 3D** macht die Neuauflage ebenfalls wenig Spaß. Darin scheuchen Sie Ritter Dirk per Maus und Tastatur frei beweglich durch 3D-Gänge, um eine Prinzessin zu retten. Währenddessen verknappen Sie jede Menge Monster und umgehen Fallen. Außerdem müssen Sie gelegentlich Rätsel lösen. Die Grafik wirkt größtenteils fantasievoll aufgebaut und schön bunt, die ordentlich animierten Figuren sehen absichtlich nach



Ritter Dirk prügelt sich mit einem Comic-Biest.

Comic aus. Spielerisch bereitet das Ganze jedoch wenig Freude, weil viel Auswendiglernen angesagt ist und die Steuerung echte Macken hat. **PS**

Genre: 3D-Action

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Preis: ca. 30 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene

Spieler: 1

Sprache: Englisch

Minimum:

CPU mit 800 MHz

64 MB RAM, 3D-Karte

