

Action

Peter Steinlechner



Dramen und spannende Figuren. Wieso haben eigentlich Entwicklerteams aus Osteuropa so einen Riecher für Storys? Sowohl die Missions-CD **Operation Flashpoint: Resistance** als auch **Mafia** bieten eine Handlung, gegen die die meisten Geschichten westlicher Designer lau wirken. Die Ost-Titel bieten interessante Hauptfiguren und jede Menge Überraschungen. Auf eine erneute Runde **Mafia** beim Test in der nächsten Ausgabe freue ich mich bereits jetzt: Dann kann ich mir all die toll gemachten Zwischensequenzen nochmals in Ruhe angucken.

Stillgestanden! In die Reihen der Entwickler, deren Programme auf dem GameStar-Testprüfstand landen, reiht sich diesen Monat ein ganz besonderes Team ein. Denn hinter **America's Army** steckt niemand anders als die US-Armee, mit dem amerikanischen Präsidenten als oberstem Studio-Chef. Auf diese Art Konkurrenz haben kommerzielle Teams gerade noch gewartet – jetzt gibt's zum kostenlosen **Counterstrike** noch einen weiteren erstklassigen Taktik-Shooter umsonst. Eines stört mich allerdings umso mehr: So ganz kann ich beim Daddeln nicht vergessen, das unabsichtliche Ziel amerikanischer Propaganda zu sein.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	7/02	90%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
6	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
7	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
8	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
9	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	88%
10	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
11	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
12	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
13	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
14	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
15	America's Army	Taktik-Shooter	NEU	85%
16	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	86%
17	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
18	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	85%
19	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	7/02	84%
20	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
21	Tactical Ops	Taktik-Shooter	8/02	84%
22	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	11/01	84%
23	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
24	Giants	3D-Action	2/01	83%
25	Ghost Recon	Taktik-Action	1/02	82%

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	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	NEU	84%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

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

Operation Flashpoint:	
Resistance	68
America's Army	72
Day of Defeat 3.0	74
Task Force Dagger	74
Britney's Dance Beat	75
Taz Wanted	76
Tom & Jerry	76
Elvis – Live on Stage	76
Lilo & Stitch	77
Stuart Little 2	77

Dramatisches Addon für Profis

Operation Flashpoint Resistance

Eine Insel, ein Held, ein Schurke: Das sind die Hauptzutaten für eine der mitreißendsten Geschichten, die je am PC erzählt wurde.



Auf CD/DVD:
• Video-Special
• Mods

WWW

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

Erinnern Sie sich noch? Im Taktik-Shooter **Operation Flashpoint** kämpften drei tapfere Nato-Soldaten für die Rettung der kleinen Inselrepublik Malden. General Guba, seines Zeichens größtenwahnsinniger Erzkommunist, wollte dort einen Putsch gegen Michail Gorbatschow vorbereiten. Das ging jedoch mächtig in die Hose. Sogar Gubas Elite-Schurke Dimitri Lukin konnte im Addon **Red**

Hammer daran nichts mehr ändern. Doch die Geschichte um den durchgeknallten General und seine Vorliebe für wasserspülte Eilande muss um ein Kapitel erweitert werden. Denn bereits Jahre vor der gescheiterten Invasion auf Malden hat er sich am wehrhaften Inselvolk von Nogova die Zähne ausgebissen. Und das steht im zweiten **Operation Flashpoint**-Addon **Resistance** unter Ihrer Führung.

Oscarreife Vorstellung

Nogova, ein kleiner fiktiver Inselstaat irgendwo im Mittelmeer: An einen Berghang gekuschelt steht ein schlichtes Häuschen, in dem der Kriegsveteran Victor Troska sein beschauliches Leben führt – fernab der Schlachtfelder dieser Welt. Doch plötzlich landen Panzer an der Küste. Der Invasorenchef, ein gewisser Oberst Guba,

tötet die nogovesische Regierung und terrorisiert mit seinen Truppen die Bevölkerung. Doch die will sich gegen die kommunistischen Unterdrücker wehren und gründet eine Widerstandstruppe. Aber die Erfolge bleiben aus, weil niemand der Insulaner wirklich etwas von taktischer Kriegsführung versteht. Angeekelt vom Töten weigert sich Troska zunächst, das Ruder in die Hand zu nehmen.

Facts

- Kampagne mit 20 Missionen
- 5 Einzelmmissionen
- 1 neue Insel
- 4 neue Fahrzeuge
- 8 neue Waffen
- verbesserte Grafik



Mit einem Panzerbataillon heben wir eine feindliche Basis aus. Die Stahlkolosse haben wir dem Gegner vorher geklaut.

Aber Gubas Schreckensherrschaft zwingt ihn zu handeln.

Selten zuvor erzählte ein Spiel die Geschichte eines Helden wider Willen so eindringlich wie **Resistance**. Dabei spielt die Optik der Zwischensequenzen nur eine untergeordnete Rolle. Viel wichtiger sind die eindringlichen Dialoge, die stets stimmungsvolle Musik und die kinoreifen Kamerafahrten. Dafür hat sich **Resistance** einen GameStar für tolle Dramaturgie verdient. Besonderes Schmanke: James Gastowski, Experte für Sabotageeinsätze in **Operation Flashpoint**, meldet sich in den Cutscenes zu Wort und versucht, seinen alten Freund Victor nach bestem Wissen und Gewissen zu unterstützen. Einziger Wermutstropfen: In seine Haut schlüpfen und in finsterner Nacht gegnerische Stellung lahm legen, dürfen Sie jedoch nicht.

Harte Gegner, verzweigende Missionen

Spielerisch unterscheidet sich **Resistance** kaum vom Hauptprogramm, nur dass die 20 Missionen genau wie im anderen Addon **Red Hammer** auf Profis zugeschnitten sind. Wenn Sie selbst vom Veteranen-Modus gelangweilt sind, lässt sich noch eine Super-KI zuschalten, die Ihnen das Letzte an Können abverlangt. Besonderheit gegenüber dem Vorgänger: Sie dürfen nicht auf das Waffenarsenal einer Armee zurückgreifen, sondern müssen sich Ihr Kriegsgewehr erst besorgen – beim Feind. In Ihrem ersten großen Auftrag beispielsweise kommandieren Sie gleich eine Truppe von neun Mann, um zwei Transporter der Sowjets in Ihre Gewalt zu bekommen. Ihr akuter Munitionsmangel macht die Sache nur



Der Auftrag: Halten Sie in jedem Fall den feindlichen Konvoi auf. Die Lösung: Am Gebirgspass den Weg mit Minen pflastern.

noch kniffliger. In einem späteren Einsatz geht es darum, den Feinden reichlich Panzer abzu-jagen, mit denen Sie dann gegen die ehemaligen Besitzer zu Felde ziehen. Lufteinheiten fehlen diesmal in Ihrem Repertoire.

Auch in **Resistance** verläuft die Kampagne nur teilweise linear. Gleich zu Beginn etwa haben Sie die Wahl, einen Rebellen an einen kleinen Trupp Feinde zu verraten oder selbige auszuschalten. Entscheiden Sie

sich für die erste Variante, bringt man Sie zu Oberst Guba, der Sie in seine Dienste stellt – glaubt er zumindest. Die zweite Variante schickt Sie auf direktem Weg zu den Widerstandskämpfern. Nach jeweils einer anderen Anschluss-Mission laufen die beiden Kampagnenpfade wieder zusammen.

Neues Kampfterrain

In **Resistance** sind Sie ausschließlich auf der Insel Nogova



An der Feindbasis lauern überall Wachen. Deshalb bewegen wir uns vorsichtig auf dem Bauch in Richtung Sieg.

Technik-Check

Auflösung

Sollte Operation Flashpoint Resistance auf Ihrem Rechner ruckeln, dann reduzieren Sie zunächst die Auflösung. Die ideale Einstellung beträgt 1024 mal 768 Bildpunkte bei 32 Bit Farbtiefe. Ab einem Prozessor mit 600 MHz Taktfrequenz und Geforce-3-Grafikkarte läuft das Spiel damit bei normalen Details flüssig.

RAM/Festplatte

Damit Resistance in die Gänge kommt, benötigen Sie mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher. Mit 256 MByte minimieren Sie gelegentliche Ruckler und verringern die Ladezeiten merklich. Auf der Festplatte wird rund 1,0 Gigabyte belagert.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wenn Sie eine Geforce- oder Radeon-Grafikkarte besitzen, aktivieren Sie die T&L-Unterstützung, um Ihren Prozessor zu entlasten.

TIPP 2: Spielern mit langsameren PCs (weniger als 600 MHz) empfehlen wir, die Performance-Einstellungen drastisch zu reduzieren. Dort vorgenommene Änderungen wirken sich automatisch auf Effekte, Texturen und Modell-Details aus.

TIPP 3: Weitere hardwarehungrige Optionen deaktivieren Sie über die Einträge Detailstufen, Schatteneffekte sowie Texturdarstellung.

Die Performance-Tabelle

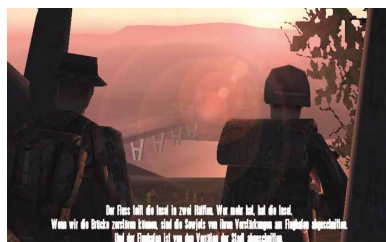
		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.333 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



In Zwischensequenzen wird die mitreißende Geschichte um Victor Troska geschildert.

Peter Steinlechner



Hollywood lässt grüßen

Resistance mag »nur« eine Missions-CD sein – aber es schlägt in Sachen Story mal eben so locker alles, was es bislang in Actionspielen

gab. Durch eine derart packende und motivierende Handlung habe ich mich in PC-Spielen noch nie geballert. Auch sonst gefällt mir dieses Addon erstklassig: Die Einsätze sind extrem spannend, die Verbesserungen bei der Grafik bringen deutlich was. Schade nur, dass der Schwierigkeitsgrad so hoch liegt. Trotzdem: Dickes Lob an die Programmierer von Bohemia – Operation Flashpoint 2 steht auf meiner privaten Hitliste jedenfalls ganz weit oben.

Petra Schmitz



Filmreif!

Die Dramaturgie hätte auch ein Hollywood-Regisseur kaum besser umsetzen können. Die Story von Resistance ist filmreif und mitreißend. Viktor gehört zu den glaubwürdigsten und sympathischsten Helden der gesamten PC-Spielegeschichte.

Doch Glaubwürdigkeit hin oder her: Warum hat Bohemia im zweiten Addon immer noch keine freies Speichern eingebaut? Zumindest im Kadettenmodus sollte diese Möglichkeit anwählbar sein. Damit wäre das Programm auch für Einsteiger deutlich zugänglicher. So freuen sich nur echte Flashpoint-Veteranen über Resistance – die aber richtig.

unterwegs. Mit seinen 100 Quadratkilometern bietet das Eiland genug Platz für Ihre Vorhaben.

Bohemia Interactive überarbeiteten die Optik von **Operation Flashpoint** – Bäume und Sträucher etwa wirken dank mehrerer

Eine der Schlüsselstellen im Spiel: Die Brücke muss zerstört werden, doch überall lauert der Feind. Mit einem Scharfschützengewehr räumen wir den Weg frei.



Mithilfe von Panzern befreien wir die Lipany, die Hauptstadt Nogovas, aus den Händen von Oberst Guba.

übereinander gelegter Grafiken lebensechter. Das hat jedoch seinen Preis: Auf der höchsten Detailstufe verkommt das Spiel selbst auf Rechnern mit 1,0-GHz-CPU und Geforce-3-Karte zur Diashow. Und selbst dann sehen beispielsweise Explosionen immer noch aus wie Wolken aus gelbem Blütenstaub. Hohe Hardwareanforderungen und nicht mehr zeitgemäße Darstellung führen zu einem Befriedigend in der Grafik-Wertung.

Ins Netz gegangen

Zusammen mit der Kampagne bekommen Sie noch fünf Singleplayer-Missionen, die eher Durchschnittskost sind. Viel interessanter ist der verbesserte

Netzwerkcode. Der erlaubt nun ein wesentlich flüssigeres Spiel im LAN oder Internet. Dort laufen einige Server schon mit bis zu 64 Spielern. Allerdings be-

ginnt ab zirka 30 Kämpfern das große Ruckeln, weshalb wir im Wertungskasten 32 Teilnehmer als Maximalzahl angeben. **PET**

→ Test des Hauptprogramms in Heft 7/01

Resistance

Taktik-Shooter-Addon



Publisher: Codemasters, (0190) 900 045
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 9 S. Handbuch

Release (D): 28.6.2002
Preis: ca. 30 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: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro
- spannende Story
- glaubwürdiger Held
- dichte Atmosphäre
- abwechslungsreiche Missionen
- erstklassige KI

- Kontra
- extrem hardwarehungrig
- stellenweise Clippingfehler
- eingeschränkte Speicherfunktion

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, King of the Hill

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 550 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 550 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 1,3 GHz 512 MByte RAM 550 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm

ALTERNATIVEN

Ghost Recon (82%, GS 1/02)
Anspruchsvoller Taktik-Shooter, in dem Sie als Leiter eines Elite-Teams den Kaukasus befreien.

Delta Force 3 (80%, GS 1/01)
Actionlastiger Taktik-Shooter mit mangelhafter Gegner-KI und unspektakulärer Grafik.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Profi-Addon mit fantastisch erzählter Story.



Die Bush-Krieger

America's Army Operations

Ultrarealistischer Taktik-Shooter gepaart mit Propaganda-Mief:
Wie spielt es sich als Soldat der amerikanischen Armee?



Auf CD/DVD:
America's Army
Operations

Auf der diesjährigen E3 warteten vor einer der Ausstellungshallen Soldaten der amerikanischen Streitkräfte in voller Montur samt Panzer. Sie wollten Werbung für das hauseigene Spiel mit dem Titel **America's Army** machen. Clou daran: Das Programm besteht aus zwei Teilen, die als Vollversion zum kostenlosen Download angeboten werden. Da wäre einmal das Soldaten-Rollenspiel **Soldier**, das Ihnen den militärischen Alltag näher bringen soll. Jedoch ist davon weit und breit noch nichts zu sehen. Aber seit dem 4. Juli, dem amerikanischen Unabhängigkeitstag, steht zumindest **Operations** zur Verfügung. Dahinter verbirgt sich ein knallharter Taktik-Shooter à la **Counterstrike**, der aus Offline-Tutorial und Internet-Gefechten besteht. Sie übernehmen darin die Rolle eines amerikanischen Soldaten im Kampf gegen Terroristen. Die Propaganda-Absichten hin-



Auf MOUT McKenna setzen sich **ausgeschiedene Soldaten** wie in der deutschen Counterstrike-Version auf den Boden.



Das Nachladen des schweren **Maschinengewehrs** sieht toll aus, dauert aber elend lange – Realismus sei Dank.

ter diesem Projekt sind eindeutig – man kann sie mögen oder nicht. Wir beschäftigen uns hier nur mit dem Spiel als solchem.

Unreal bei der Army

America's Army basiert auf der aktuellen **Unreal-Engine** und sieht dementsprechend klasse aus. Hochauflösende Texturen, volumetrische Raucheffekte und kleine Details wie um Laternen kreisende Motten lassen die

Umgebungen fast echt erscheinen. Dazu kommen die erstklassigen Animationen der Spielerfiguren. Ob Sie nun Ihre Waffe nachladen, mit angewinkelten Armen über den Boden robben oder sich mit einer schnellen Rolle in Sicherheit bringen (der Screen dreht mit!) – die Bewegungen wirken flüssig und real. Neben diesen grafischen Finessen ärgern aber auch lästige Clippingfehler das Auge.

Beim Drill Sergeant

Bevor Sie sich in den Kugelhagel werfen dürfen, muss die US Army das Spiel freischalten. Bei der Anmeldung wird dann auch mal flugs Ihr Betriebssystem gescannt, sodass Sie Namen und Organisation nicht mehr selber ins Formular eintragen brauchen. Wenige Minuten später erhalten Sie per E-Mail Ihre Zugangsdaten. Im Tutorial reicht



Eher selten, dass einem im Gefecht der **Feind** so nah auf die Pelle rückt. Meistens beharkt man sich wie in Operation Flashpoint über **größere Distanz**.



Mit dem **M246** geben wir unseren vorstürmenden Kameraden auf der Karte **Insurgent Camp** Feuerschutz. In den Gebäuden hinten müssen wir wichtige Daten sichern.



Gemeinsam rücken wir in eine Pipeline-Station vor, um dem Treiben der dort lauernden Terroristen ein Ende zu bereiten.

man Ihnen zuerst ein M16, mit dem Sie Schießübungen auf Pappkameraden veranstalten. Haben Sie den ersten Einsatz an der Waffe erfolgreich gemeistert, müssen Sie auf den Hindernisparcours. Da scheucht man Sie unter Zeitdruck durch Rohre und über Zäune. Danach feuern Sie mit Granaten und dickem Maschinengewehr wieder auf Pappmännchen. Ein Rundkurs durch ein finsternes Gebäude, in dem Sie sich etlicher Gegnertrappen erwehren sollen, beendet die Einzelausbildung.

Online-Einsatz

Erst jetzt dürfen Sie an Ihrem ersten Internet-Einsatz teilnehmen. Der findet auf der Karte MOUT (Military Operations in Urban Terrain) McKenna statt, wo Sie mehrere Objekte sichern sollen. Da dieser Einsatz auch noch zum Training gehört, kämpfen Sie statt mit echten mit Laserwaffen. Ein Treffer damit wird durch laute Piepsgeräusche signalisiert. Erst wenn Sie die Karte zusammen mit Ihrem Team fünf Mal für sich entscheiden konnten, haben Sie Zugriff auf die restlichen fünf Maps – aber auch nur, wenn Sie den Einsatz auf einem der offiziellen Server der US Army bestritten haben.

Mit Köpfchen kämpfen

Ähnlich wie in **Counterstrike** wird auch in **Operations** Ihr Spielverhalten analysiert. Soll heißen: Falls Sie versehentlich einen Teamkameraden ausschalten, erhalten Sie Strafpunkte. Übersteigt das Konto in einer Runde einen Grenzwert, fliegen Sie automatisch vom Server. Aber die US Army geht noch einen Schritt weiter. Sollten Sie zu oft Kameraden meucheln, werden Sie auf den offiziellen Servern sogar gesperrt. Im Gegensatz dazu ermittelt das Spiel auch Ihre Loyalität. Je mehr Spiele Sie bestritten haben, ohne Team-Mitglieder zu verletzen, desto höher ist der »Vertrauenswert«.

Momentan stehen Ihnen vier Waffen zur Wahl (M249, M203, M16A2 und M4A1), weitere sollen in den nächsten Wochen folgen. Alle sind realistisch simuliert und verziehen schneller als in vergleichbaren Titeln. Ab und zu haben die Knarren sogar Ladehemmung. Die sind besonders unangenehm, wenn Ihnen der Feind vis-à-vis gegenübersteht.

Army gegen Army

In **America's Army** spielen Sie immer nur als US-Soldat. Jede Gruppe liest in ihrem Mis-

sionsbriefing, dass die Gegner fiese Terroristen seien. Und tatsächlich sieht auch jedes der beiden Teams das andere in Terroristenfummeln und beispielsweise mit der AK 47 über

Petra Schmitz



Ich spiele nur!

America's Army ist trotz des momentan noch ziemlich geringen Umfangs ein erstklassiger Taktik-Shooter, der mich seit Wochen immer wieder an den Monitor fest-

selt. Grafik, Waffengefühl, Mapdesign – hier stimmt einfach alles. Und weil Teamkiller konsequenter als in anderen Programmen bestraft werden, herrscht auf den Servern meistens ein konzentriertes Miteinander statt Chaos. Einzelgänger haben sowieso keine Chance.

Dass der Netzwerkcode noch nicht so astrein ist, sehe ich eher als temporäres Problem. Was ich allerdings weniger prickelnd finde, ist die Tatsache, dass die US Army immer über meine Fortschritte und mein Verhalten im Spiel informiert ist – zumindest, wenn ich einen der offiziellen Server benutze. Und das sollen über kurz oder lang alle werden. Aber andererseits: Was soll's? Ich trete dem Verein ohnehin nicht bei.

America's Army

Taktik-Shooter

	Publisher:	US Army, www.americasarmy.com	Release (D):	4.7.2002
	Sprache:	Englisch	Preis:	kostenlos
	Ausstattung:	-	USK-Freigabe:	nicht geprüft

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 30 Minuten				Multiplayer-Spaß: 100 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> + tolle Grafik + Strafsystem gegen Teamkiller + sehr guter Sound + realistisches Waffengefühl + gelungenes Leveldesign 	<ul style="list-style-type: none"> - einsteigerunfreundlich - stellenweise Clippingfehler - sehr hardwarehungrig

MULTIPLAYER	
Internet (20 Spieler)	Netzwerk (20 Spieler)
Modem (0 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original	Multiplayer-Modi: Zielerfüllung im Team

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,3 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte, 56k-Modem	Geforce-3-Karte, ISDN	Geforce-4-Karte, DSL

ALTERNATIVEN	
Counterstrike (89%, GS 2/01)	Team Factor (74%, GS 8/02)
Hervorragend designte Maps, eine exzellente Waffenbalance und ein hoher Suchtfaktor.	Viele gute Ideen, aber extrem dumme Computergegner und schlechte Animationen.

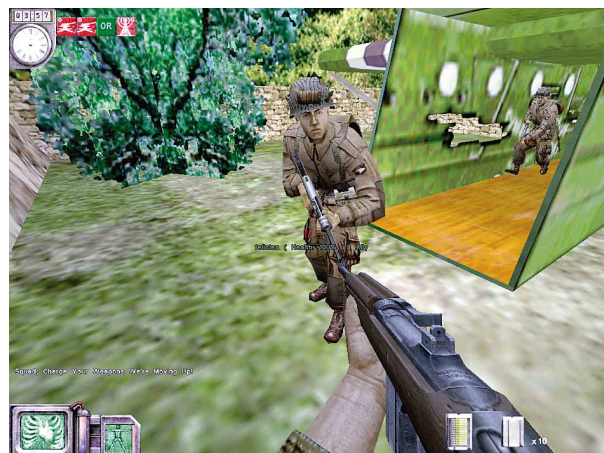
WERTUNG	
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Sehr gut

Sehr guter Taktik-Shooter, von der US Army entwickelt.



Day of Defeat 3.0

Neueste Version der 2.-Weltkrieg-Mod.



In der kantigen Umgebungsgrafik agieren recht schicke Soldaten.

Allmählich erobert es sich einen immer größer werdenden Fankreis: **Day of Defeat**, inzwischen immerhin die zweitfolgreichste Modifikation für

Half-Life – wenn auch weit hinter dem führenden **Counterstrike**. Die frisch veröffentlichte Version 3.0 enthält keine umwälzenden Neuerungen: Nach wie vor kämpfen zwei Teams als Achsenmächte und Alliierte um Flaggen, Einsatzziele oder möglichst viele Frags. Allerdings läuft das Programm nun erheblich stabiler und zeigt praktisch keine Grafikfehler mehr. Nette Neuerung: Beim Start einer der mitgelieferten Maps gibt es gelegentlich kurze 3D-Sequenzen, in denen Sie etwa Fallschirmjäger beim Absprung sehen. Außerdem haben die Entwickler das Zuschauersystem generalüberholt – jetzt funktioniert es anstandslos und enthält sogar eine komfortable Übersichtskarte. **PS**

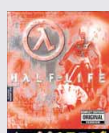
Peter Steinlechner

Sinnvoll verbessert

Prima – in der aktuellen Version 3.0 läuft Day of Defeat endlich so rund und stabil, wie es sich gehört. Nun macht das Programm mit seinem durchdachten Klassensystem und den interessanten Aufgaben richtig viel Spaß. Auch die Freund-Feind-Erkennung funktioniert so, wie ich mir das vorstelle. Allerdings sind mir einige der Maps immer noch zu düster und detailarm – letztlich greife ich deshalb lieber zu Mods auf Basis neuerer Engines. Trotzdem sollten Fans des Szenarios diesem Titel ruhig eine Chance geben.

HL: Day of Defeat 3.0

Taktik-Shooter-Mod



Publisher: www.dayofdefeatmod.com
Sprache: Englisch
Ausstattung: –

Release (D): 12.7.2002
Preis: kostenlos
USK-Freigabe: nicht geprüft



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

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: – Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
280 MByte Installationsgröße	280 MByte Installationsgröße	280 MByte Installationsgröße
Half-Life (dt.)	3D-Karte, Half-Life (dt.)	3D-Karte, Half-Life (dt.)

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend	
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Sehr gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Sehr gut

Spannende Taktik-Kämpfe im Zweiten Weltkrieg.



Task Force Dagger

Angestaubter Einsatz.



Durch das Zielfernrohr entdecken wir im Rauch noch einen Gegner.

Novalogics eineinhalb Jahre alter Taktikshooter **Delta Force 3: Land Warrior** lockt optisch heutzutage keinen Marine mehr aus dem Schützengraben. Dennoch lassen sich die Kalifornier nicht davon abhalten, mit **Task Force Dagger** einen Quasi-Nachfolger anzubieten, der dieselbe veraltete Grafikengine verwendet. Dafür ist das Einsatzgebiet neu: Als Mitglied einer Spezialeinheit schlägt es Sie nach Afghanistan. 25 Einsätze lang sprengen Sie gegnerische Kommunikationsanlagen, lauern Konvois auf, räuchern Basen aus und befreien Geiseln. Dabei müssen Sie sich, wie in **Land Warrior** auch, stets langsam an den Feind heranpirschen und ihn schon aus großer Entfernung

ausschalten. Blindes Losstürmen endet zwangsläufig in einem Desaster. Nur gelegentlich werden Sie per CPU-gesteuertem Hubschrauber mitten ins Schlachtengetümmel geflogen. **MIC**

Mick Schnelle

Die Luft ist raus

Task Force Dagger sieht mittlerweile ähnlich alt aus wie Scharpings Minister-Karriere. Auch spielerisch kann es sich mit der aktuellen Konkurrenz auf keinen Fall messen. Dennoch machen mir die Missionen immer noch Spaß. Man muss jeden Schritt sehr genau planen, um sich nicht urplötzlich in einem Hinterhalt wiederzufinden. Allerdings bleibt Task Force Dagger chancenlos gegen Flashpoint & Co. Ich warte auf Black Hawk Down.

Task Force Dagger

Taktik-Shooter



Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464
Sprache: Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 22 S., Schablone

Release (D): 15.7.2002
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre



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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: über 20 Std.

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 750 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße	530 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:		Befriedigend
Sound:		Befriedigend
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Befriedigend
Multiplayer:		Befriedigend

Anspruchsvolle Missionen im Biederlook.



Britney's Dance Beat

Knöpfchendrücken mit Britney.

Für die einen ist Britney Spears die Pop-Prinzessin überhaupt, die anderen würden sie am liebsten samt ihren Weichspüler-Songs möglichst tief im MTV-Keller begraben. Publisher

THQ krallte sich die offizielle Lizenz und bastelte mit **Britney's Dance Beat** ein Tanzspiel im Konsolenstil: Als angehender Hintergrundhopper für Britneys Welttournee müssen Sie sich in zwei Trainingslevels (oder trendiger: Auditions) qualifizieren, damit Sie bei drei Konzerten mitzappeln dürfen. Wenn Sie das geschafft haben, erwartet Sie der leibhaftige Blondschoß zu einem Tanzduell. Das Spielprinzip funktioniert jedes Mal gleich: Während eins von fünf Liedern erschallt, müssen Sie im richtigen Moment bestimmte Tastenkombinationen drücken. Hauen Sie zu oft daneben, fliegen Sie raus. Im Hintergrund laufen dazu die offiziellen Musikvideos im Miniformat ab. Und wer dann immer noch nicht genug von Miss Spears hat, darf in einem Quiz sein Britney-Wissen unter Beweis stellen. **MIC**



Im letzten Level treten Sie gegen Britney höchstpersönlich an.

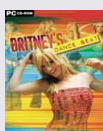
Mick Schnelle

Zu kurz, zu simpel

Ich oute mich jetzt mal: Ich mag sowohl Britney als auch ihre Musik. Deshalb kann ich dem Dance Beat auch noch einiges abgewinnen. Die Tanzszenen sind gut animiert, und Britneys Kommentare motivieren zum Weitermachen. Nur das eigentliche Spiel hatte ich binnen einer Stunde gelöst. Fünf Lieder (plus zwei Remixes) sind einfach viel zu wenig. Zudem hat man die Tastenkombos schnell im Griff. Schade, dass es keine Tanzmatte wie in der Konsolenversion gibt. Das würde den Spaß noch etwas steigern. So bleibt Britney's Dance Beat ein Fall für Fans, die nicht genug von Miss Spears bekommen können.

Britney's Dance Beat

Tanzspiel



Publisher: THQ, (0190) 505 511
 Sprache: Englisch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 13 S. Handb., Poster
 Release (D): 28.6.2002
 Preis: ca. 30 Euro
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 5 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION						
Voodoo2	TNT	Voodoo3	TNT2	Voodoo5	Geforce1/2 MX	Kyro2
					Geforce2	Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
126 MByte Installationsgröße	126 MByte Installationsgröße	126 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

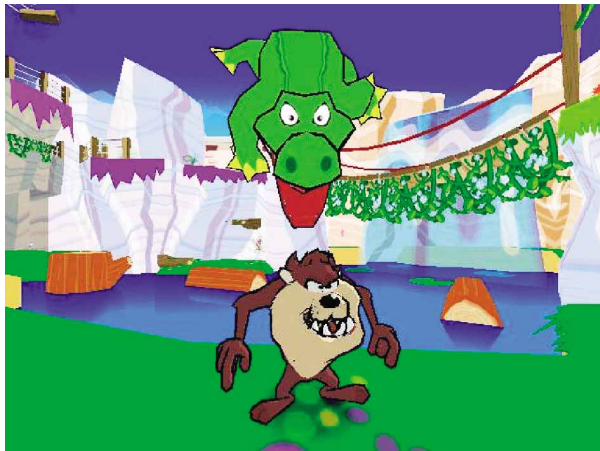
WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Ausreichend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Viel zu kurze Knöpfchendruckerei mit Miss Spears.



Taz Wanted

Comic-Action mit Fummelfaktor.



Gegen heimtückisch herabstürzende Krokodile hat Comic-Held Taz keine Chance.

Die Looney Toons sind wieder da! Doch in Infogrames' Hüpf&Spring-Spiel **Taz Wanted** haben Megastars wie Bugs Bunny oder Duffy Duck nur unbedeutende Nebenrollen. Hauptat-

traktion ist der tasmanische Teufel Taz. Dessen Freundin wurde vom fiesen Sam entführt. Um das mollige Monster-Liebchen zu befreien, soll der quirlige Krawallmacher je sieben Fahndungsplakate in vier sehr großen Welten finden und zerstören. Das ist gar nicht so einfach, denn meist müssen Sie dazu kleine Actionrätsel lösen. So trinkt Taz eine Dose Rülps-Soda, die ihm zu explosiven und damit wegbereitenden Kohlen-säureblasen verhilft. Mit Wirbel-attacken und Spuckangriffen räumt Taz Gegner, wie etwa Zoo-wärter, aus dem Weg. Geht er einem dieser Burschen ins Netz, teleportiert er zum letzten Rücksetzpunkt. Sterben kann der tasmanische Teufel nicht. **MIC**

Mick Schnelle

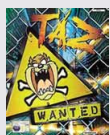
Frust mit Taz

Der tasmanische Randalierer gehört zu meinen Lieblingsfiguren, deshalb war ich auf Taz Wanted besonders gespannt. Lob verdienen sich die Macher für das originelle Leveldesign und die witzigen Animationen.

Dummerweise ist das Spiel viel zu schwer. Außerdem bewegt sich die Kamera gern einen Tick zu spät. Schade, denen mit etwas Tuning hätte aus Taz' Maidenhatz ein nettes Spiel werden können. So bleibt es ein Fall für Pad-Profis mit hoher Frust-Toleranz.

Taz Wanted

Action



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 20 S. Handbuch
 Release (D): 24.10.2002
 Preis: ca. 35 Euro
 USK-Freigabe: ohne Beschr.

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 2 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 32 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 64 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte

WERTUNG

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

Schwere Hüpferei mit mieser Steuerung.



Tom & Jerry

Prügelspiel mit Katz und Maus.

Regelmäßig schneiden sich die beiden gegenseitig in Scheibchen, setzen sich unter Storm oder grillen einander: **Tom & Jerry**, der dumme graue Kater und die schlaue braune Maus aus dem Fernsehen. Jetzt gibt es auch ein Prügelspiel mit den Cartoon-Helden. Darin steuern Sie einen der beiden, und hauen dem anderen solange Fäuste, Blumentöpfe, Hämmer oder sonstiges auf die Nase, bis der Lebensbalken auf Null steht. Wer zuerst zwei von drei Runden gewinnt, steht schließlich als Gewinner auf dem Siegerpodest. Gekämpft wird in neun halbwegs schicken 3D-Umgebungen wie einer Küche oder einer Garageneinfahrt. Die Steuerung ist simpel, das Spiel allerdings auch: Besondere Manöver oder interessante Objekte tauchen nicht auf, nach ein paar Runden haben erwachsene Spieler genug



Trickfilmgerecht zeigen Sterne einen Volltreffer an.

von dem Gekloppe. Je nach Vorliebe verhaufen Sie KI-Gegner oder liefern sich am gleichen Rechner Prügeleien mit einem menschlichen Mitstreiter. **PS**

Genre: Prügelspiel

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Preis: 30 Euro

Anspruch: Einsteiger

Spieler: 1 bis 2

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 500 MHz

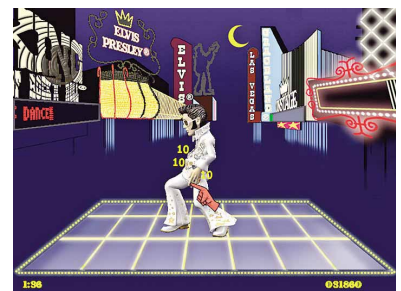
64 MByte RAM



Elvis – Live on Stage

Hirnlose Folter für Maus und Mensch

Das Merchandising um den seit mittlerweile 25 Jahren toten Elvis Presley treibt zuweilen skurrile Blüten. Eine davon war der »Wackel-Elvis«, der in einer Auto-Reklame eine zentrale Rolle spielte. Westka entblödete sich nicht, das Spiel zur Plastikfigur zur Kultfigur zu verbrehen. Während in **Elvis – Live on Stage** das Render-Abbild des King of Rock'n'Roll über eine virtuelle Bühne zappelt, ver helfen Sie ihm via Maus zum richtigen Rhythmus. Sprich: Sie klicken im Takt der Musik. Je länger das gut geht, desto abenteuerlicher wird die Hamplei des Polygon-Rockers. Nach nicht nachvollziehbaren Regeln springt dabei auch schon mal ein punktespendender Combo-Move heraus. Zwei Minuten dauert die hirnlose Mausfolter – dann müssen Sie weder das debile Spielkonzept noch das



Der Render-Elvis hampelt sich um Kopf und Kragen.

dumpe (und einzige) Musikstück einer mäßigen Elvis-Imitators länger ertragen. Selbst 10 Euro sind für diese Nullnummer noch zu viel. **MIC**

Genre: Action

Publisher: Koch Media, (01805) 656 008

Preis: ca. 10 Euro

Anspruch: Masochisten

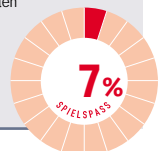
Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 233 MHz

32 MB RAM



Lilo & Stitch

Altbackene Pflichtübung.



Lilo greift die fiese Pflanze mit Voodoo-Zauber an.

Disneys neuester Film **Lilo & Stitch** ist ein drolliger Mix aus Alienjagd und Familienkitsch, gewürzt mit ein paar echt guten Gags. Wer glaubt, mit dem Spiel ähnlich viel Spaß zu haben, wird herbe enttäuscht. **Zoff auf Hawaii** ist eine lieblose Comic-Hüpferei aus der Retorte, der man ihre Playstation-Herkunft deutlich ansieht. 23 Levels lang rennen und springen Sie als Lilo oder Stitch durch polygonarme 3D-Levels, weichen Bö-

sewichtern aus und sammeln Früchte, Blumen, Fotoapparate und Videosymbole. Damit schalten Sie eine Hand voll mäßig digitalisierter Sequenzen aus dem Kinofilm frei. Ab und an taucht ein besonders dicker Gegner auf, den Lilo mit Voodoo-Magie ausschaltet und Stitch mit Rülpsangriffen bekämpft. Das langweilige Design und die magere Optik vergraulen auch weniger anspruchsvolle Fans. Für 30 Euro können Sie sich den netten Film noch ein paar Mal im Kino ansehen oder auf die Video- oder DVD-Version sparen. **MTC**

Genre:	Action
Publisher:	Jowood, (06102) 816 81 68
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz, 32 MB RAM



Stuart Little 2

Mäuse machen mit dem kleinen Stuart.



Arm animiert weicht Stuarts Flieger dem Vogel aus.

Fast hätten wir sie für ausgestorben gehalten. Doch Infogrames beweist mit **Stuart Little 2**, dass schlechte Spiele zu Kinofilmen immer noch ihr Unwesen treiben. Fünf Levels lang helfen Sie dem Albino-Mäuse- rich, den verloren gegangenen Ring seiner Mutter zu suchen. All diese Spielabschnitte erinnern an das »Who is who« der grottig designten Spiele aus den frühen 80er-Jahren. Verpackt in mies animierte Grafik fährt Stu-

art Auto, fliegt im Flugzeug, düst mit dem Skateboard, erkundet die Kanalisation oder schwebt mit Ballons einen Wolkenkratzer hinauf. Dabei sammelt er Früchte ein und weicht einem Falken aus. Sogar auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad dauert Stuarts Suche allerdings maximal 15 Minuten. Darin eingerechnet sind die teilweise netten Rendersequenzen, die mit dem Kinostreifen aber nur wenig gemeinsam haben. Alles in allem eine schwache Leistung, die selbst sehr junge Spieler unterfordert. **MTC**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Infogrames, (0190) 771 883
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz, 32 MB RAM

