

Action

Peter Steinlechner



Anschlag auf Einsteiger. So allmählich lernt die PC-Spielebranche, wie es richtig geht: Kaum läuft in den US-Kinos der erfolgreiche Actionfilm **Der Anschlag (The Sum of all Fears)**, ist auch schon das Spiel dazu fertig. Und nicht erst mit monate- oder gar jahrelanger Verzögerung, wie das in der Branche oft üblich war. Wenn jetzt auf der großen Leinwand die Welt gerettet wild, darf ich das auch gleichzeitig am heimischen Monitor tun. Ebenfalls gut gefällt mir, dass die Entwickler bewusst auf Einsteiger Rücksicht genommen haben. Die lernen so das grundlegende Spielprinzip kennen, später sind dann bestimmt auch größere Herausforderungen wie **Ghost Recon** oder **Counterstrike** drin.

Heiße Sonne, warmes Schuhwerk. Derzeit fällt es mir übrigens eher schwer, mich auf Taktik-Shooter zu konzentrieren. Der Grund: Mir tun die Soldaten so Leid. Während ich in der Sommerhitze leicht bekleidet vor dem Bildschirm sitze und alle fünf Minuten einen kühlen Trunk genießen, müssen die Jungs sich in Uniformen mit kiloschwerem Equipment rumplagen. Allein schon, wenn ich in **Der Anschlag** die wasserdichten Stiefel meiner Recken sehe, verspüre ich ein ganz seltsames, beißendes Stechen in der Nase.

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-Shooter | 2/01 | 89% |
| 5 | Jedi Knight 2 | Ego-Shooter | 5/02 | 88% |
| 6 | Indiziertes Spiel | Ego-Shooter | - | 88% |
| 7 | Deus Ex | Actionspiel | 8/00 | 88% |
| 8 | Operation Flashpoint | Taktik-Shooter | 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 | Tactical Ops | Taktik-Shooter | NEU | 87% |
| 13 | Indiziertes Spiel | Ego-Shooter | - | 87% |
| 14 | Medal of Honor: Allied Assault | Ego-Shooter | 3/02 | 86% |
| 15 | Rayman 2 | 3D-Action | 12/99 | 86% |
| 16 | Indiziertes Spiel | Ego-Shooter | - | 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 | Indiziertes Spiel | 3D-Action | - | 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-Shooter | 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 | UT: Tactical Ops 2.0 | Taktik-Shooter-Mod | 9/01 | 86% |
| 3 | HL: Poke 646 | Ego-Shooter-Mod | 3/02 | 84% |
| 4 | HL: Day of Defeat 2.0 | Taktik-Shooter-Mod | 4/02 | 83% |
| 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

| | |
|--------------------------------|----|
| Der Anschlag | 70 |
| Team Factor | 72 |
| Taxi Challenge Berlin | 73 |
| Tactical Ops | 74 |
| Pepper Man's Reise | 74 |
| Jagd auf den Roten Baron | 74 |
| Gore | 75 |
| Headnut | 75 |



Spiel zum Kinofilm

Der Anschlag

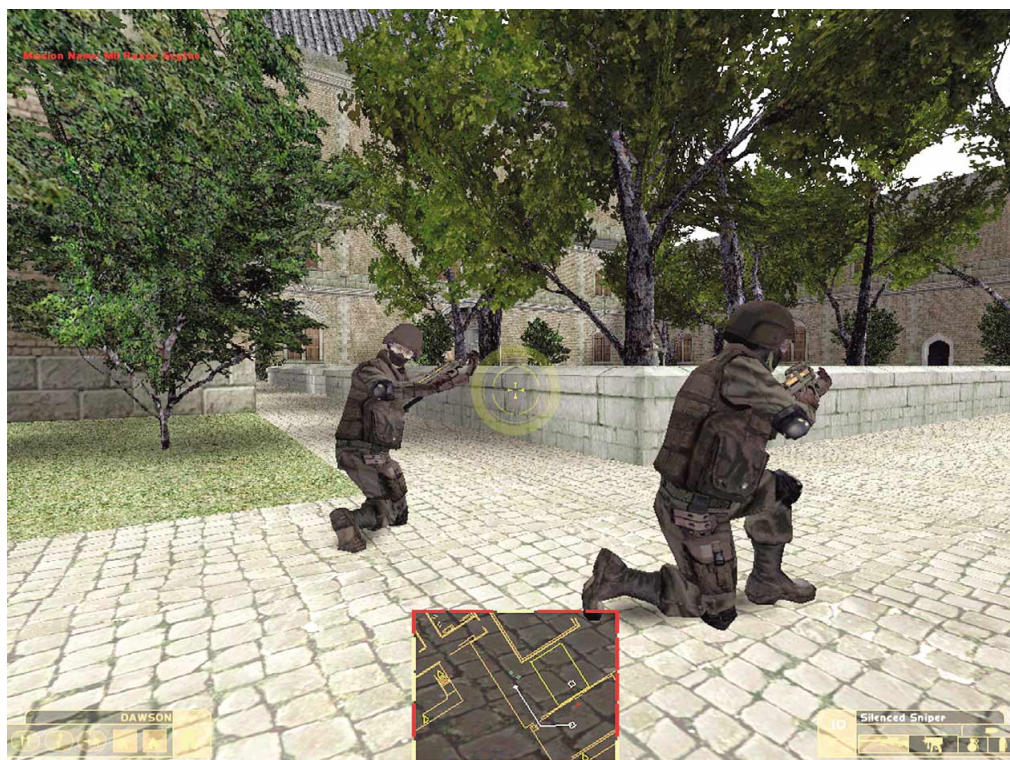
Die Welt steht am Abgrund, und eine Horde größenwahnsinniger Terroristen will ihr den finalen Schubser verpassen. Doch die Schurken haben nicht mit Ihnen gerechnet.

Wenn Tom Clancy ein Buch schreibt, geht es oft um Hightech-Bösewichte und das potenzielle Ende der bestehenden (amerikanischen) Weltordnung. Dauerheld Jack Ryan biegt die Sache aber immer im letzten Moment noch hin. So auch im Buch *The Sum of All Fears* (deutscher Titel: *Das Echo aller Furcht*) und dem gleichnamigen Film, der hier im Kino als *Der Anschlag* laufen wird. Und weil Multimillionär Clancy neben einer Schreibmaschine mit Red Storm Entertainment auch eine Software-schmiede sein Eigen nennt, kommt dieses Spiel zum Film zum Buch gleich hinterher. Allerdings lehnt sich das Programm nur noch lose an die ursprüngliche Story an.

Anders als in den Vorlagen kümmert sich im Taktik-Shooter *Der Anschlag* nicht Jack Ryan um das Happy End. Das übernehmen vielmehr Sie – als Kommandant einer kleinen, dreiköpfigen Antiterror-Truppe im Auftrag des CIA.

Von Namibia nach Österreich

Als Antiterror-Spezialist kommen Sie weit herum. Eben haben Sie in Namibia ein Versteck der bösen Buben ausgehoben,



Nur zirka fünf Prozent der Spielzeit verbringen Sie in Außenarealen. Hier sehen Sie den Innenhof der Villa des Oberbösewichts.

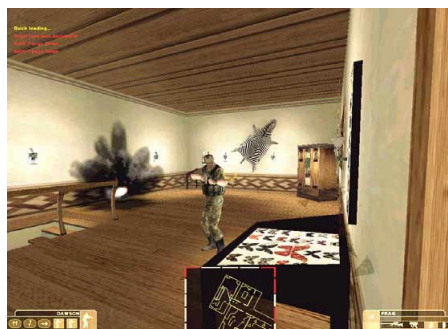
da müssen Sie auch schon nach Österreich, um in Wien auf wichtige Dokumente aufzupassen. Insgesamt elf Missionen führen Sie rund um den Globus. Vor jedem Einsatz gibt Ihnen das CIA eine kleine Beschreibung der Situation und Ihrer Aufgaben. Dann können Sie Ihr Equipment anpassen, und schon geht es in den Kampf. Mal gilt es, einen VIP auszuschalten, dann wieder sollen Sie ein Gebäude in die Luft jagen. Dabei steigt der Schwierigkeitsgrad genau im richtigen Maße, um Sie immer wieder neu zu fordern. So nimmt etwa die Anzahl der Widersacher zu, oder Sie bekommen die Zusatzaufgabe, keinen Mann aus Ihrem Team zu verlieren. Zwar präsentiert sich die Gegner-KI

als eher durchwachsen, ist aber immer wieder gut für kleine Überraschungsangriffe in Ih-

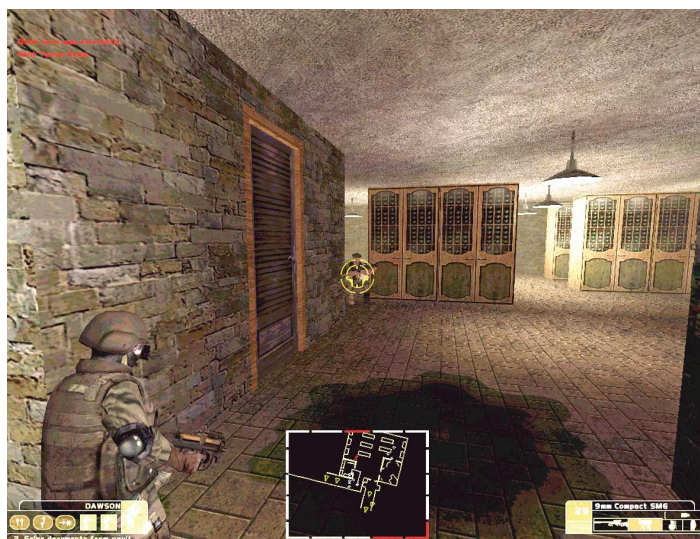
rem Rücken. Zum Glück dürfen Sie jederzeit innerhalb der Missionen speichern. Noch bes-



Kollege Sean McCarthy blinzelt in regelmäßigen Abständen unter seinem Schutzhelm.



Der graue Busch ist in Wahrheit die Explosion einer Granate.



Während der Kollege nach rechts absichert, erledigen wir den **Schurken** links an der Kellerecke.

ser: Die Feinde verhalten sich bei erneuten Versuchen immer etwas anders.

Für Einsteiger perfekt

Der Anschlag ist das erste Programm der **Rainbow Six**-Väter, das eindeutig für ein großes Publikum programmiert worden ist. Auch Einsteiger können sich dank des ersten von drei Schwierigkeitsgraden und umfangreicher Spielhilfen bedenkenlos daranwagen. So zeigt beispielsweise eine zuschaltbare Karte alle Gegner sowie den schnellsten Weg zum jeweiligen Zwischenziel. Außerdem hilft Ihnen auf Wunsch das automatische Anvisieren. Damit nimmt Ihr Fadenkreuz jeden in Blickrichtung befindlichen Gegner von

allein aufs Korn – Sie müssen nur noch abdrücken. Sollten Sie ins Gras beißen, schlüpfen Sie einfach in die Haut eines Ihrer Mitstreiter. Anders als im inoffiziellen Vorgänger **Rogue Spear** entfällt die Missionsplanung. Ihre Kameraden steuern Sie im Einsatz über ein kleines Kommandomenu, das Befehle wie »Türe öffnen« oder »Blendgranate werfen« erlaubt.

Waffen freischalten

Im Gegensatz zu herkömmlichen Shootern belohnt Sie **Der Anschlag** nach jeder bestandenen Mission: mit Orden und, viel wichtiger, mit neuen Waffen. Zu Beginn können Sie lediglich auf drei Team-Ausrüstungen zurückgreifen. Am En-

de des Spiel stehen satte 15 Varianten zur Verfügung. Wenn Sie das kleine Sturmangriff-Paket wählen, haben Sie und Ihre Mitstreiter je ein M4-Gewehr plus Pistole, Blendgranaten und Herzschlagsensor. Die große Ausführung enthält ein spezielles Schrotgewehr, und die Kollegen haben die schallgedämpfte Variante des M4 im Arm.

Zwinkernde Kollegen

Grafisch setzt **Der Anschlag** auf Bewährtes. Im Hintergrund arbeitet die gleiche Engine wie in **Ghost Recon**. Das bedeutet vor allem gut animierte Spielfiguren. Ihre Kameraden blinzeln sogar in regelmäßigen Abständen hinter dem Visier des Schutzhelms. Schade, dass gerade die Explosionen eher an Staubwolken erinnern – völlig unabhängig davon, ob Sie nun eine Blend- oder Splittergranate geworfen haben. Außerdem sind Sie zu 95 Prozent des Spiels in riesigen, teils tristen Gebäudekomplexen unterwegs. In den restlichen fünf Prozent

Petra Schmitz



Einsteiger greifen zu

Wenn Sie sich noch nie an einen Taktik-Shooter gewagt haben, ist jetzt der richtige Moment dafür. Der Anschlag gibt Ihnen genau das richtige

Maß an Hilfestellung, um zu fordern, ohne Sie dabei zu frustren. Und mit steigendem Können lassen sich die Hilfen nach und nach ausschalten.

In Sachen Grafik haut mich der Titel nicht vom Hocker. Immerhin sind Gegner- und Kameradenmodelle sehenswert. Schade auch, dass das Spiel mit dem Buch nur ansatzweise zu tun hat. Aber spätestens nach der ersten redlich verdienten Medaille ist das wieder vergessen. Denn nicht Jack Ryan ist hier der Held, sondern Sie!

schleichen Sie vom Startplatz zum Einsatzort oder umgekehrt. Somit kommen die Stärken der Grafik-Engine, die in Sachen Weitsicht und Landschaftsdarstellung liegen, fast gar nicht zum Zuge. Blut werden Sie übrigens im ganzen Spiel nicht sehen. Auf Splattereffekte verzichtet das Programm komplett. **PET**



Der Zoom des **Scharfschützengewehrs** holt ahnungslose Terroristen auf Tuchfühlung heran.

Der Anschlag

Taktik-Shooter



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 60 S. Handbuch

Release (D): 1.8.2002
Preis: 40 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahren

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

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- + einsteigerfreundlich
 - + sehr schöne Spielermodelle
 - + gelungenes Leveldesign
 - + drei Schwierigkeitsgrade
 - + umfangreicher Multiplayer-Part

- Kontra**
- durchwachsene KI
 - teils triste Grafik
 - kaum Bezug zu Buch oder Film

MULTIPLAYER

Internet (36 Spieler) Netzwerk (36 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Coop, King of the Hill, Last Man Standing

HARDWARE-KONFIGURATION

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|---|---|---|
| CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 840 MByte Installationsgröße 3D-Karte | CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 840 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte | CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 840 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte |

ALTERNATIVEN

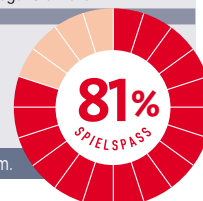
Ghost Recon (82%, GS 1/02)
Glaubwürdiger Shooter im Soldaten-Szenario, mit Teams und taktisch anspruchsvollen Gefechten.

Delta Force 3 (80%, GS 1/01)
Realistischer und actionlastiger Taktik-Shooter mit mittelprächtiger Grafik und KI.

WERTUNG

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

Einsteigerfreundlicher Shooter im Tom-Clancy-Universum.



Drei auf einen Streich

Team Factor

Ein Counterstrike-Killer ist der Taktik-Shooter nicht geworden – aber durch seine drei Teams auf jeden Fall eine lohnende Alternative für Genre-Fans.



Auf CD/DVD:
aktueller Patch

Der Muezzin singt von seinem Minarett das Morgenbetet, als die ersten Schüsse fallen. Team Blau hat sich bereits von der vorgelagerten Halbinsel zur Villa gekämpft, um die geheimen Daten des Bürgermeisters zu sichern. Team Rot hingegen versucht, mittels Sprengladung das Material zu vernichten. Beide Gruppierungen müssen

jedoch noch an den Verteidigern vom Team Schwarz vorbeigehen. Da liegt es doch nahe, dass sich Blau und Rot erst mal gegen Schwarz zusammentun. So etwas geht nur in **Team Factor**, dem ersten Taktik-Shooter mit drei verfeindeten Gruppen.

Grundausbildung

Wie in **Team Fortress Classic** müssen Sie sich auch in **Team Factor** für eine Kampfkategorie entscheiden. Der Scout kundschaftet die Lage aus, während der Scharfschütze im Hintergrund auf der Lauer liegt. Der Spezialist schleppt schwerstes Kriegsgeschütz zum Einsatzort, und der Soldat ist der Mann für alle Fälle. **Team Factor** lässt sich zwar auch mit Bots spielen, macht dann aber nur mäßig Spaß, weil die künstlichen Kerle nicht die Hellsten sind. Der Schwerpunkt liegt klar auf Internet-Gefechten. Eine Besonderheit ist dabei der realistische Modus, in dem Sie beispielsweise ohne Fadenkreuz zielen müssen. Aber nur

in dieser Spielvariante dürfen Sie Ihre Figur trainieren. Ähnlich wie im Rollenspiel **Morrowind** werden bestimmte Fähigkeiten besser, je häufiger Sie sie anwenden. So steigt beispielsweise Ihre Kondition, wenn Sie oft und schnell durch die Karten laufen. Ein Master-Server merkt sich dann anhand Ihres CD-Keys die Fortschritte.

Durch den Dschungel

Auf insgesamt zwölf Karten beharken sich die Teams mit 52 Knarren. Mal kämpfen Sie im dichten Dschungel, dann wieder auf einem Militärflughafen. Je nach Szenario strotzen die Maps



Unser Teamkollege ist zwar liebevoll designet, bewegt sich aber wie eine **Marionette**.

vor Texturvielfalt. So schön manche Karten sind, so albern bewegen sich darin die Spielerfiguren. Ob nun Laufen, Gehen oder Kriechen – alles wirkt, als hätten sie einen Stock verschluckt. **PET**

Petra Schmitz



Puppensoldaten

Ohne Fadenkreuz zu zielen ist reichlich gewöhnungsbedürftig. Aber wenn man den Dreh einmal raus hat, macht der Kampf umso mehr Spaß.

Eigentlich ist Team Factor eine runde Sache. Was mich allerdings nervt, sind die dilettantischen Animationen. Es sieht einfach albern aus, wenn in Tarnfummel gehüllte Guerillas sich bewegen wie Figuren aus der Augsburger Puppenkiste. Wäre schön, wenn das noch per Patch behoben würde. Bis es soweit ist, lege ich meine Ästhetik-Ansprüche eben auf Eis und züchte mir den ultimativen Krieger – selbst mit Stock im Kreuz.



Im Hintergrund explodiert eine unserer Granaten. **Ohne Fadenkreuz** nähern wir uns dem Gegner.

Team Factor

Taktik-Shooter



Publisher: Singularity, (0190) 824 868
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Euro-Box, 1 CD, 22 S. Handbuch
Release (D): 19.5.2002
Preis: 45 Euro
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------------------|---|---|----------------------|---|---|---|------------------------------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Eingewöhnung: 1 Stunde | | | Solo-Spaß: 3 Stunden | | | | Multiplayer-Spaß: 80 Stunden | | |

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + taktischer Tiefgang durch drei Teams
- + realistischer Spielmodus
- + Rollenspiel-Elemente
- + Waffenvielfalt

Kontra

- dumme Bots
- schlechte Animationen
- Karten teilweise zu klein

MULTIPLAYER

Internet (30 Spieler) Netzwerk (60 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Objective based team play

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--|---|---|
| CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 540 MByte Installationsgröße 3D-Karte | CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 540 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte | CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 540 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte |

ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/01)

Gut designte Maps und exzellente Waffenbalancen machen CS zum Genrekönig.

Global Operations (73%, GS 4/02)

Überflüssiger Counterstrike-Klon mit den dümmsten Bots der jüngeren Spiele-Vergangenheit.

WERTUNG

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

Innovativer Taktik-Shooter mit schlechten Bots.



Taxi Challenge

Brettern durch Berlin.

Rasereien durch belebte Innenstädte sind derzeit groß in Mode. Doch während Sie in **The Italian Job** und **GTA 3** ständig in kriminelle Machenschaften verwickelt sind, geben Sie in **Taxi Challenge** ganz legal Gas.

Mick Schnelle

Spaß für zwischendurch

Taxi Challenge macht eine Weile richtig Spaß. Die Straßen von Berlin sind teilweise sehr verwinkelt aufgebaut, und zahllose versteckte Abkürzungen fordern meinen Entdeckergeist. Nach ein paar bestandenen Abschnitten geht der Passagierjagd aber die Puste aus. Es geschieht einfach zu wenig Neues. Und während die Landschaftsgrafik recht ansehnlich ist, scheinen die Autos einem alten Playstation-Spiel entsprungen. Da das große Dreamcast-Vorbild Crazy Taxi noch nicht für den PC erschienen ist, bleibt mir Taxi Challenge als unkomplizierte Zwischendurchraserei aber willkommen.

Die Straßen von Berlin sind Ihr Revier im Kampf um den Titel des besten Taxifahrers. So brettern Sie durch die Hauptstadt, lesen zahlungswillige Passagiere am Straßenrand auf und liefern sie unter Zeitdruck an deren Ziel ab. Erst wenn Sie innerhalb vier Minuten einen bestimmten Geldbetrag zusammenbekommen haben, geht es in die nächste Mission (mehr Geld in der gleichen Zeit) und einen anderen Stadtteil. Jede Menge Abkürzungen (sogar unter Wasser) helfen Ihnen dabei, in der Zeit zu bleiben. Straßenzüge und Gebäude sind den Grafikern gut gelungen und sehen den Originalen ähnlich, allerdings ist das gesamte Stadtgebiet von Berlin in **Taxi Challenge** flach. Gelegentlich stehen Baufahrzeuge herum, die sich von geölten Fahrern hervorragend als Sprungschanzen zweckentfremden lassen. **MTC**



Das grüne Euro-Symbol weist auf einen zahlungskräftigen Kunden hin.

Taxi Challenge

Action



Publisher: Hemming EDV, (06341) 510 00
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch

Release (D): 13.4.2002
Preis: ca. 25 Euro
USK-Freigabe: -

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

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 12 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

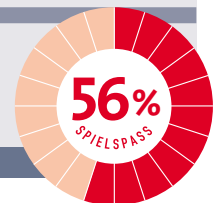
Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 400 MHz | CPU mit 500 MHz | CPU mit 700 MHz |
| 32 MByte RAM | 64 MByte RAM | 64 MByte RAM |
| 500 MByte Installationsgröße | 500 MByte Installationsgröße | 500 MByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Ausreichend |
| Bedienung: | Befriedigend |
| Spieltiefe: | Ausreichend |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Kurzzeitig witzige Berlin-Raserei.



Tactical Ops

Verkaufsversion auf dem Prüfstand.



Auf DVD:
Patch auf
Version 3.15



Auf der Karte **Crossfire** tobt der Kampf zwischen Gut und Böse in Ruinen.

Nach der Installation der amerikanischen Verkaufsversion von **Tactical Operations** folgt die erste Hürde: Man benötigt gleich einen Patch von mehr als 5 MByte, um den **Counterstrike**-ähnlichen Taktik-Shooter online spielen zu kön-

nen. Danach herrscht jedoch eitel Sonnenschein. Die 17 alten Karten wurden komplett mit schöneren Texturen versehen. Auch die 16 neuen Maps sehen prächtig aus und sind allesamt gut spielbar. Trotz der frischen Optik lassen weniger Polygone das Programm nun wesentlich flüssiger laufen. Für eine bessere Spielbarkeit sorgt die neue Waffenbalance, die beiden Seiten die gleichen Chancen einräumt. Zwar ist die Bot-KI auch jetzt noch nicht das Gelbe vom Ei, aber für erste Trainingseinheiten reicht es locker – zumal die künstlichen Mitstreiter und Gegner nun auch Granaten benutzen. Angenehm: Sie können sich **Tactical Ops** wie gehabt aus dem Internet laden. **PET**

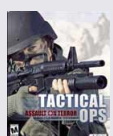
Petra Schmitz

Drei in einem

Ich mag gelungene Überraschungen. Und mit der Verkaufsversion von **Tactical Ops** gibt es gleich drei davon auf einmal: frische Optik, bessere Waffenbalance und neue Karten. Letztere werde ich ausgiebig mit den generalüberholten Bots erkunden. Besonders schön ist dabei, dass die jetzt auch anständig Paroli bieten und mir nicht nur planlos vor die Flinte laufen.

Tactical Ops

Taktik-Shooter



Publisher: www.microprose.com
Sprache: Englisch
Ausstattung: Mini-Box, 1 CD, 27 S. Handbuch
Release (D): 27.4.2002
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 18 Jahren

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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 2 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kyro2 GeForce2 GeForce3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|--|---|---|
| CPU mit 200 MHz 32 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte, 56k-Modem | CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte, ISDN | CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte, DSL |

WERTUNG

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

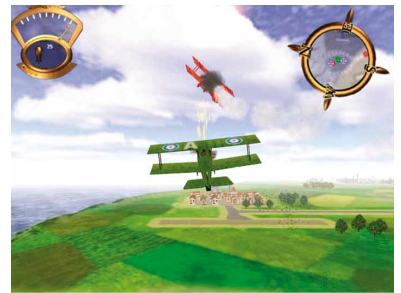
Gelungene Räuber-und-Gendarm-Variante.



Jagd auf den Roten Baron 2

Trister Angriff im Texturnebel.

Bereits vor rund eineinhalb Jahren rief das Small-Rockets-Team (damals noch Fiendish Games) zur **Jagd auf den Roten Baron**. Doch die unmögliche Steuerung vergrätzte in Tateinheit mit der unfairen Gegner-KI so ziemlich jeden Spielerspaß. Teil 2 macht einiges besser: Trotz schwammiger Maussteuerung haben Sie jetzt eine reelle Chance gegen die zahlreichen Kontrahenten. Selbst wenn sich Ihnen ein Feind ans Heck heftet, können Sie ihn mit ein wenig Geschick abhängen. Dadurch werden die 13 neuen Missionen allesamt lösbar. Sie holen nicht nur Doppeldecker vom Himmel, sondern bombardieren auch Bodenziele. Die Grafik ist allerdings wie schon Anno 2001 öde, zudem löst sich die Landschaft schon nach wenigen Metern in wabernde Texturschleier auf. Immerhin



Die **Sichtweite** ist sehr stark eingeschränkt.

können sich bis zu acht Piloten im Netzwerk oder Internet beharken. Das macht dank des unkomplizierten Spielprinzips sogar einigen Spaß. **MTC**

Genre: Actionspiel

Publisher: Media Verlagsges., (08387) 922 221

Preis: ca. 10 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: 1 bis 8

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 300 MHz,

64 MB RAM



Pepper Man's Reise

Hüpf doch, wo der Pfeffer wächst!

Rocker-, Hippie- und Rastafari-Löwen jagen die Gecko-Känguru-Promenadenmischung **Pepper Man** durch 30 Levels. Warum, behält das Anleitungsfaltblatt des Jump-and-runs für sich. Also springen Sie ohne nennenswerte Hintergrundinformationen durch öde Levels und sammeln Kristalle ein, damit sich das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet. Sogar kleine Rätsel gibt's: Blaue und gelbe Steine ergeben einen grünen, den Pepper Man manchmal als Schlüssel braucht. Die gegnerischen Löwen beschießt er mit vorher eingesammelten Wespen. Wem die Hüpferei trotz passabler Steuerung zu hektisch ist, der wählt im Hauptmenü den Knobelmodus. Dann liegt der Schwerpunkt auf Schalter- und Farbrätseln. Außerdem locken vier Bonuslevels, etwa mit einem **Pac-Man**-Klon. Die



Ein **Programmfehler** hebt Pepper Man auf die Mauer.

Grafik bewegt sich auf Voodoo-1-Niveau. Manchmal verschwinden Bug-bedingt Texturen, oder Pepper Man schwebt durch die Luft. **MS**

Genre: Jump-and-run

Publisher: Novitas, (0700) 066 848 27

Preis: ca. 7 Euro

Anspruch: Einsteiger

Spieler: Einer

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 300 MHz

64 MB RAM



Gore

Brutaler Shooter der alten Schule.



UT 2003 hat sie geklaut: Die **Shield Gun** stammt ursprünglich aus Gore.

Spätestens seit **Serious Sam** sind geradlinige Ego-Shooter wieder salonfähig. **Gore** ist ein weiterer Vertreter des Genres »Erledige alle Gegner und laufe

bis zum Ende des Levels«. Mit elf Waffen, darunter solch »Nettigkeiten« wie Kettersäge und Flammenwerfer, setzen Sie den zahllosen bösen Buben zu. Durch 17 Levels geht die Hatz nach mäßig schlaun Datendieben und Terroristen. Dabei beeindruckt lediglich die Größe der Schauplätze. Die Texturen hingegen sind dröge Grau in Grau. Auch die Gegnermodelle langweilen nach einer Weile, da an jeder Ecke die gleichen drei lauern. Was im Singleplayer-Part nur Spaß macht, bekommt im Multiplayer-Modus eine völlig neue Bedeutung: die Möglichkeit, Waffen und Powerups durch gezielte Schüsse zu zerstören – am besten, wenn ein bereits angeschlagener Gegner danebensteht. **PET**

Petra Schmitz

Keine Wertung, weil...

Gore hat von der USK die Einstufung »ab 18 Jahren« bekommen. Nicht von ungefähr: Gegner zerlegt ein gezielter Schuss aus der Schrotflinte in diverse Einzelteile – begleitet von markerschütternden Schreien. Das Spiel zelebriert die Gewalt (herumliegende Körperteile, Blutfontänen aus Kopfwunden). Mit einer zur Hälfte jugendlichen Leserschaft sehen wir uns deshalb in der Verantwortung, Gore keine Wertung und somit auch keine Kaufempfehlung zu geben.

Headnut

Da Loser-Game um Erkan und Stefan.

Derzeit sind sie unsere bundesrepublikanischen Vorzeigeproleten: Erkan und Stefan. Regelmäßig blödeln die beiden in Film, Funk und Fernsehen – und jetzt im Actionspiel zur TV-Reihe **Headnut** auch auf PCs. Darin scheuchen Sie die im Comicstil gezeichneten Möchtegern-Checker über einfache 2D-Karten. Per Kopfstoß – eben besagtem Headnut – strecken Sie Omas, Skinheads, brave Bürger oder Polizisten nieder. Je nach Opfer gibt's unterschiedlich viele Punkte. Mehr davon bekommen Sie beim Schädelkick gegen Mülltonnen, geparkte Autos oder Münzautomaten. Sobald Sie ausreichend Punkte eingesackt haben, schaltet das Programm den nächsten Level frei; für jeden **Headnut**-Parcours haben Sie 90 Sekunden Zeit. Echte Fans des Duos kommen kaum



Mit **Kopfstoßen** traktieren Sie Passanten und Mülltonnen.

auf ihre Kosten: Abgesehen von witzigen Sprachsamples glänzen die Sportjackenträger durch Abwesenheit – Filmausschnitte fehlen. **PS**

| | |
|------------|------------------------------|
| Genre: | Actionspiel |
| Publisher: | AK Tronic, www.aktronic.de |
| Preis: | 10 Euro |
| Anspruch: | Fortgeschrittene |
| Spieler: | Einer |
| Sprache: | Deutsch |
| Minimum: | CPU mit 350 MHz 64 MB RAM |



Gore

Ego-Shooter



Publisher: Modern Games, (02408) 959 209
 Sprache: Englisch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch
 Release (D): 26.6.2002
 Preis: ca. 40 Euro
 USK-Freigabe: ab 18 Jahren

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

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: –

Multiplayer-Spaß: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 GeForce1/2 MX Kryo2 GeForce2 GeForce3

MINIMUM

CPU mit 450 MHz
 64 MByte RAM
 630 MByte Installationsgröße
 3D-Karte

STANDARD

CPU mit 500 MHz
 128 MByte RAM
 630 MByte Installationsgröße
 3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 600 MHz
 128 MByte RAM
 630 MByte Installationsgröße
 3D-Karte

WERTUNG

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

Keine Wertung
 wegen übertriebener
 Gewaltdarstellung.

Gewalt zelebrierende Action mit leicht veralteter Grafik.