

# Action

Peter Steinlechner



**Shooter-Schlaraffenland.** Actionspieler dürfen sich im Moment wie im Schlaraffenland fühlen. Denn derzeit erscheint ein toller Titel nach dem anderen, von **Return to Castle Wolfenstein** über **Medal of Honor: Allied Assault** bis zu **Command & Conquer: Renegade**. Und das Beste ist, dass es die kommenden Monate so weitergeht! Demnächst gibt's **Jedi Knight 2**, dann **Mafia** und **Counterstrike: Condition Zero**. Und fürs Internet wird auch jede Menge programmiert – gucken Sie sich beispielsweise mal unsere Preview zum interessanten **Team Factor** an.

**Ich will Kanonenfutter!** So gut mir die Action-Situation derzeit gefällt, eines ärgert mich trotzdem: Wieso hat nicht jeder Shooter wenigstens ein paar rudimentäre Bots für die Multiplayer-Levels? Ich erwarte da keine perfekt angepassten KI-Routinen. Aber ich fände es klasse, wenn man etwa bei **Renegade** die Maps mit ein paar Kanonenfutter-Opponenten offline kennen lernen oder mal schnell in **R. t. C. Wolfenstein** eine neue Taktik antesten könnte. Ein besonders großer Aufwand wäre das für die Entwickler kaum, schließlich haben die aktuellen Titel – bis auf **Renegade** – ja in der Solokampagne schon eine erstklassige, recht einfach anzupassende KI.

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Half-Life (deutsch)</b>	Ego-Shooter	4/99	<b>92%</b>
2	<b>No One Lives Forever</b>	Ego-Shooter	1/01	<b>91%</b>
3	<b>Unreal</b>	Ego-Shooter	7/98	<b>91%</b>
4	<b>Counterstrike 1.0 (deutsch)</b>	Taktik-Action	2/01	<b>89%</b>
5	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>88%</b>
6	<b>Deus Ex</b>	Actionspiel	8/00	<b>88%</b>
7	<b>Operation Flashpoint</b>	Taktik-Action	7/01	<b>88%</b>
8	<b>Unreal Tournament</b>	Ego-Shooter	9/99	<b>88%</b>
9	<b>C&amp;C Renegade (deutsch)</b>	Ego-Shooter	<b>NEU</b>	<b>87%</b>
10	<b>Star Trek: Voyager</b>	Ego-Shooter	11/00	<b>87%</b>
11	<b>Indiziertes Spiel</b>	Ego-Shooter	–	<b>87%</b>
12	<b>Medal of Honor: Allied Assault</b>	Ego-Shooter	3/02	<b>86%</b>
13	<b>Rayman 2</b>	3D-Action	12/99	<b>86%</b>
14	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>86%</b>
15	<b>Gunman Chronicles</b>	Ego-Shooter	12/00	<b>86%</b>
16	<b>Return to Castle Wolfenstein</b>	Ego-Shooter	1/2	<b>85%</b>
17	<b>Serious Sam: The Second Encounter</b>	Ego-Shooter	2/02	<b>84%</b>
18	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>84%</b>
19	<b>Red Faction (dt.)</b>	Ego-Shooter	11/01	<b>84%</b>
20	<b>Fakk 2</b>	3D-Action	11/00	<b>84%</b>
21	<b>Giants</b>	3D-Action	2/01	<b>83%</b>
22	<b>Ghost Recon</b>	Taktik-Action	1/2	<b>82%</b>
23	<b>Alice</b>	3D-Action	1/01	<b>81%</b>
24	<b>Delta Force Land Warrior</b>	Ego-Shooter	1/01	<b>80%</b>
25	<b>Undying</b>	Ego-Shooter	4/01	<b>79%</b>

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

## Mod-Charts

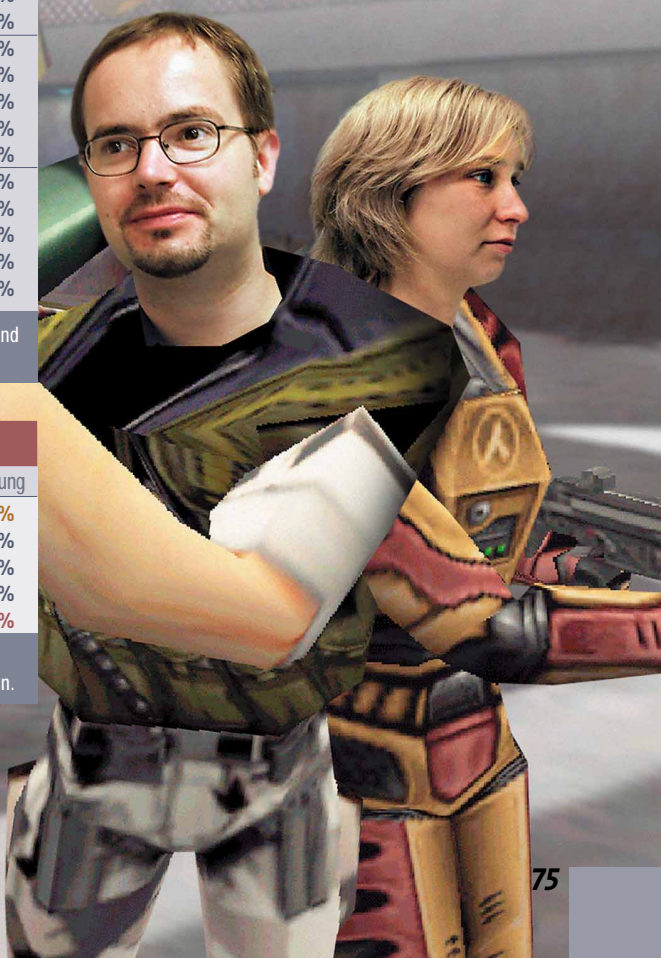
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>UT: Strike Force 1.6</b>	Taktik-Shooter-Mod	9/01	<b>87%</b>
2	<b>HL: Team Fortress Classic 1.5</b>	Taktik-Shooter-Mod	11/00	<b>87%</b>
3	<b>UT: Tactical Ops 2.0</b>	Taktik-Shooter-Mod	9/01	<b>86%</b>
4	<b>HL: Poke 646</b>	Ego-Shooter-Mod	3/02	<b>84%</b>
5	<b>HL: Day of Defeat 2.0</b>	Taktik-Shooter-Mod	<b>NEU</b>	<b>83%</b>

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

## Action-Inhalt

### Tests

Global Operations .....	76
Day of Defeat 2.0 .....	80
Incoming Forces .....	81
C&C Renegade (dt.) .....	82
Space Tripper .....	83
Heli Heroes .....	84
Between the Lines .....	84
Popstars .....	85
Worms Blast .....	85



## Angriff auf den Online-König

# Global Operations

Wird es jemals einem Spiel gelingen, Counterstrike die Fans abzugraben? Der Spiele-Konzern Electronic Arts versucht es jetzt – mit einem ambitionierten Klon.

In Tschetschenien treffen wir auf die **Kaspische Befreiungsarmee**. Mit allen Mitteln verteidigen die Gegner ihren Anführer. Komisch: Freund und Feind tragen amerikanische Namen.



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

Im Tipps-Teil:  
Einsteigertipps

## Facts

- 13 Missionen
- 6 Kampf-Einheiten
- 34 Waffen
- Bots

Das einstige Fanprogrammierer-Projekt **Counterstrike** hat sich als beliebteste Team-Ballerei einen Großteil der weltweiten Server gekrallt. Nun droht aus ehemals loyalen Reihen Gefahr: Die Barking Dog Studios, 1999 mitverantwortlich für die **Counterstrike**-Beta 5.0, wollen die Online-Spieler zu ihrem **Global Operations** bekehren. Producer Jeff Barnhart behauptete Ende letzten Jahres, sein Programm sei »Hundertmal besser als Counterstrike«. Und wenn dann noch Branchenriesen Electronic Arts als Publisher mitmisch, scheint der Kassenschlager vorprogrammiert.

## Weltweiter Terror

Um mit besonders dreisten Gangstern, Entführern oder Terroristen fertig zu werden,



Dank Durchschlagskraft, hoher Feuerrate und Zweifach-zoom lässt die **HK G36** die Gegner reihenweise umfallen.

halten die meisten Länder spezielle Elite-Einheiten bereit. Im Taktik-Shooter **Global Operations** steuern Sie Mitglieder aus 13 Spezialtruppen, die in ge-

nau so vielen Missionen Geiseln retten, Attentate verhindern oder Drogenbosse eliminieren. So kämpfen Sie etwa in Kolumbien gegen die Corazo-



Der **Sanitäter** ist uns zu Hilfe geeilt. Im Hintergrund warten die Kollegen auf ihre Verarztung.





Mit einer Geisel im Schlepptau geht es zur Abholzone. Wir sichern den Abzug aus der Ferne.

nes y Armas (Herzen und Waffen). Oder in Tschetschenien gegen die kaspische Befreiungsarmee. Sie können auch die Seite der Schlingel übernehmen – sowohl im Multiplayer- als auch im Singleplayer-Modus. Letzteres bot noch kein anderer Taktik-Shooter.

### Die Unterschiede

**Global Ops** hat in den Spielmechanismen vier nennenswerte Unterschiede zu **Counterstrike**. Zum einen sind die Spieler in Klassen aufgeteilt. Sechs Einheiten-Typen stehen zur Wahl, darunter Sprengstoffexperte, Scharfschütze oder Sanitäter. Der zweite Unterschied liegt im permanenten Wiedereinstieg: Wenn Sie zuviel virtuelles Blut geschluckt haben, dürfen Sie in die laufende Partie zurückkehren. Das regeln Zeitfenster – ähnlich wie im Multiplayer-Modus von **Return to Castle Wolfenstein**. Drittens weicht **Global Ops** in den Rundenzeiten vom Vorbild ab. Die längste Partie kann im Extremfall 20 Minuten dauern, wegen der riesigen, teilweise unübersichtlichen Karten und der gestaffelten Aufträge.

Bei den Missionen – das ist der vierte große Unterschied –, ist es mit einer einfachen Eliminierung meist nicht getan. Zu-

erst muss man etwa einen Wachturm einnehmen, um später sicher zu einer wertvollen Statue vorzurücken. Oder aber Sie sollen Luftabwehrstellungen ausschalten, um später Verstärkung ordern zu können. Doch trotz der teilweise langen Rundenzeiten haben erfahrene Spieler den Solopart von **Global Ops** in zirka acht Stunden auf mittlerem Schwierigkeitsgrad durchgespielt – auf beiden Seiten.

### Eingeschränkte Waffenwahl

Wer eine große Waffenauswahl mag, ist bei **Global Operations** richtig – und auch wieder nicht. Zwar gibt es 34 verschiedene Knarren bis hin zum LAW-Raketenwerfer plus einige Granatentypen, aber das Klassensystem schränkt die Auswahl enorm ein. Als Kommando-Soldat können Sie beispielsweise

## Markus Schwerdtel



### Vorbei geschossen

Als Offline-Ballerfreund habe ich mich schon vor zwei Monaten auf die Vorabversion von **Global Operations** gestürzt. Damals vermiest mir die strohdoofen

Bots jedoch das Vergnügen. In der Verkaufsversion sind die Computerkameraden immer noch dämlich, hetzen blind durch die Levels wie beim Hundertmeterlauf der Orientierungslosen und übersehen dabei Freund und Feind. Das Klassensystem ist zwar eine tolle Idee, wirkt sich allerdings nur in der Waffenauswahl richtig aus. Der Sprengmeister geht mit dem Präzisionsgewehr genauso gut um wie der Scharfschütze. Dafür gefallen die langen Missionen recht gut. Die langwierigen Kämpfe in unübersichtlichen Levels sind realistischer als die schnellen Drauf-und-durch-Gefechte in **Counterstrike**. Jede Karte erzählt eine kleine Geschichte, das vermisste ich bei anderen Taktik-Shootern.

eine AK 47 als Hauptwaffe, eine MP5 als Reserve und Granaten mitnehmen, als Scharfschütze ist es aber Essig mit einer zweiten Bleispritze. Befremdlich: Ein Scharfschütze kann genau so gut mit dem Granatwerfer (der Wumme des Sprengstoffexperten) umgehen, wenn er sie im Einsatz einsammelt. Einzig beim Sanitäter macht die Klassen-Einstufung wirklich Sinn, denn nur er ist in der Lage, am

## Technik-Check

### Auflösung

Die Auflösungen rangieren zwischen 640x480 und 1920x1440. Wenn die Framerate ins Stocken gerät, schalten Sie die Auflösung herunter. Dadurch erhalten Sie den höchsten Performance-Zuwachs.

### RAM/Festplatte

Das Spezialkommando marschiert erst ab 128 MByte RAM. Mit 256 MByte lädt **Global Ops** bedeutend flotter. Mehr als 256 MByte wirken sich minimal aus. Rund 800 MByte werden auf der Festplatte belagert.

### Tunig-Tipps

**TIPP 1:** Dezimieren Sie die Farbtiefe von 24 auf 16 Bit. Eine weiteres Performance-Plus schöpfen Sie aus der 16 Bit Texturfarbtiefe. Ein ausgeknipstes Triple Buffering keltert zusätzliche Frames.

**TIPP 2:** Das Textur-Menü birgt stufenlose Regler, die Sie hauptsächlich bei »Architektur« und »Modelle« nach links ziehen sollten.

**TIPP 3:** Wenn Sie eine EAX-kompatible Soundkarte im PC haben, deaktivieren Sie die Option EAX des Soundmenüs. Die Klangkulisse wird etwas schlechter, zu Gunsten der Leistung.

### Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
<b>CPU mit 800x600x16</b>											
<b>500 MHz</b>	1024x768x32										
<b>CPU mit 800x600x16</b>											
<b>600 MHz</b>	1024x768x32										
<b>CPU mit 800x600x16</b>											
<b>866 MHz</b>	1024x768x32										
<b>CPU mit 800x600x16</b>											
<b>1000 MHz</b>	1024x768x32										
<b>CPU mit 800x600x16</b>											
<b>1200 MHz</b>	1024x768x32										

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

## Duell der Taktik-Shooter

	Global Ops	Counterstrike
<b>Grafik</b>	Manche Karten bestehen nur aus langweiligen und hässlichen Texturen, andere sehen durch üppige Vegetation und interessante Gebäudearchitektur wiederum gut aus. Die Models und Waffen hingegen sind durchgehend richtig fesch. <span style="float: right;">+</span>	Die Jahre fordern ihren Tribut von der alten Engine. Daran können auch die immer wieder aufgefrischten Spielermodelle und Texturen nichts ändern. Counterstrike sieht einfach alt aus. <span style="float: right;">-</span>
<b>Waffen</b>	Sounds und Handhabung der Waffen sind gelungen. Allerdings ist die Auswahl durch das größtenteils sinnlose Klassensystem extrem eingeschränkt. Beide Seiten nutzen die gleichen Waffentypen, dadurch fehlen kämpferische Feinheiten. <span style="float: right;">-</span>	Counterstrike ist mit weniger Pustefixen gesegnet, die dafür besser ausbalanciert sind. Durch die unterschiedlichen Arsenale der beiden Parteien hat der Klassiker mehr taktischen Tiefgang. <span style="float: right;">+</span>
<b>Levels</b>	Riesige Karten machen noch keine guten Missionen, viele Levels sind zu unübersichtlich. Für launige Ballereien mögen sie okay sein, für taktische Feinheiten aber zu undurchdacht. <span style="float: right;">-</span>	Klein aber fein: Übersicht ist Trumpf bei Counterstrike-Karten. Neuralgische Punkte bestimmen, wo die Taktik über reine Treffsicherheit siegt. <span style="float: right;">+</span>
<b>Fazit</b>	Global Ops sieht zwar ein wenig besser aus als das fast drei Jahre alte Counterstrike, doch in den entscheidenden Genre-Disziplinen wie Kartendesign und Spielbalance verliert der Herausforderer klar. <span style="float: right;">+</span>	Wieder mal hat Counterstrike seine Erstklassigkeit bewiesen. Von der lockeren Partie bis zum Clan-Wettkampf bietet das betagte Spiel die richtige Mischung aus Spaß und Nervenkitzel. <span style="float: right;">+</span>

Boden liegende Kameraden wieder gesund zu spritzen.

## Fez im Netz

Da es kaum lästige Wartezeiten gibt, eignet sich **Global Ops** gut für entspannende Ballereien im Netz. Auch für taktische Clankämpfe will das Programm die ideale Arena darstellen. Aber dadurch, dass Spieler permanent zurück ins Geschehen tröpfeln, ist ein gemeinsames Vorgehen fast unmöglich. Da hilft es auch wenig, dass man einen Mitstreiter zum Kommandeur beför-

dern kann, der seine Kollegen und Feinde über Kameras und auf einer 2D-Karte beobachtet, um Anweisungen zu geben. Letzteres funktioniert dank Voice-over-IP recht einfach.

## Offline-Frust

Im Singleplayer-Modus treten Sie mit sechs virtuellen Kameraden (Bots) gegen sechs böse Buben an. Das heißt, Ihr Team hat immer einen Spieler mehr als die Gegner, weil das Programm auf Ihr Dazustoßen nicht reagiert. Ärgerlich auch, dass Ihre Kollegen bei den Einsätzen immer amerikanische Namen tragen – auch wenn es Russen sein sollen.

Wirklich keine Freude macht die KI Ihrer Mitspieler. Statt künstlicher Intelligenz herrscht Lauf-Schieß-Routine: Widersacher stehen sich direkt gegenüber, auch wenn rechts und links genug Deckungsmöglichkeiten Schutz vor Kugeln bieten. Vorbeilaufende Gegner haben uns fast angerempelt, aber nicht reagiert. Highlight: Der zu eliminierende Drogenbaron stellt sich mitten in den Eingang seiner Villa, während ihm seine Schergen Blei von innen in den Rücken pumpen, um die Angreifer draußen zu treffen. Da braucht's gar keine Counters...

## Die Optik von Cate

In Sachen Grafik gewinnt das EA-Spiel mit Sicherheit keine Preise, obwohl es die Lithtech-Engine (**No One Lives Forever**) von Monolith benutzt. Zwar sieht beispielsweise die Kolumbien-Mission mit üppiger Vegetation und einem prächtigen Herrenhaus wirklich schön aus, aber in Tschetschenien beleidigen verwaschene und hässliche Schneetexturen das Auge. Die Spielerfiguren und die meisten Waffen strotzen hinge-

## Was tun, wenn tot?



Keine Angst vorm Sterben: Im schlimmsten Fall sitzen Sie 30 Sekunden in einem **Transportvehikel**, oder Sie schauen den **Kämpfenden** zu. Oder aber Sie kaufen sich neue **Ausrüstung**.

gen vor Detailfülle. Vor allem die Gesichter der Figuren wirken trotz fehlender Animationen extrem lebensecht. **PET**

## Petra Schmitz



## Keine Gefahr

Im Ansatz hat **Global Ops** ja einige sehr gute Ideen. Ich mag die gestaffelten Missionen. Auch die Sache mit dem Wiedereintritt ist nett – für den Online-Spaß

zwischen durch. Für abgesprochene Clanfights eignet sich das System jedoch kaum, weil man eigentlich nur im ersten Sturm als gemeinsames Team vorrücken kann.

Ärgerlich ist der Singleplayer-Modus. Strunzdoofer Gegner und Kameraden vermiesen mir den Spaß, und die Spielzeit ist mit acht Stunden zu gering. Aber das Spiel will ja auch nur im Internet erfolgreich sein. Ob es das schafft, bleibt abzuwarten: Eine ernsthafte Gefahr für Counterstrike ist **Global Ops** mit Sicherheit nicht.

## Global Operations

**Genre:** Taktik-Shooter **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch  
**Entwickler:** Barking Dog **Publisher:** Electronic Arts, (0190) 787 906 **Preis:** ca. 45 Euro

**MULTIPLAYER**  
 Internet (24 Spieler) Netzwerk (24 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Object-Based-Match

**HARDWARE-KONFIGURATION**  
 Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße	800 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

**ALTERNATIVEN**  
**Counterstrike (89%, GS 2/01)** Erstklassige Karten, gute Waffenbalance und treue Fans machen das Spiel zum Internet-König.  
**Return to Castle W. (85%, GS 1/02)** Hat viele Multiplayer-Ideen aus Counterstrike und Team Fortress Classic ausgestattet; gute Grafik.

**WERTUNG**  
 Grafik: Gut  
 Sound: Befriedigend  
 Bedienbarkeit: Sehr gut  
 Spieltiefe: Gut  
 Multiplayer: Gut

Netter, aber überflüssiger Counterstrike-Klon.

**73% SPIELSPASS**



Hinter feindlichen Linien

# Half-Life Day of Defeat

Zehn Maps, zwei Teams, fünf Klassen und 19 Waffen – eine neue Mod bietet Spielspaß für Half-Life.

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

Der Trend geht in die Vergangenheit: Statt mit High-tech-Knarren wagen sich immer mehr Fans von Taktik-Shootern am liebsten mit altertümlichem Kampfgerät in die Online-Arenen. **Return to Castle Wolfenstein** hat mit einem erstklassigen Multiplayer-Teammodus den Anfang gemacht, dann zog **Medal of Honor: Allied Assault** nach. Seit langem gibt es auch für **Half-Life** eine jetzt weitgehend fertige Mod, die vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs spielt: In **Day of Defeat** streiten Sie als Alliierte oder Achsenmächter um den Sieg.

## Ausgefeilte Rollen

In beiden Teams kämpfen jeweils bis zu 16 Spieler, verteilt auf fünf Soldatenklassen. So treten Sie auf alliierter Seite als Infanterist an, liegen als Scharf-

schütze auf der Lauer oder ballern als MG-Kanonier. Die Gegenpartei ist ähnlich zusammengesetzt – mit kleinen Detailänderungen in Sachen Waffenbestückung, Konstitution und Laufgeschwindigkeit. Über ein Menü können Sie jederzeit eine andere Klasse aussuchen.

Jede Figur trägt eine Hauptwaffe; teilweise haben Sie hier die Wahl zwischen zwei Modellen. Der Sergeant etwa kämpft entweder mit der Thompson-MP oder dem M1-Karabiner. Außerdem verfügen die meisten Recken über einen Colt sowie ein Messer. Eine Besonderheit ist, dass die effektiven MGs einen Nachteil haben: Die Dinger ziehen beim Feuern stark nach oben. Das lässt sich nur verhindern, indem Sie per Tastendruck ein virtuelles Zweibein ausfahren – was jedoch sehr lange dauert.

## Ballern am Strand

Die zehn Karten spielen überwiegend in zerbombten Dörfern, auch ein Omaha-Beach-Level ist dabei. Punkte gibt's sowohl fürs Abknallen des Gegners als auch für erledigte Aufgaben. Je nach Map unterscheiden die Jobs sich sehr: Mal sollen Sie Bunker erobern, mal eine Brücke verteidigen oder nach Capture-the-Flag-Manier einfach Flaggen erbeuten. Das Programm enthält derzeit keine Bots.

Die aktuelle Version 2.0 hat kleine Bugs, vor allem das Grafiksystem wirkt wacklig. Die getestete Version enthält trotz anderslautender Ankündigung Nazi-Symbole und darf deshalb hierzulande nicht vertrieben werden. Der Hersteller hat uns zugesichert, diese für die nächste Version zu entfernen. **PS**



An jedem Ende der Gasse lauern versteckte **Scharfschützen**.

## Peter Steinlechner



### Erstklassig modifiziert

Wenn ich mir auf einem Wunschzettel eine Mod zusammenstellen dürfte, käme sowas wie Day of

Defeat heraus: ein gutes Klassen-System und abwechslungsreiche Aufgaben. Abgesehen von kleineren Bugs hat mich nur eines genervt – nämlich, dass es hier schwieriger ist als in anderen Titeln, Freund von Feind zu unterscheiden.

Die ganz große Begeisterung bricht bei mir allein aus einem Grund nicht aus: Der Multiplayer-Modus von Wolfenstein gefällt mir noch besser. Schneller, härter, dank der Luftschläge und anderer Details mit mehr taktischen Möglichkeiten. Außerdem sehen die Umgebungen mindestens zwei Klassen schöner aus. Trotzdem: Day of Defeat gehört zu den Top-Five der kostenlosen Mods.



Als MG-Schütze bewachen Sie mit einem Kameraden **Bunker** in der Normandie.

## Half-Life: Day of Defeat Beta 2.0

Genre: Taktik-Shooter-Mod Anspruch: Fortgeschrittene, Profis  
Entwickler: Day-of-Defeat-Team Publisher: –  
Sprache: Englisch  
Preis: kostenlos

### MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Bunker einnehmen, Capture-the-Flag und weitere

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
240 MByte Installationsgröße	240 MByte Installationsgröße	240 MByte Installationsgröße
Half-Life, 3D-Karte	Half-Life, 3D-Karte	Half-Life, 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Counterstrike (89%, GS 2/01)**  
Der Klassiker unter den HL-Mods hat keine Klassen, dafür aber bessere Maps und mehr Waffen.

**Return to Castle W. (85%, GS 1/02)**  
Der Multiplayer-Modus spielt sich ähnlich, allerdings sehen die Levels viel besser aus.

### WERTUNG

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

Gelungene Taktik-Mod im Weltkriegs-Szenario.



# Incoming Forces

Maue Fortsetzung des Ballerspiels.

**A**liens greifen an – und Sie finden das gut. Denn im Actionspiel **Incoming Forces** sind Sie einer der Außerirdischen, der unter den Terranern aufräumt. In 16 Missionen ballern Sie aus Fluggeräten, Bo-

denpanzern und von stationären Geschützen auf Einheiten der Erdlinge. Meist sind Sie dabei über anonymen Planetenoberflächen zugange, gelegentlich auch im All. Ein Pfeil weist auf das nächste Ziel, um weitere Feinheiten brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Das Programm ist Nachfolger des 1998 erschienenen **Incoming**, das uns vor allem durch spektakuläre Explosionen in seinen Bann zog. Der aktuelle Jahrgang wirkt grafisch jedoch so veraltet wie inzwischen der Vorgänger. Zwar kracht es ganz ordentlich – teilweise um herabregnende Partikeleffekte angereichert –, aber die Texturen und Bodendetails versetzen heutzutage keinen Spieler mehr in Ekstase. In simplen Deathmatch-Partien treten bis zu acht Kontrahenten wahlweise per Internet oder LAN gegeneinander an. **PS**



Immerhin:  
Die **Explosionen**  
sind recht  
imposant.

## Peter Steinlechner

### Viel zu spät

Da hat jemand den Zug der Zeit verpasst! Incoming Forces hätte vor zwei Jahren erscheinen müssen, um wenigstens Grafikfetschisten zufrieden zu stellen. Inzwischen ist das Ding schlicht angestaubt – lediglich wenn etwas in die Luft fliegt, kommt noch ein wenig vom alten Bombastgefühl auf. Für unbeschwerten Ballerspaß ist außerdem die Steuerung zu schwammig, und die Sound-Untermalung mag so gar kein Kawumm-Gefühl überbringen. Wer eine Mittagspause zu füllen hat, kann zugreifen – alle anderen besser nicht.

## Incoming Forces

Genre: Actionspiel
Entwickler: Rage

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Publisher: Rage, (030) 889 188 49

Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Euro

MULTIPLAYER

☐ Internet (8 Spieler)
☐ Netzwerk (8 Spieler)
☐ Modem (0 Spieler)
☐ an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original
Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

☐ Voodoo 2
☐ TNT
☐ Voodoo 3
☐ TNT 2
☐ Voodoo 5
☐ Geforce 1/2 MX
☐ Kyro 2
☐ Geforce 2
☐ Geforce 3

MINIMUM

STANDARD

OPTIMUM

CPU mit 500 MHz  
64 MByte RAM  
380 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

CPU mit 700 MHz  
128 MByte RAM  
380 MByte Installationsgröße  
Geforce-2-Karte

CPU mit 1,0 GHz  
256 MByte RAM  
380 MByte Installationsgröße  
Geforce-3-Karte

WERTUNG

Grafik:

Sound:

Bedienung:

Spieltiefe:

Multiplayer:

Befriedigend

Ausreichend

Befriedigend

Ausreichend

Ausreichend

53%

SPIELSPASS

Veraltete Ballerorgie auf fremden Planeten.



Nachtest: Deutsche Version

# Command & Conquer Renegade



Der Ego-Shooter hat packende Missionen, einen tollen Mehrspieler-Modus – und eine Geräuschkulisse, die auch auf Deutsch gut klingt.

**Peter Steinlechner**

**Gut gemacht**



Kompliment an Westwood: Insgesamt gefällt mir – trotz marginaler Fehler – die lokalisierte Fassung von C&C Renegade so gut wie das US-Original. Auch hierzulande gehört die Geräuschkulisse zum Besten, was das Shooter-Genre zu bieten hat. Die deutschen Sprecher stehen ihren amerikanischen Kollegen in nichts nach, sondern wirken glaubwürdig.

Damit können (sollten!) auch deutsche Spieler zugreifen und sich auf spannende Stunden mit Feuergefechten zu Fuß oder mit den durchschlagsstarken Vehikeln einlassen. Renegade ist momentan einer der heißesten Solo- und Multiplayer-Shooter, die es für Euro zu kaufen gibt.

Schon zu Zeiten der Echtzeit-Strategieausgaben von **Command & Conquer 2** war ein Thema in Spielerkreisen viel diskutiert: Was taugt die deutsche Version? Damals ging es vor allem um Pixel-Soldaten, die hierzulande gegen Roboter ausgetauscht wurden. Wenn einer von Panzern überfahren wurde, kam aus den Lautsprechern statt eines martialischen

Schreis lediglich ein blechernes Scheppern. Inzwischen hat die Erfolgsserie durch den Ego-Shooter **Command & Conquer: Renegade** einen packenden Action-Ableger. Darin treten Sie als Elitesoldat Nick »Havoc« Parker mit großkalibrigem Kampfgerät an, um entführte Wissenschaftler der GDI zu retten und die Pläne des Nod-Anführers Kane zu sabotieren. Sie kämpfen meist zu Fuß mit 14 Schießprügeln, aber auch in zehn steuerbaren Vehikeln mit dicken Bordgeschützen. Besonders stark ist der erstklassige C&C-Multiplayer-Modus, in dem zwei gegnerische Teams um den Sieg kämpfen – ebenfalls per Pedes und mit Fahrzeugen. In GameStar 3/2002 konnten Sie den Test der US-Fassung lesen. Jetzt hat uns die deutsche Variante erreicht.

## Eins zu eins

In den zwölf Missionen des Spiels gibt's deutlich mehr auf die Lauscher als in vergleichbaren Programmen. Da bekommen Sie per Funk neue Befehle, Kameraden melden sich zu Wort, Zwischensequenzen treiben die Handlung voran. Westwood hat die gesamte Sprachausgabe lokalisiert – und zwar gut. Die Synchronstimmen sind charakteristisch sehr passend ausgewählt. Nur sehr selten kommt es in Cut-Szenen mal vor, dass eine Figur noch fröhlich die Lippen bewegt, ihren Text aber schon längst beendet hat.

Auch die Bildschirmtexte und Menüs sind insgesamt ordentlich übersetzt. Nur hin und wie-

der finden sich Ausrutscher: »Vernichten Sie die Hand von Nod, um eine Verstärkung von Nods Infanterie zu reduzieren«, schwadroniert etwa ein Missions-Tipp während der Ladephase. Alle wichtigen Infor-

mationen kriegen aber auch deutsche Spieler problemlos und gut aufbereitet mit. Sonstige Änderungen gibt es nicht – auch das Original verzichtet auf wüste Splattereffekte. **PS**

→Original-Test in GameStar 3/2002



Schriftlich und per Funk bekommen Sie deutschsprachige Anweisungen.

## Command & Conquer: Renegade

**Genre:** Ego-Shooter **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschr., Profis **Sprache:** Deutsch  
**Entwickler:** Westwood **Publisher:** Electronic Arts, (0190) 787 906 **Preis:** ca. 45 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
 1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Kampf mit Waffenkauf und Basiszerstörung

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 667 MHz 192 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce 2-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Operation Flashpoint (88%, GS 7/01)** Taktische Action als moderner Soldat, mit dynamischem Schlachtfeld und Massen an Fahrzeugen.  
**Medal of Honor: A.L.A. (86%, GS 3/02)** Der Ego-Shooter hat ähnlich abwechslungsreiche Missionen, Vehikel spielen fast keine Rolle.

### WERTUNG

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

Erstklassiger, gut übersetzter Ego-Shooter.



Keine Roboter: Die Soldaten sehen aus wie in der US-Fassung.



# Space Tripper

Rabatz wie in der Spielhalle.



Zwischengegner wie dieser **Spinnen-Roboter** sind hervorragend animiert.

**S**einem dämlichen Namen zum Trotz ist **Space Tripper** keine Krankheit aus dem All, sondern ein Arcade-Shooter reinsten Wassers. Sie sehen Ihren Raumer von oben und steu-

ern in 14 kleinen Levels von links nach rechts und umgekehrt, um alle Gegner abzuschießen. Grafisch ist das Spiel nicht überwältigend gelungen, aber dennoch schön anzusehen: Gerade die monströsen und butterweich animierten Polygon-Endgegner haben uns gefallen; dazu kommen fetzige Explosionen und abwechslungsreiche Landschaften. Sie entledigen sich Ihrer teils in Massen auftauchenden Gegner durch zwei Waffen (Streuschuss und Laser), die Sie mit aufsammelbaren Kapseln verbessern. Akustisch ist bis auf etwas Waffenzappen und rummsende Detonationen nichts los. Einsteiger-Frustwarnung: Der Schwierigkeitsgrad liegt teilweise jenseits von gut und böse. **PK**

## Paul Kautz

### Spielhalle im PC

Space Tripper ist einfach wundervoll arcadig: kein Intro, keine Story oder Savegame-Funktion – klar ein Fall für Action-Puristen. Die werden allerdings ihre Freude an dem Spiel haben, das grob an den C64-Klassiker Uridium erinnert. Alle anderen seien gewarnt: Space Tripper ist ein schweres Action-Spiel für zwischendurch, das eine hohe Frustschwelle erfordert! Gelegenheits-spieler sind bei Fast-Food-Shootern wie Serious Sam besser aufgehoben.

## Space Tripper

**Genre:** Actionspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Englisch  
**Entwickler:** Pom Pom **Publisher:** Hemming AG, (0 63 41) 510 00 **Preis:** ca. 15 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

### MINIMUM

CPU mit 400 MHz  
 64 MByte RAM  
 25 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### STANDARD

CPU mit 550 MHz  
 128 MByte RAM  
 25 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### OPTIMUM

CPU mit 800 GHz  
 256 MByte RAM  
 25 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### WERTUNG

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

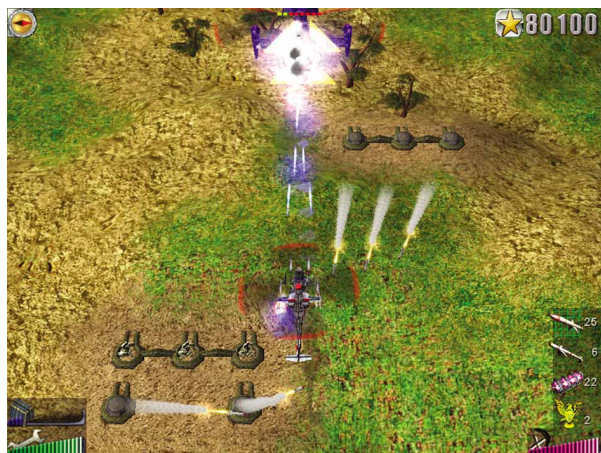


Herausfordernder Arcade-Spaß für zwischendurch.



# Heli Heroes

Ballern mit Strategie-Engine.



Gleich drei Raketen nehmen Kurs auf unseren arg bedrängten Helikopter.

Die Entwickler von Reality Pump sind eigentlich für die Echtzeit-Strategiespiele der Earth-Reihe bekannt. Doch jetzt haben sie die Grafik-Engine von World War 3 modifiziert und ein

Ballerspiel klassischer Schule darumgestrickt: In **Heli Heroes** schießen Sie sich mit Ihrem Hubschrauber durch 30 Levels voller heranzischender Gegner. Die hinterlassen nach ihrem Ableben Bonuswaffen wie dicke Raketen oder gar Laser, damit pulverisieren Sie die schier übermächtig scheinenden Massen noch effektiver. Prinzipiell fliegen Sie vorgegebene Wege ab. Nur wenn Pfeile aufblinken, dürfen Sie zwischen Alternativrouten wählen. **Heli Heroes** wird im Laden für rund 30 Euro angeboten. Wenn Sie das Spiel von der Herstellerseite herunterladen, kostet es nur 15 Euro. Allerdings ist das Standardfile bereits 155 MByte groß. Für Intro, Musik und Sound-Upgrade gehen noch mal 134 MByte drauf. **MIC**

## Mick Schnelle

### Nicht perfekt, aber spaßig

Unkomplizierte PC-Ballerspiele der alten Schule gibt's meiner Meinung nach viel zu selten. Deshalb finde ich die Idee klasse, die World-War-3-Engine für einen netten Shooter umzumodeln. Problematisch sind allerdings die für ein Ballerspiel viel zu kleinen Gegner; mehrere Bildschirme füllende Obermotze fehlen. Außerdem gleichen sich die Levels grafisch viel zu sehr. Dennoch macht Heli Heroes als flotte Pausenschießerei kurzzeitig Spaß. Langfristig wird aber zu wenig geboten.

## Heli Heroes

Genre: Actionspiel    Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Reality Pump    Publisher: Xuxiez, www.xuxiez.de    Preis: ca. 30 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
Zwei Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Wie Solospiel

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 32 MByte RAM 200 bis 300 MByte Installationsg. 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 64 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### WERTUNG

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

Rasanter, aber sehr kleinteiliger 2D-Shooter.

68%

SPIELSPASS

# Between the Lines

Inoffizielles Operation-Flashpoint-Addon.



In der Ost-Blechkarosse fliehen wir vor den anrückenden Russen.

Hinter **Between the Lines** verbirgt sich ein inoffizielles Addon zum erstklassigen Taktik-Shooter **Operation Flashpoint**. Mit diesem umfangreichen Editor konnte die Firma XMP problemlos drei neue Kampagnen mit 20, neun und acht Missionen aus dem Boden stampfen. Die sind aber weit entfernt von der Qualität des Hauptprogramms oder des offiziellen Addons **Red Hammer**. Zum einen ist das Programm höllisch instabil und stürzt schnell ab. Zum anderen nervt das dilettantische Einsatz-Design: So sollen Sie gleich zu Beginn der ersten Kampagne aus einem feindlichen Lager fliehen. Auf einer Seite Ihrer Startbaracke warten etliche Wachen, während auf der anderen nur

ein einsamer Soldat patrouilliert, dem Sie leicht ausweichen können. Und wie der vormals noch weiß gekleidete Arzt in russischer Gefangenschaft an seinen Nato-Tarnfummel kommt, bleibt ein Rätsel. **PET**

## Petra Schmitz

### Dreist und schlecht

Dass für Between the Lines Geld verlangt wird, ist dreist. Die Missionen sind so mies, dass sie nicht mal als Download taugen würden. Zumal sie sich auch nur bei zwei von zehn Versuchen starten lassen. Eine Erweiterung des Multiplayer-Parts von Operation Flashpoint fehlt ganz. Machen Sie einen großen Bogen um dieses Addon, und stöbern Sie lieber im Internet nach Maps. Die sind gratis und meist um etliche Klassen besser.

## Between the Lines

Genre: Taktik-Shooter-Addon    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: XMP    Publisher: XMP, www.xmp.de    Preis: ca. 20 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 60 MByte 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 750 MHz 128 MByte RAM 60 MByte 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 60 MByte 3D-Karte, Hauptprogramm

### WERTUNG

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

Umfangreiches, aber dilettantisches Flashpoint-Addon.

23%

SPIELSPASS

# Worms Blast

Waffen-Würmer im Knobel-Einsatz.



Schieß ich auf die **Blöcke** oder meinen Gegner?

**N**ein, das abgedrehte Action-Strategiespiel **Worms** wird nicht neu aufgelegt. Stattdessen hat Team 17 die Krabbler mit dem Spielhallen-Klassiker **Puzzle Bobble** gekreuzt. Als Ergebnis schießen Sie in **Worms Blast** auf bunte Steinchen statt auf andere Würmer. Die Kiesel verpuffen in einer Rauchwolke, wenn Sie sie mit einer gleichfarbigen Rakete treffen. Der Kniff: Welche Färbung Ihr Geschoss hat, bestimmt das Programm. Die

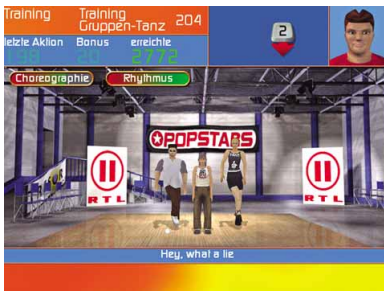
Steinchen sind nur mit Knobelgeschick wegzuputzen, weil Sie die beste Reihenfolge ausbaldornern müssen. Außerdem gehört Fingerspitzengefühl dazu, die Flugbahn Ihrer Raketen durch Schusswinkel und -stärke zu bestimmen. Fehler verzeiht das Spiel kaum – ein, zwei Blindgänger versauen meist schon den Level. Dazu nagen Zeitlimits an den Nerven. Im Solo-Modus haben nur geduldige Profis Spaß am Zielschießen; die Splitscreen-Duelle können immerhin die Mittagspause versüßen. **CS**

Genre:	Geschicklichkeitsspiel
Publisher:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Profis
Spieler:	Zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM



## Popstars: Deine Chance

Keine Chance auf die Endrunde.



Rhythmisch schwingende **Hüften** bringen Punkte.

**E**s gibt Fan-Artikel mit Qualität – Shirts der lokalen Fußballmannschaft etwa. Und es gibt Fan-Artikel, bei denen sich selbst hart gesottene Anhänger über den Tisch gezogen fühlen müssen. Beispielsweise **Popstars – Deine Chance**, ein kruder Mix aus Pseudo-Tanzspielchen, Karaoke-Programm und Reaktionstest, basierend auf dem Talentwettbewerb von RTL 2. Zu Original-Klängen von No Angels, Bro'Sis und ei-

ner unbekannten Band drücken Sie im richtigen Rhythmus auf der Tastatur rum. Dazu suchen Sie aus einem schlecht gemachten Menü die Textzeilen aus, die den Möchtegern-Künstlern als Nächstes über die Lippen gehen. Begleitend schwingen billig animierte Bitmap-Proleten die Hüften, zwischendurch sehen Sie kurze Videos mit Szenen aus den TV-Shows. Wer unbedingt will, spielt **Popstars** bei – notwendigerweise sehr feuchten – Partys mit bis zu vier Personen nacheinander. **PS**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Blackstar, (0190) 888 025
Preis:	ca. 25 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer bis vier
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM

