

Action

Peter Steinlechner



Fest für Feuergefechtler. So eine Auswahl wünsche ich mir nicht nur zu Weihnachten! Momentan gibt's für jeden Shooter-Fan das passende Spiel. Wer es lieber brachial mag und flotte Feuergefechte schätzt, der liegt mit **Return to Castle Wolfenstein** richtig. Zwischendurch ist auch mal vorsichtiges Vorgehen angesagt, aber im Zweifelsfall hilft das Motto »Erst schießen, dann denken« am ehesten weiter. Ganz anders das Taktik-Actionspiel **Ghost Recon**: Sorgfältige Planung ist das A und O; wildes Ballern schickt Sie stante pede in die ewigen Jagdgründe.

Wer schießt künftig im Internet? Gespannt bin ich, wie sich das Jahr 2002 in Sachen Multiplayer-Action entwickeln wird. **Counterstrike** ist momentan zwar immer noch die unumstrittene Nummer eins im Internet, aber ewig wird es das wohl nicht bleiben. Es könnte sogar passieren, dass ein großer Teil der Spieler schon demnächst zu **Castle Wolfenstein** oder **Ghost Recon** abwandert. Die bieten nämlich Mehrspieler-Modi, die speziell Fans des **Half-Life**-Mods ansprechen: Wie in **Counterstrike** spielt Taktik im Team dort die entscheidende Rolle, und nebenbei sehen die beiden Newcomer deutlich besser aus.

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	Unreal	Ego-Shooter	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
6	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
9	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
10	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
11	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
12	Severance	3D-Action	4/01	86%
13	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
14	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	NEU	85%
15	Rune	3D-Action	12/00	84%
16	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	11/01	84%
17	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
18	Giants	3D-Action	2/01	83%
19	Ghost Recon	Taktik-Action	NEU	82%
20	Alice	3D-Action	1/01	81%
21	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
22	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
23	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%
24	Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	9/00	78%
25	Airfix Dogfighters	Actionspiel	12/00	78%

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.

Action-Inhalt

Tests

Return to Castle Wolfenstein76
Ballistics79
Ghost Recon80
Karnickeljagd82
Carrera Grand Prix82
Atlantis82

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	UT: Tactical Ops 2.0	Taktik-Shooter-Mod	9/01	86%
4	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%
5	HL: Firearms 2.5	Taktik-Shooter-Mod	10/01	75%

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.

Schloss Schreckenstein

Return to Castle Wolfenstein

Altes Gemäuer, neues Spiel: Im diesjährigen Ego-Shooter von id Software kommen dank einer packenden Kampagne endlich wieder auch Solisten auf ihre Kosten.

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

Facts

- 25 Levels
- Rund 25
Gegnertypen
- 15 Waffen
- 8 Multiplayer-
Levels
- 3 Multiplayer-
Modi

Unter normalen Bedingungen sind Amerikaner gern gesehene Gäste in alten Burgen. Hingebungsvoll schießen sie Fotos, kaufen den Andenkenladen leer und bewundern selbst den Geräteschuppen. Ganz anders sieht es aus, sollten hinter den alten Gemäuern eklige Experimente stattfinden. Wenn die Schlossherren sich weniger um Rosenzucht und mehr um Zombies, Mutanten sowie die Beschwörung eines Kriegsgottes kümmern, dann ist für B.J. Blazkowicz Schluss mit Sightseeing. Im Ego-Shooter **Return to Castle Wolfenstein** spielen Sie den

amerikanischen Agenten im Kampf gegen das Böse. Der Elitesoldat soll herausfinden, woran die Schergen der Paranormalen Division unter Helga von Braun und Heinrich Höllers Klan der Wölfe denn da forschen. Dabei landet er zunächst in den Kellerverliesen, aber wie es sich für einen Helden gehört, befreit er sich bald selbst. Von da an steuern Sie ihn durch eine Kampagne voll grusliger Überraschungen und skurriler Gegner.

Der Titel wurde unter Aufsicht der Spieleschmiede id Software bei dem Entwicklerteam Gray Matter unter Einsatz

der **Quake 3-Engine** programmiert. Für den Test lag uns die amerikanische Verkaufsversion vor, die hier zu Lande jedoch nicht vertrieben werden darf. Bei Publisher Activision konnten wir ausführlich die deutsche Fassung (USK-Freigabe: »16«) anspielen, auf die sich unsere Angaben zu Story und Personen im Text beziehen. Darin wurden Hakenkreuzsymbole sowie sämtliche Bezüge auf das Dritte Reich entfernt. Statt mit Heinrich Himmler haben Sie es mit Heinrich Höller zu tun, statt mit Nazis mit dem Klan der Wölfe. Unterschiede in der

Gewaltdarstellung gibt es nicht – nach Shooter-Maßstäben hält sich **Return to Castle Wolfenstein** sowieso eher zurück.

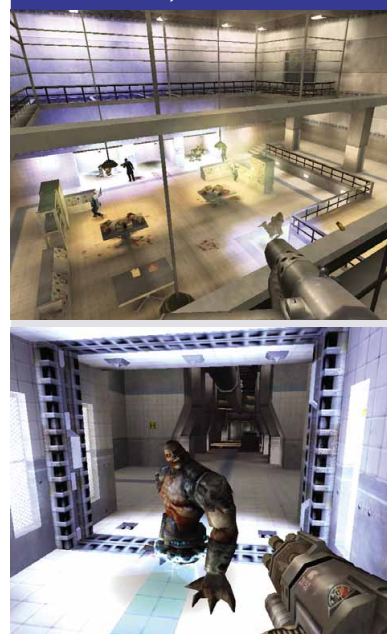
Schockige Rundreise

Auf der Flucht liefern Sie sich mit feindlichen Soldaten Feuergefechte in schummrigen Kellern, gelangen durch Bibliotheken und belauschen im Weinkeller die Wachposten beim Plaudern über edle Tropfen. Bisherige Spiele auf Basis der **Quake 3-Engine** hatten das Problem, nur enge Innenlevels schön darstellen zu können. Das war einmal: Dem Felsen-



Mit der futuristischen **Tesla-Gun** besiegen Sie im herrschaftlichen Anwesen selbst die starken Elitesoldatinnen locker.

Erst sehen, dann treffen



Vom **Balkon** aus sehen Sie, wie Energieblitz-Cyborgs den Laborkäfigen entkommen und die Wissenschaftler angreifen – wenig später stehen Sie selbst vor einem der **Monster**.



Gelegentlich können Sie sich an Feinde **heranschleichen** und sie per Messer ausschalten.



Zivilisten wie das blonde Fräulein dürfen Sie nicht mal anschießen – sonst wird neu gestartet.

nest entkommen Sie auf einer langen Seilbahnfahrt über verschneiten Bergrücken; auch später sind Sie in riesigen Außenarealen unterwegs. Anschließend ballern Sie sich durch dunkle Grabstätten, in denen Zombies so überraschend vor Ihrer Nase auftauchen wie in der Geisterbahn. Im weiteren Spielverlauf perforieren Sie Polygonsoldaten noch in vielfältigsten Umgebungen, etwa in geheimen Waffenlaboratorien, einem riesigen Luftwaffenstützpunkt und auf einem Staudamm. Erst zum Schluss geht es zur Abrechnung gegen die Drahtzieher zurück zu dem alten Gemäuer, in dem das Abenteuer begonnen hat.

Schick verschachtelt

Der Kampf gegen die Wölfe und die Paranormale Division erstreckt sich über 25 Missionen. Anders als in **Half-Life** sind das jeweils eigenständige Levels, die vor dem ersten Schuss komplett in den Speicher geladen werden und – bis auf ganz wenige Ausnahmen – nicht direkt miteinander verbunden sind. Pro Auftrag gibt's ein bis fünf Ziele: So jagen Sie einen Radarschirm in die Luft, retten verbündete Wissenschaftler oder schalten auch

einfach mal alle Feinde aus. Die Levels wirken grafisch schick, sind aber teilweise arg verschachtelt aufgebaut. Gelegentlich sorgt das für Frust. Etwa dann, wenn Sie einen Schalter drücken und selbst herausfinden müssen, welche der vielen Türen nun offen ist.

Fast ohne Waffengewalt müssen Sie durch einen der Außenlevels gelangen. Sobald ein Wachmann Sie bemerkt, flitzt er zum nächsten Alarmknopf und schon schrillen die Sirenen – Mission vergeigt, Sie müssen neu beginnen oder einen Spielstand laden.

Enges Leder

Die meiste Zeit gehen Sie menschlichen Soldaten an den Uniformkragen, vom Gebirgsjäger im Tarnanzug bis zum Elitekrieger. Besonders fies sind langhaarige Schönheiten im engen Lederkostüm, die ebenso flott ballern wie ausweichen; übrigens wirkt deren KI-Verhalten fast wie das der Ninja-Kämpferinnen in **Half-Life**. Kurz nach Beginn haben Sie es außerdem mit untoten Rittern, gegen Spielende mit mutierten Cyborgs zu tun. Eines dieser Mensch-Maschine-Wesen hopst auf einem Energiering durch die Umgebung. Sobald das



Dieser mutierte **Zwischengegner** war in der 3D-Sequenz davor noch eine Helga von Braun.



In **Norwegen** kämpfen Sie sich über Eislandschaften bis in ein Waffenlabor.

Technik-Check

Auflösung

Höhere Auflösungen als 1024x768 verbessern kaum die Optik, zehren aber an der Performance. Auf langsameren Systemen läuft Wolfenstein schneller, wenn Sie mit 800 mal 600 Bildpunkten spielen.

RAM/Festplatte

Die Quake-3-Engine verprascht RAM zum Frühstück – unter 128 MByte stockt das Spiel, und Ladevorgänge dauern ewig. 256 MByte sind das Optimum. Die Installation kopiert 665 MByte auf die Festplatte.

Tunig-Tipps

TIPP 1: Wenn Wolfenstein ruckelt, sollten Sie zunächst die Texturdetails reduzieren. Auf Kosten der Optik steigern »Medium« oder »Low« die Framerate immens. Besitzer von Geforce 2 oder besseren Karten können »Extra« wählen und bekommen noch feinere Texturen.

TIPP 2: Wenn Sie keine 1-GHz-CPU und eine T&L-lose 3D-Karte haben, beschleunigen »Low Geometric Details« die Darstellung.

TIPP 3: Mit dem Konsolenbefehl »\com_hunkmegs« nutzt die Engine mehr als 56 MB RAM. Als Maximum gelten zwei Drittel Ihres RAMs.

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 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Vom Wachturm aus haben Sie freie Sicht über einen der großen Außenlevels.



Biest den Boden berührt, ist der Kontakt geschlossen, und wilde Blitze knabbern – selbst durch Wände und Decken hindurch – an Ihren Lebenspunkten.

Die KI spielt zwar nur eine kleine Rolle, weil der spielerische Schwerpunkt auf sehr schnellen und heftigen Gefechten liegt – aber sie erfüllt ihre Aufgabe überzeugend. Gegner gehen bei Bedarf in Deckung und lauern dann geduldig auf Sie. Einige verfolgen Sie sogar über Leitern hinweg, was sonst im Shooter-Bereich immer noch eine Ausnahme ist. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade ist das Programm gegen Spielende eine echte Herausforderung. Immerhin dürfen Sie jederzeit bequem und flott speicherschnell laden.

Haufenweise Ballermänner

In der Waffenkammer des Agenten Blazkowicz landen im Spielverlauf 15 Kampfgeräte. Anfangs muss er mit Messer und Pistole auskommen, später jagt er seine Kugeln aus drei Arten von MP und zwei Scharfschützengewehren in Richtung Feind. Einige der Ballermänner basieren lose auf historischen Vorbildern, etwa der britischen Thompson. Andere wie die Tesla-Gun, aus der blaue Energiestrahlen züngeln, sind frei erfunden. Über alternative Feuermodi oder sonstige Feinheiten verfügt keines der Geräte. Dezentere Taktikein-

schlag: Zwei der besonders effektiven Maschinengewehre überhitzen rasch und blockieren dann – das zwingt zu durchaus spannenden Manövern der Marke »Ballern-Deckung-Kühlen-Ballern«.

Wölfe im Netz

Wer im Netz antritt, muss erstmals in einem 3D-Shooter ohne Deathmatch auskommen – das Programm setzt ganz auf Teamplay. Zwei Modi sind im Angebot: Der eine heißt »Checkpoint«, darin kämpfen die beiden gegnerischen Gruppen, bis

Jan Tomaszewski



Stimmung pur

Auf den ersten Blick scheint bei diesem id-Shooter alles zu stimmen. Knisternde Fackeln an den Gemäuerwänden, das finstere Gurren der Zombies und sanft wiegende Spinnenweben an den Decken sind ein Fest für Auge und Ohr. Nur: Automatisch schließende Türen oder fummelige Schalterorgien nehmen viel Tempo aus dem sonst erfreulich rasanten Shooter.

Besonders gut gefällt mir dafür der Multiplayer-Modus. Die Levels sind nahezu perfekt ausbalanciert und machen ab zehn oder mehr Spielern eine Riesengaudi. Wenn Sie sich für teambasierte Online-Titel begeistern, sollten Sie einen Blick auf diese deutsche Version werfen.

Peter Steinlechner



Flottes Ballerfest

Meine Maus muss sich auf Dauerstress einstellen: In nächster Zeit wird sie wegen Return to Castle Wolfenstein kaum zur Ruhe kommen. Endlich darf ich

mal wieder nach Herzenslust ballern. Das Kampftempo ist extrem hoch, die Grafik schick, und die Atmosphäre stimmt letztlich auch. Da mögen Handlung und ein Teil der Monster noch so trashig wirken – das Ding macht Spaß. Wenn Gruselzombies aus Särgen springen, ist zwar nicht gerade der Innovationsgipfel erreicht – aber ich zucke trotzdem zusammen. Schön auch, dass es grafisch abwechslungsreicher zugeht als in den meisten Konkurrenzprogrammen. Kaum eine Umgebung ähnelt der anderen, ständig sehe ich was Neues.

Komplizierte Levels

Die Schleich-Abschnitte kommen mir allerdings wie Nötigung vor, da würde ich mich viel lieber durchballern. Wirklich nervig ist der Aufbau mancher Levels. Mir macht es wenig Spaß, ein leer geräumtes Gebäude auf der Suche nach dem Ausgang nochmals abzuklappen, weil sich irgendeine der vielen Türen geöffnet hat. Das ist eine Designsünde, die der Vergangenheit angehören sollte. Wenn Sie sich auch nur ein bisschen für Ego-Shooter begeistern, können Sie sich die deutsche Version holen.

alle stationären Flaggen im Level mit der eigenen Farbe eingefärbt sind. In »Stockwatch« muss das angreifende Team bestimmte Aufgaben erledigen und beispielsweise einen speziellen Raum erreichen. Acht Karten liefern die Entwickler mit, alle bis auf eine basieren auf Levels aus der Solo-Kampagne. Die Teilnehmer treten als Soldat, Ingenieur, Arzt oder Lietenant mit jeweils spezifischen Vorteilen sowie spezieller Ausrüstung an – Letzterer darf per Funkgerät sogar Bombardements anfordern. **PS**

Return to Castle Wolfenstein

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Gray Matter Publisher: Activision, (01805) 225 155 Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Stockwatch, Checkpoint – kein Deathmatch!

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 300 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01) Als Geheimagentin erleben Sie mehr Abwechslung, echte Schleich-Missionen und schräge Waffen.
Red Faction (84%, GS 11/01) Auf dem Mars gibt's die spannendere Handlung, aber deutlich schwächere Grafiken.

WERTUNG

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

Schneller Ego-Shooter mit packender Atmosphäre.



Ballistics

Astronauten-Rennspiel am Heim-PC.



Derartigen Hindernissen müssen Sie stets **blitzschnell** ausweichen.

An den Nürburgring erinnert sich in der fernen Zukunft von **Ballistics** längst niemand mehr: Statt über Pisten in lauschiger Landschaft rasen Sie in dem Action-Rennspiel auf Ho-

ver-Motorrädern durch sieben enge Röhren. Und zwar dermaßen rasant, dass selbst von kilometerweit entfernten Hindernissen akute Gefahr ausgeht. Wahlweise im Schnellstart-Modus oder in der Kampagne brettern Sie gegen computergesteuerte Piloten um den Sieg. Mittels eines Seitwärts-Kipp-Manövers schubsen Sie lästige Konkurrenten aus dem Weg oder gegen Barrieren – sofern Sie mit den Reflexen eines Shaolin-Mönchs gesegnet sind. Ein individuelles Vehikel dürfen Sie aus 40 Komponenten wie Motor oder Kühlung selbst zusammenstellen. Ernst gemeinter Hinweis: Die teils extrem psychedelische Farbgebung und das enorme Tempo können bei empfindlichen Spielern für Übelkeit sorgen. **PS**

Peter Steinlechner

Nur für schnelle Jungs

Jede Wette, dass Ballistics in Wirklichkeit ein Nasa-Bewerbungsprogramm ist? Wenn Sie es erfolgreich durchspielen, sendet Ihr Computer heimlich eine Nachricht an die Raumfahrtbehörde, und in ein paar Monaten fliegen Sie zum Mars. Anders ist die Idee, Sie mit Hochgeschwindigkeit ausschließlich durch bizzarr bunte Röhren zu schießen, jedenfalls nicht zu erklären. Dabei haben die Entwickler durchaus solide Arbeit abgeliefert. Die Steuerung ist okay, die Engine kann was – allerdings fehlt es grafisch an Abwechslung.

Ballistics

Genre: Action-Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch
Entwickler: Xicat Interactive Publisher: THQ, (0190) 505 511 Preis: ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 500 MHz
128 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte

OPTIMUM

CPU mit 833 MHz
192 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

WERTUNG

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

Rasantes Rennspiel für sehr gesunde Magen.





In geheimer Mission

Ghost Recon

Wehrhafte Spezialisten unter Ihrer Kontrolle: Mit Teams aus sechs Elitekämpfern befreien Sie den Kaukasus von machthungrigen russischen Nationalisten.



Auf CD/DVD:
spielbare Demo

WWW

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

Verdammt, was geht da vor sich? In der Nähe fallen Schüsse, und vor uns raschelt was im Gras. Mit aktiviertem Nachtsichtgerät und der M-16 im Anschlag lauert unser Trupp auf dem Waldboden. Leise robben wir weiter zu einer Hütte. Dann geht alles ganz schnell: Tür auf, aus der Ferne schaltet der Scharfschütze den ersten Gegner aus, wir stürmen rein. Ein paar Feuersalven später ist die Kommunikationszentrale in unserer Hand und das Missionsziel erreicht.

Im Taktik-Shooter **Ghost Recon** agieren Sie als Chef einer Gruppe von Elitekämpfern – und zwar so geräuschlos und unsichtbar, wie es das Wörtchen »Gespenst« in Ihrem Namen verlangt. Die Spezialeinheit ist im Jahr 2008 auf gehei-

mer Mission im Kaukasus. Russische Nationalisten wollen die Macht an sich reißen, Sie helfen dem Widerstand. Dazu absolvieren Sie für die US-Regierung Spezialkommando-Aufgaben: Unbemerkt im Einsatzgebiet abgesetzt, dann strategische Objekte gesichert, erkundet oder ausgeschaltet – und anschließend nichts wie weg.

Sprung zum Soldaten

In der Ich-Perspektive steuern Sie immer eines der maximal sechs Gruppenmitglieder. Ein Knopfdruck genügt, und schon verkörpern Sie statt des Infanteristen den Scharfschützen. Vor Missionsstart bestimmen Sie, wen Sie mit dabeihaben wollen. Schützen agieren mit leichter Bewaffnung wie dem M-16. Ausrüster (katastrophale Über-



Diesen **russischen General** (links) haben wir als Kriegsgefangenen gefasst.

setzung von »Support«, Unterstützung) feuern mit einem schweren M-249 Bleisalven Richtung Feind. Sprengstoffexperten können als Einzige Bomben legen und feindliche Pan-

zer in die Luft jagen. Besonders wertvoll sind Scharfschützen – im Test haben wir in deren Rolle einen Großteil der Gegner beseitigt. Nach den Einsätzen spendieren Sie Ihren Recken in einem der Bereiche Waffen, Tarnung, Ausdauer oder Führung einen Statuspunkt. Die haben starke Auswirkungen, selbst ein schwacher Schütze mutiert damit bis zum Finale zum treffsicheren Superhelden.

Still und heimlich

Zu Beginn der 15 Missionen stehen Sie jeweils am Rand eines ausgedehnten Einsatzgebiets. Auf einer Karte sind drei bis vier Ziele markiert. Beispielsweise sollen Sie ein russisches Lager ausräumen, Panzer schützen oder einen gegnerischen General gefangen nehmen. Auf möglichst leisen Pfoten schleichen Ihre Leute durch lauschige Wälder, enge Straßenschluchten oder dunkle Sümpfe. Ein Großteil der Missionen spielt bei Dunkelheit – ein echter Vorteil für Sie, weil Gegner

Zusammen mit UNO-Blauhelmsoldaten beschützen Sie ein Gebäude.



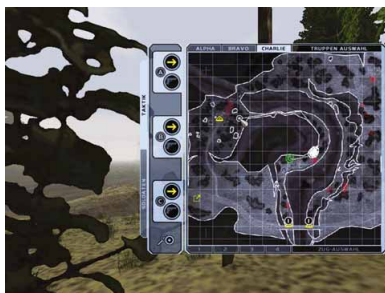


Schritt für Schritt kommt Ihr **hochgerüstetes Team** in den Straßen einer Kleinstadt voran.

im Nachtsichtgerät besser zu erkennen sind. Außerdem hilft ein Pseudo-Radar am Bildschirmrand: Gelbe Flächen zeigen, in welcher Richtung mittelweit entfernte Gegner lauern, ein roter Punkt warnt vor Feinden in unmittelbarer Nähe.

Befehl auf Mausklick

Auf der Kommandokarte erteilen Sie den Gefährten Befehle. Ein Klick auf einen Hügel, und



Per **Kommandokarte** erteilen Sie Echtzeit-Befehle.



Das **Nachtsichtgerät** zeigt klar Freund und Feind.

schon machen sich zwei Kollegen computergesteuert auf den Weg. Außerdem legen Sie das grundsätzliche Verhalten der Geisterkrieger fest – etwa, ob sie bei Feindkontakt anhalten oder ohne Rücksicht auf Verluste vorpreschen. In einigen Missionen geht ohne Koordination kaum was: Dann sollte der Scharfschütze auf erhöhter Position das Gelände überblicken, ein Team sichert den Seiteneingang, während Sie durch die Hauptpforte stürmen. Allerdings sind die Kommandos sehr allgemein gehalten und bieten zu wenig Optionen. So ist es nicht möglich, die Kollegen gezielt zum Objektschutz oder ganz besonders leisem Vorgehen aufzufordern – da müssen Sie selbst ran.

Brücke bleibt stehen

Die frisch programmierte 3D-Engine bietet auf schnellen Rechnern ansehnliche Grafiken. Bäume wippen im Wind, dynamischer Schatten liegt über der Landschaft, teils genießen Sie Weitsicht bis weit über die Fernrohrdistanz. Besonders schön sind die glaubwürdig animierten Spielfiguren. Enttäuschend: Wenn Sie eine Brücke in die Luft jagen, sehen Sie das

nicht, sondern bekommen lediglich eine Textmeldung. Auf Rechnern unterhalb der 600-MHz-Grenze müssen Sie einen Großteil der Details herunter-schalten und niedrig aufgelöste Texturen verwenden.

Gespenster im Netz

In Mehrspieler-Partien jagen sich bis zu 36 Teilnehmer in vier Teams. Es gibt eine Hand voll Modi, auch dezent actionlastige Deathmatches sind im Angebot. Besonders spannend

Peter Steinlechner



Fest für Taktiker

Die Nerven sind bis zum Zerreißen gespannt, dann knattert der Schusswechsel – und der letzte Trupp Bösewichte beißt ins Gras, meine Kameraden leben noch, die

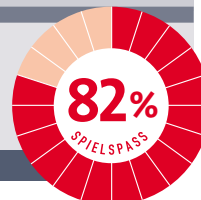
Mission ist geschafft! In derartigen Momenten liebe ich Ghost Recon: Wenn ein sorgfältig geplanter Einsatz gelingt und das lange Warten im Gebüsch sich auszahlt. Ein dickes Lob gibt's auch für die schicke Grafik: Der fehlt zwar der Glitzer aktueller Ego-Shooter, dafür wirkt sie aber realistisch. Die stimmigen und extrem abwechslungsreichen Außengebiete gefallen mir von allen vergleichbaren Programmen am besten. Das neue Missionsplanungs-System könnte zwar ein paar Optionen mehr vertragen, ist aber schön unkompliziert und lenkt kaum vom eigentlichen Spiel ab.

Kleine Macken

Etwas enttäuscht bin ich von den starren, vorhersehbaren Einsätzen. Wer die Überraschungen in Operation Flashpoint kennt, fühlt sich hier kaum wie auf echten Kampfschauplätzen – zumal es keinerlei steuerbare Fahrzeuge gibt. Außerdem sind die 15 Missionen locker an einem einzigen Wochenende durchgespielt. Wenn für Sie bei Taktik-Shootern vor allem die erste Worthälfte wichtig ist und Sie auf eine gute Story verzichten können, möchte ich Ihnen dieses Programm aber wärmstens ans Herz legen.

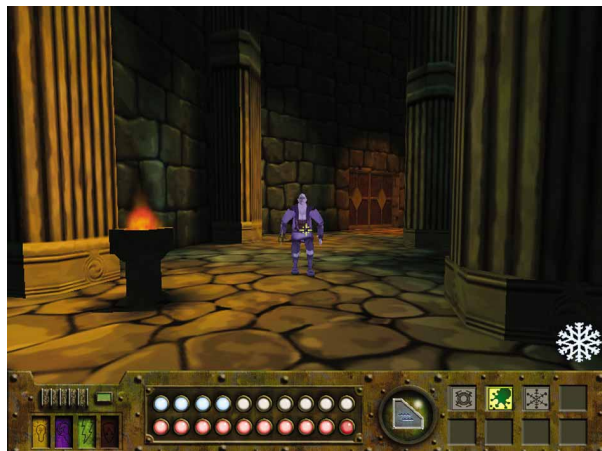
Ghost Recon

Genre: Taktik-Aktion	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Redstorm Entertainment	Publisher: Ubi Soft, (0180) 555 49 38	Preis: ca. 80 Mark
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (36 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (36 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, Cooperative		
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 300 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße	1 GByte Installationsgröße	1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte
ALTERNATIVEN		
Operation Flashpoint (87%, GS 7/10) Taktik-Shooter mit besserer Story und Atmosphäre, außerdem dürfen Sie Vehikel steuern.		
Delta Force Land Warrior (80%, GS 7/10) Das Programm prahlt mit riesigen Voxel-Außenarealen; restliche Grafik aber eher schwach.		
WERTUNG		
Grafik:		Gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Gut
Anspruchsvolle Soldaten-Sim mit Schwerpunkt Taktik.		



Atlantis

Mieses Spiel zum Disney-Film.



Auf Gegner treffen Sie in den leeren Spielabschnitten nur sehr selten.

Weihnachtszeit – Disney-Zeit. Auch zu **Atlantis**, dem neuesten Streifen aus Old Walts Zeichentrickwerkstatt, präsentiert Disney Interactive ein PC-Spiel. **Atlantis – Im Kreuzfeuer** schickt Sie in klassischer 3D-Shooter-Manier auf die Spu-

ren der legendenumwobenen Stadt. Bei der Suche nach einem mysteriösen Tagebuch kämpfen Sie sich durch Eistunnels, durchstößern Gewölbe und erkunden ein sinkendes Tiefseeboot. Denn nur diese Kladde verrät, wo genau Atlantis liegt. Unterwegs tauchen sehr selten ein paar schusschwache Monster auf, die zwei, drei Mausklicks später das Zeitliche segnen. Gelegentlich steuern Sie ein Fahrzeug oder Schiff. Dann sind Felskanten erheblich gefährlichere Gegner als die mies animierten Hampelmänner, die das Spiel bevölkern. Spannend wird's nie, und die mäßige 3D-Grafik trägt das ihre dazu bei, den Spielspaß zu verderben. Lediglich das Rennspiel im Mehrspielermodus sorgt für etwas mehr Abwechslung. **MIC**

Mick Schnelle

Gähnende Leere

Eines vorweg: Ich mag Disneys Atlantis-Film. Denn der ist schön gezeichnet und sehr spannend – ganz im Gegensatz zum Spiel. Die grobkantige 3D-Grafik sieht aus wie direkt vom N64 importiert. Und die Levels sind leer. Die Hand voll Gegner bieten keinerlei Herausforderung. Am besten investieren Sie Ihr Geld in den tollen Kinofilm – selbst mit Popcorn und Cola wird der Spaß deutlich günstiger.

Atlantis – Im Kreuzfeuer

Genre: 3D-Action	Anspruch: Einsteiger	Sprache: Deutsch
Entwickler: Disney Interactive	Publisher: Disney Inter., (06102) 816 80 68	Preis: ca. 90 Mark
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (8 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (2 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Rennen		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> TNT <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> GeForce 1/2 MX <input type="checkbox"/> Kyro 2 <input type="checkbox"/> GeForce 2 <input type="checkbox"/> GeForce 3		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
WERTUNG		
Grafik:	Ausreichend	
Sound:	Befriedigend	
Bedienung:	Befriedigend	
Spieltiefe:	Mangelhaft	
Multiplayer:	Ausreichend	
Sterbenslangweilige 3D-Schießereien.		



Carrera Grand Prix

Streckenweise lustiges Simpel-Rennspiel.

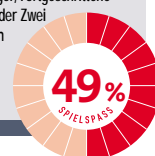
Nur die verwöhnten Nachbarsungen aus Kindheitstagen hatten sie: eine richtig große Carrera-Bahn. Wenn Sie damals immer neidisch auf die schwarzen Plastikteile geschaut haben, können Sie jetzt mit dem Rennspiel **Carrera Grand Prix** das Spielzeug-Defizit ausgleichen. Auf 30 vorgefertigten oder per Editor gebastelten Strecken heizen Sie mit sieben Autos gegen einen menschlichen (im Split-Screen) oder computergesteuerten Rivalen um die Wette. Lenken müssen Sie nicht. Wie im Kinderzimmer-Vorbild können Sie lediglich gefühlvoll Gas geben und die Spur wechseln. Extras wie Beschleuniger bringen ein bisschen Abwechslung in den sonst eher eintönigen Spielablauf. Im kniffligen Meisterschaftsmodus verdienen Sie sich neue Autos. Trotz der traurig einfarbigen Grafik und des



Viele Strecken führen über den Kuchentisch.

einfachen Spielprinzips macht **Carrera Grand Prix** für kurze Zeit Spaß, besonders mit einem zweiten Rennfahrer. **MS**

Genre:	Rennspiel
Publisher:	Take 2, (01805) 217 316
Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	Einer oder Zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM, 3D-Karte



Karnickeljagd

Lahmes Moor-Kaninchen in 3D.

Auf vielen bundesdeutschen Büro-PCs hat **Moorhuhn** seinen festen Platz gefunden. Dorthin möchte auch **Karnickeljagd**. Das Spielprinzip ist fast identisch mit dem des großen Vorbilds. Zwar stehen Sie bei der Hasenhatz in einer 3D-Landschaft, können sich allerdings nur auf der Stelle drehen – was letztlich aber die nahezu gleichen Bewegungen per Maus oder Tastatur ergibt wie im gefiederten Seitwärts-Scroller. Unter Zeitdruck ballern Sie auf braune, graue oder schwarze Mümmelmänner. Gelegentlich ploppt aus einem der gemeuchelten Tiere ein Extra: So gibt es MP- oder Schrotmunition, Zeitverlängerer oder ein Zoom. Zwei halbwegs ansehnliche Bauernhof- und Wiesen-Levels dürfen Sie von Anfang an betreten, einen sehr hässlichen Extra-Einsatzort müssen Sie erst



Auf dem 3D-Bauernhof jagen Sie Hasen.

freischalten. Alles solide umgesetzt – aber mit dem kostenlosen **Moorhuhn** werden Sie genauso »gut« bedient. **PS**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Data Becker, (0221) 933 16 66
Preis:	ca. 30 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM, 3D-Karte

