

Action

Peter Steinlechner



Ganz schön langsam. Beim Stichwort »Zeit« denke ich an Spitzenplätze in Rennspiel-Highscorelisten, manchmal auch an trödelige Entwickler. Diesen Monat hat »Zeit« bei mir ganz andere Gedankengänge angeworfen. Grund ist unser Titelthema **Max Payne**: Darin sorgt der innovative Zeitlupeneffekt »Bullet-Time« für Ballereien der besonderen Art. Toll, dass Designer mit einem gewagtem Eingriff in die physikalischen Gesetze dermaßen spannende Situationen basteln. Überraschende Effekte sind nämlich keine Sache der Technik – sondern der Kreativität.

Mods in die Liste? Gehören Mods wie **Counterstrike** oder **Tactical Ops 2.0** in unsere Action-Charts? Dafür spricht, dass viele dieser Modifikationen inzwischen die Qualität kommerzieller Titel erreichen. Dagegen, dass sie »nur« auf einer schon lange vorhandenen 3D-Engine aufbauen und keine kommerziellen Spiele sind. Außerdem laufen sie wie Addons (die wir auch nicht in der Hitliste führen) meist nur zusammen mit dem Hauptprogramm. Vorerst lassen wir getestete Mods aus den Charts. **Counterstrike** bleibt aber drin: Das Spiel existiert auch als eigenständiger, kommerzieller Titel. Schreiben Sie mir Ihre Meinung an brief@gamestar.de, Betreff »Action-Mod«.

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	Max Payne	3D-Action	NEU	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	Wheel of Time	Ego-Shooter	1/00	87%
12	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
13	Severance	3D-Action	4/01	86%
14	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
15	Rune	3D-Action	12/00	84%
16	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
17	Giants	3D-Action	2/01	83%
18	Daikatana	Ego-Shooter	7/00	83%
19	Alice	3D-Action	1/01	81%
20	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
21	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
22	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
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

Titelstory: Max Payne

Der Megatest	52
Die Bullet-Time	55
Tuning-Tipps	58
Die Editoren	59
Komplettlösung	125

Tests

UT: Strike Force 1.6	64
UT: Tactical Ops 2.0	66

Multiplayer-Spaß vom Feinsten

Unreal Tournament Strike Force 1.6

Im Universum der Hobby-Geiselfreier und Freizeit-Bösewichter bleibt es spannend: Eine Mod von Unreal Tournament sägt am Thron von Counterstrike.

Ego-Shooter, die nicht nach einmaligem Durchspielen vergessen sein wollen, setzen immer mehr auf Multiplayer-Modifikationen. Von Hobbyprogrammierern in ihrer Freizeit gebastelt, halten Mods verdiente Spiele-Hits über lange Zeit lebendig. **Unreal Tournament** bietet gleich zwei von der Sorte, die sich um das Thema »Terroristen gegen Spezialeinheit« drehen. Der taktische Shooter **Strike Force** ist neben **Tactical Ops** (Test auf Seite 66) einer da-

von. Mit farbenprächtigen Karten, aufwändigen Texturen und einem durchdachten Spielsystem bildet er eine Besonderheit.

Vier in einem

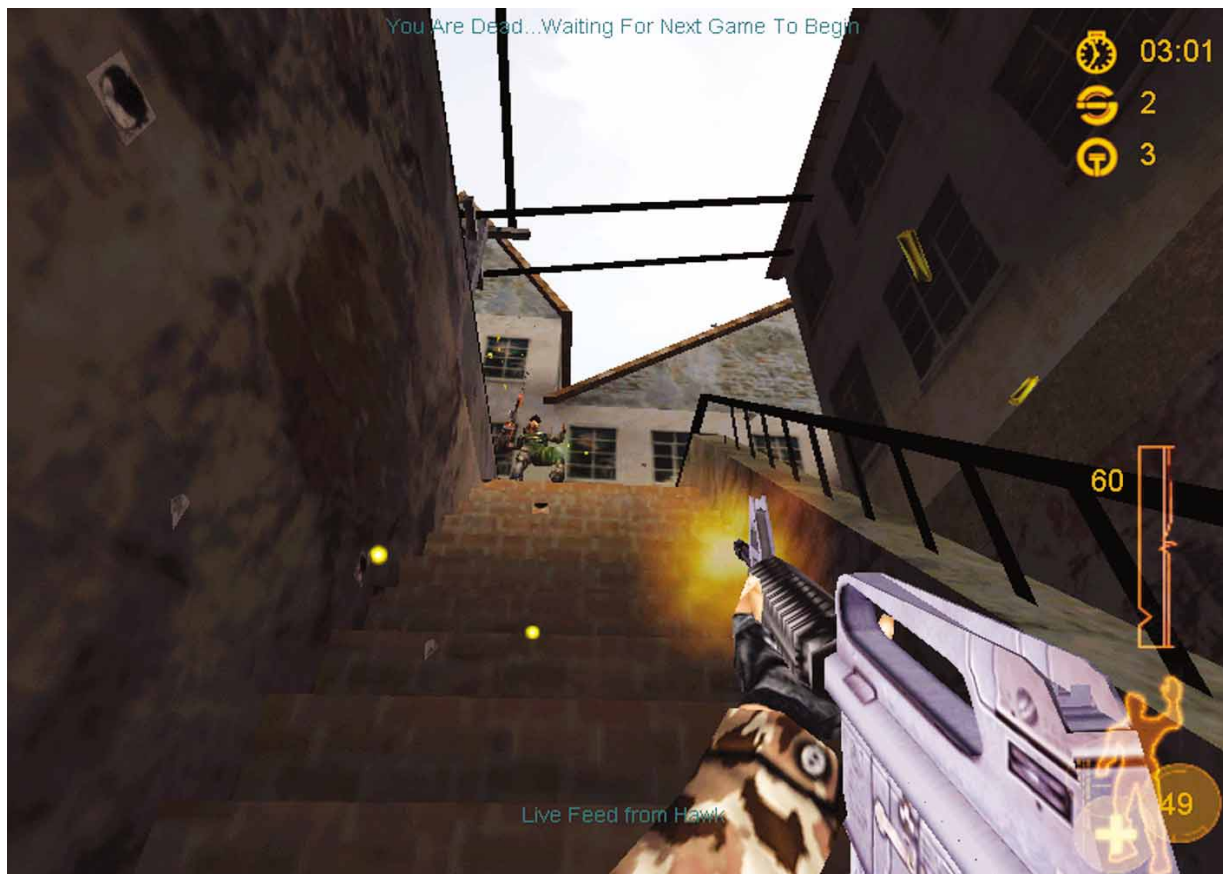
In **Strike Force** geht es nicht nur darum, als Spezialeinheit Geiseln aus den Händen der bösen Terroristen zu befreien. Die Modifikation verfügt über gleich drei weitere Spielmodi. Bei »Escape« müssen die Anti-Terroristen einen VIP in eine sichere Zone bringen – die bösen Buben haben

aber entschieden was dagegen. Wer innerhalb des Zeitlimits von vier Minuten einen tödlichen Treffer kassiert, muss bis zum Ende der Runde warten, kann aber den Kollegen über die Schulter schauen. Im Team Deathmatch beballern sich die Kontrahenten, bis eine Partei komplett ausgeschieden ist. Und im Deathmatch gibt es für jeden Spieler nur Gegner. Als Sieger geht hierbei derjenige vom Platz, der als Einziger überlebt oder als Erster eine bestimmte Anzahl von

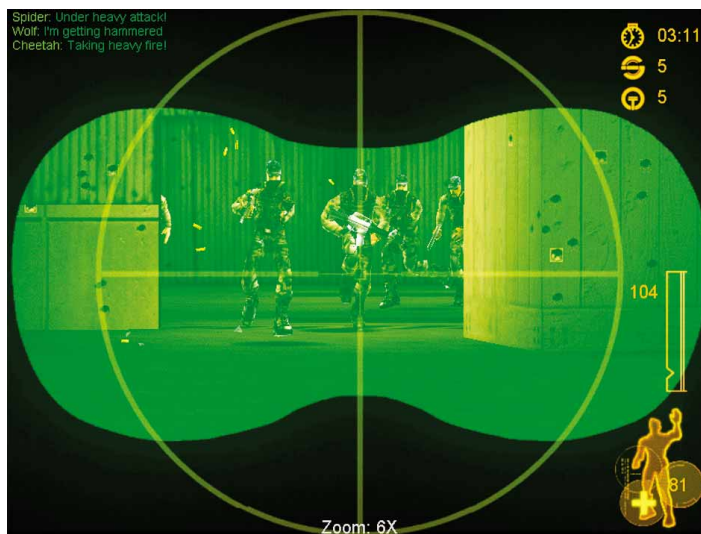
Feinden ausgeschaltet hat. Sowohl Team-Deathmatch als auch das pure Deathmatch lassen sich prima mit Bots spielen. Für die anderen beiden Modi gibt es keine Computergegner.

Waffen für lau

Ihr Equipment hängt in **Strike Force** nicht vom Gewinn einer Runde ab. Jeder Spieler hat 16 Slots in seinem Inventar, die er zu Beginn einer Partie nach eigenem Gutdünken füllen kann. Das Arsenal besteht aus 21



Sobald ein **Nahkampf** ansteht, dreht Strike Force in Sachen Grafik und Action so richtig auf: fliegende Patronenhülsen, Mündungsfeuer, Einschusslöcher.



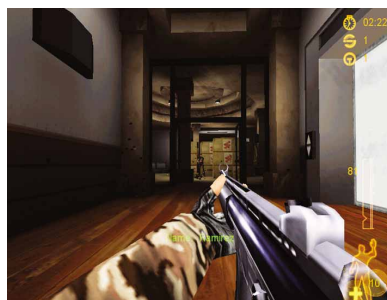
Blick durchs Zielfernrohr eines Scharfschützengewehres: Im gleichzeitig aktivierten **Nachtsichtgerät** präsentieren sich die Terroristen gut sichtbar am anderen Ende der Karte.

Waffen (Pistolen, Schrotflinten, MPs, Sturm- und Scharfschützengewehre, Granaten und Messer), wobei jedes Team aber nur auf bestimmte Typen zugreifen darf. Doch Vorsicht: Wer zu viel in seinen virtuellen Rucksack packt, wird wesentlich langsamer. Schön, dass wenigstens das wichtige Nachtsichtgerät schon fest implantiert ist.

Die Spielerfiguren haben allesamt besondere Fähigkeiten. Vergleichbar ist das mit den Eigenheiten der Charaktere in **Rogue Spear**. Einige Anti-Terroristen und Terroristen können beispielsweise mit dem Scharfschützengewehr besonders gut umgehen. Wenn Sie einen Laien dennoch mit der großkalibrigen Fernwaffe ausstatten, macht sich das im Spiel durch ein extrem wackelndes Fadenkreuz bemerkbar – wie bei **Deus Ex**.

Realer geht es kaum

Strike Force-Einsteiger werden sich fragen, wie sie überhaupt



Die MP5 hat kein echtes **Fadenkreuz**. Nur ein kleiner roter Punkt hilft Ihnen beim Zielen.

was treffen sollen. Denn Fadenkreuze gibt es nur im zweiten Feuermodus. Bei den Maschinenpistolen und Shotguns etwa haben Sie gar nur einen kleinen roten Punkt im Zentrum des Bildschirms. Damit zu zielen, ist gar nicht so einfach, denn die Waffen verreißen extrem, wenn Sie die Feuertaste zu lange drücken. Scharfschützen kämpfen mit einem anderen Problem. Sie sehen erst nach einer Sekunde, ob ein Treffer gelandet wurde. Denn ihre weit reichenden Waffen haben einen so realistischen Rückschlag, dass für einen Moment der Himmel durchs Fernglas glitzert, nachdem sie einen Schuss abgegeben haben.

Um die Sache noch lebens echter zu machen, beeinflussen weitere Faktoren Ihr Überleben in einer Runde. Der Pulsindikator verrät Ihnen, wie fit Sie gerade sind. Steigt er durch wildes Rennen, Gehüpfe oder kassierte Treffer auf 150 an, leidet Ihr Zielvermögen. Zusätzlich verrät lautes Schnaufen dem Feind möglicherweise Ihre Position. Abhilfe können Sie durch Stillstehen oder gar Hinlegen schaffen. Auf dem Bauch ist auch das Zielen um einiges leichter.

Levels für Pfadfinder

Die Maps in **Strike Force** lassen sich längst nicht so einfach durchschauen wie die **Counterstrike**-Karten. Zum einen sind sie meist viel größer, zum ande-

ren mit mehr verwinkelten Gängen, komplexen Bauten sowie freien Flächen ausgestattet. Im Team-Deathmatch variieren sogar die Startpunkte der Parteien. Deshalb ist nicht immer schon nach drei Runden klar, wie Sie am besten zu den Geiseln kommen. Man muss den Kartendesignern zudem zugute halten, dass sie Mut zur Farbe und zu ungewöhnlichen Szenarios haben. Die Karte »Cold-Steel« etwa erinnert sehr an die ersten Einsätze von **Project IGI**: Lagerhäuser und große Flächen bestimmen das taktische Vorgehen. Bei »AngelFire« handelt es sich um ein lauschiges südländisches Dorf mit einer kleinen Kapelle im Zentrum, und auf der Map »Portugal« toben die Kämpfe gar in einer wunderschönen Kleinstadt. **PET**

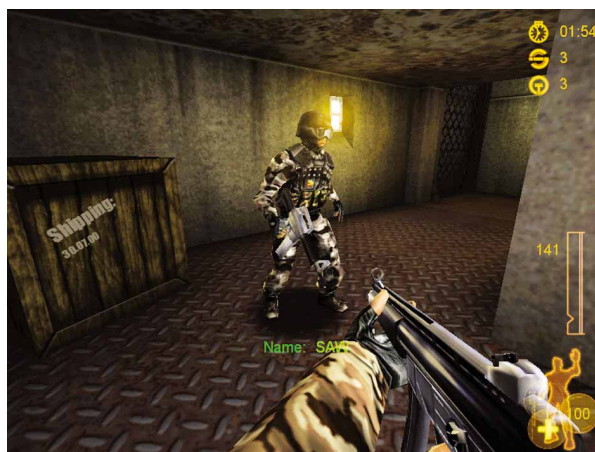
Petra Schmitz



Exquisites Shooter-Dessert

Man nehme einige der appetitlichsten Zutaten aus den besten Ego- und Taktik-Shootern, die es zur Zeit gibt. Dem füge man eine große Menge der feinen Multiplayer-Würze hinzu, verrühre das Ganze gut – fertig ist der Leckerbissen Strike Force. Besonders gut mundet mir die Realismus-Komponente, die den allgemeinen Spaß-Geschmack nicht überlagert, sondern gelungen unterstreicht.

Bei erstmaligem Verzehr könnten die facettenreichen Aromen der hohen Komplexität und Levelgröße manche vielleicht überraschen. Später aber empfindet man diese nur als Bereicherung. Schön, dass bei all den deliziosen Bestandteilen auch das Auge positiv gereizt wird. Farbenfrohe Texturen, grelles Mündungsfeuer und schicke Animationen verzerren den Action-Brei. Eine echte Gaumenfreude. Guten Appetit!

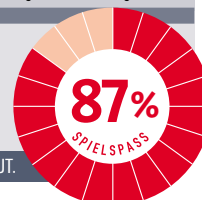


Aufwändig texturierte **Skins** machen die Mitspieler richtig lebendig.

UT: Strike Force

Genre: Taktik-Shooter-Mod	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Englisch
Entwickler: Strike-Force-Team	Publisher: www.strikeforcecenter.com	Preis: kostenlos
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (16 Spieler) <input checked="" type="checkbox"/> Netzwerk (16 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Flucht, Geislerrettung		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> TNT <input checked="" type="checkbox"/> G400 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Radeon <input type="checkbox"/> Geforce		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM, 3D-Karte	128 MByte RAM, 3D-Karte	256 MByte RAM, 3D-Karte
260 MByte Installationsgröße	260 MByte Installationsgröße	260 MByte Installationsgröße
Unreal Tournament, Version 436	Unreal Tournament, Version 436	Unreal Tournament, Version 436
ALTERNATIVEN		
Counterstrike (89%, GS 2/01) Geniales, leicht zugängliches Teamspiel, das schnelle Action und Taktik perfekt verbindet.		Tactical Operations (86%, GS 9/01) Einfachere Gut-gegen-Böse-Mod zu Unreal Tournament, mit hervorragendem Leveldesign.
WERTUNG		
Grafik:	Gut	
Sound:	Sehr gut	
Bedienung:	Sehr gut	
Spieltiefe:	Sehr gut	
Multiplayer:	Sehr gut	
Erstklassige, hyperrealistische und komplexe Team-Mod zu UT.		

87%
SPIELSPASS



UT-Mod in der Neuauflage

Tactical Ops 2.0

Optisch wie spielerisch ein Genuss: Aus einer mittelprächtigen Counterstrike-Variante für Unreal Tournament ist eine echte Vorzeige-Mod geworden.



Alles schöner: **Sattere Farben** und bessere Animationen sorgen für wesentlich mehr Atmosphäre.



Auf Demo-CD:
Exklusiv-Mod

Erst vor drei Monaten musste sich die **Unreal Tournament**-Modifikation **Tactical Operations** bei uns einem Test unterziehen. Aufgrund einiger Schlapen in puncto Animation, Leveldesign und Grafik schnitt

die ambitionierte Kopie von **Counterstrike** längst nicht so gut ab wie das große Vorbild. Jetzt erschien die brandneue Beta-Version, **Tactical Ops 2.0**.

Eiskunstlauf im Kloster

Grafisch hat **Tactical Ops 2.0** im Vergleich zum Vorgänger richtig aufgedreht. Besonders die Kartenneuzugänge strotzen nur so vor üppigen Texturen und liebevoll gestalteten Details. Auf der Map »Monastery« etwa geht es in einem alten Kloster zur Sache: Mächtige Mauern und rustikalen Deckenbalken verzieren das Kampffeld. Neue Spieleroutfits sorgen zusätzlich für optischen Genuss.

Großer Schwachpunkt der Vorgängerversion waren die Animationen. Vor allem beim Anvisieren zeigten die Waffen statt auf den Kontrahenten in alle Himmelsrichtungen und trafen dennoch. Dieser Fehler ist fast gänzlich behoben. Leider gleiten die Spielerfiguren teilweise im-

mer noch wie auf Kufen durch die Karten und hoppeln eher, statt ordentlich zu springen.

Klare und sinnvollen Strukturen dominieren jetzt das Leveldesign. Wenn Sie beispielsweise auf »Province« spielen, finden Sie sich in einem kleinen verwinkelten Dorf wieder, das viel Freiraum beim Vorgehen lässt, dabei jedoch nicht verwirrt. Bei »RMSTitanic« handelt es sich um einen atomgetriebenen Nachbau des legendären Eisbergdetektors. Übersichtliche Gänge erfordern schnelle Maßnahmen beider Teams.

Klauen und Sprengen

Mit den Verbesserungen ist es in **Tactical Ops 2.0** aber noch lange nicht getan. Ein kleines Waffenupdate sorgt für sechs neue Schießsprünge. Wie in **Strike Force** stehen den Terroristen nun teilweise andere Bleispucker als den guten Jungs zur Verfügung. Besonders auffällig ist die gestiegene Akkura-

tesse beim Zielen und Schießen. Wo die Waffen in der Beta 1.6 noch wie Pudding hin und her schwankten, liegen sie nun viel ruhiger in der virtuellen Hand.

Zwei weitere Spielmodi neben »Flucht« und »Geiselnbefreiung« runden das Paket ab. Zum einen das aus **Counterstrike** altbekannte Bombenattentat, bei dem die Terroristen eine Ladung C4 an einem bestimmten Platz zur Detonation bringen müssen. Auf der Karte »Resurrection« hingegen geht es darum, den Anti-Terroristen eine Superwaffe zu mopsen. **PET**



Auf der Karte **Monastery** tobt der Kampf in einer prächtig texturierten Klosteranlage.

Petra Schmitz



Prima gemacht

Vor drei Ausgaben sagte ich noch, **Tactical Ops** sei eine Mod mit Ausbaupotenzial – was die neue Version inzwischen eindrucksvoll bestätigt. Das Leveldesign hat einen gewaltigen Sprung in die richtige Richtung gemacht. Ich muss den Bastlern der neuen Karten zugestehen, dass sie größtenteils einen brillanten Job geleistet haben.

Aber ein bisschen nörgeln möchte ich dennoch. Obwohl die Animationen feiner wurden, sind sie immer noch nicht richtig gut. Es sieht einfach höchst albern aus, wenn harte Kerle hasengleich auf Kisten springen. **Strike Force** macht es da eindeutig besser. Dennoch: **Tactical Ops 2.0** zeigt, dass sich nicht ganz so hübsche Entlein durchaus in stolze Schwäne verwandeln können.

UT: Tactical Ops 2.0

Genre: Taktik-Shooter-Mod Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Tactical-Ops-Team Publisher: www.tactical-ops.net Sprache: Englisch
Preis: kostenlos

MULTIPLAYER

Internet (20 Spieler) Netzwerk (20 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Einer pro Original Multiplayer-Modi: Geiselnrettung, Flucht, Bombenattentat, Diebstahl

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 200 MHz 32 MByte RAM, 3D-Karte 200 MByte Installationsgröße Unreal Tournament, Version 436	CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM, 3D-Karte 200 MByte Installationsgröße Unreal Tournament, Version 436	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM, 3D-Karte 200 MByte Installationsgröße Unreal Tournament, Version 436

ALTERNATIVEN

Counterstrike (89%, GS 2/01)
Immer noch die erste Wahl, wenn es um Teamspiel, Action und einfache Handhabung geht.

Strike Force (87%, GS 9/01)
Multiplayer-Mod zu Unreal Tournament, mit gesunder Mischung aus Realismus und Spielspaß.

WERTUNG

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

Gelungene Neuauflage der Counterstrike-Kopie für UT.

