

Action

Peter Steinlechner



Schlaue Brüder? Neidische Blicke haben Kollegin Petra und ich diesen Monat auf das Strategie-Genre geworfen. Da gibt's mehr interessante Programme als kluge Kandidaten im zweiten Big Brother-Container, während die Lage in Sachen Action diesen Monat recht mau aussieht. Privat spielen wir deshalb bewährte Spitzentitel. Petra kloppt sich online in **Counterstrike** und **Team Fortress Classic**, ich zocke immer noch gerne den Mehrspieler-Modus von **Star Trek Voyager**. Als Spieletester ist man gelegentlich ganz froh, sich auch mal über einen richtig langen Zeitraum mit einem einzelnen Programm beschäftigen zu können.

3D zur Völkerverständigung. Dass 3D-Actionspiele auch weltweit stetig an Akzeptanz gewinnen, hat mir übrigens ein kurzer Strandbummel beim Last-Minute-Kurzurlaub auf Gran Canaria gezeigt. Da lief ich im **Quake 3**-T-Shirt rum, und wurde prompt von begeisterten Engländern, Belgiern, Spaniern, Italienern und Holländern auf das (hierzulande indizierte) Programm angesprochen. Schade nur, dass da nirgendwo auf die Schnelle ein Netzwerk-Cafe mit schnellen Rechnern in der Nähe war...

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	4/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Star Trek Voyager	3D-Action	11/00	87%
6	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
7	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
8	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
9	Fakk 2	Actionspiel	11/00	84%
10	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
11	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	84%
12	Daikatana	3D-Action	7/00	83%
13	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
16	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
17	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
18	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
19	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	79%
20	Delta Force 2	3D-Action	1/00	79%
21	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	9/00	78%
22	Urban Chaos	Actionspiel	2/00	78%
23	Nocturne	Actionspiel	12/99	78%
24	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
25	Tarzan	Actionspiel	2/00	78%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Typische Vertreter sind 3D-Shooter, Action-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-and-runs.

Action-Inhalt

Tests

Team Fortress Classic 1.5 88
Carmageddon TDR 2000 90

Multiplayer-Addon für Half-Life

Team Fortress Classic 1.5

Die älteste Half-Life-Modifikation auf dem Prüfstand – in ihrer neusten Version.



Im Level »warpath« müssen fünf **Flaggenpunkte** in der richtigen Reihenfolge besetzt werden. Der rote Aufklärer kämpft sich gerade durch eine Bastion blauer Gegner zu Punkt 3 vor.

Modifikationen zu Multiplayer-tauglichen Spielen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer – aber nicht jede verdient Aufmerksamkeit. Im Falle von **Team Fortress Classic**, der Capture-the-Flag-Modifikation zu Valves **Half-Life**, sieht das ganz anders aus. 1996 erschien das Spiel ursprünglich als Hobby-Erweiterung zu **Quake 1** und

nannte sich noch schlicht **Team Fortress**. Zwei Jahre später wurde daraus auf Basis der **Half-Life**-Engine das, was in Spielerkreisen jetzt einfach **TFC** genannt wird. Seine Komplexität macht das Programm – wie **Counterstrike** – für Multiplayer-Partien besser als manchen Vollpreis-Titel und rechtfertigt einen Test der aktuellen Version 1.5. Nicht zuletzt deswegen, weil wir in den vergangenen Monaten zahllose Anschreiben erhielten, doch endlich auch mal das beliebte **TFC** unter die Lupe zu nehmen.

Klasse statt Masse

Einfach ist der Einstieg in **TFC** nicht gerade. Zunächst müssen Sie sich mit neun Spielfiguren (Soldatentypen) anfreunden. Der Aufklärer beispielsweise ist zwar sehr schnell zu Fuß, hat dafür aber so gut wie keinen Schutz vor feindlichen Geschossen und nur eine unterdurchschnittliche Bewaffnung. Dennoch bildet er meist die vorderste Front, wenn es darum

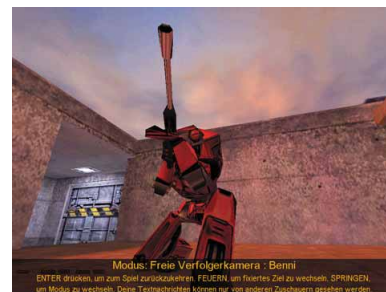
geht, die gegnerische Flagge zu erbeuten. Das absolute Gegenteil des Aufklärers ist der Infanterist. Der gleicht eher einer kleinen Festung auf zwei Beinen und ist auch dementsprechend langsam. Zu den beiden gesellen sich noch Bombenleger, Sanitäter, Feuerwerker, Scharfschütze, Soldat und Spion. Die Klassen sind so ausbalanciert, dass sie auch gegen scheinbar stärkere Gegner immer noch einen Trumpf im Ärmel haben. Nur der Feuerwerker ist überflüssig, da er über keinen nennenswerten Vorteil verfügt.

Perfekte Balance

Der eigentliche Clou an **TFC** besteht nun darin, die Klassen so in den Levels zu positionieren, dass es niemandem aus dem gegnerischen Team gelingt, in Ihre Festung einzudringen und die Flagge zu stehlen. Andererseits müssen Sie natürlich alles daransetzen, genau das beim Gegner zu schaffen. Variationsmöglichkeiten gibt es zuhauf – genau wie Levels. Dennoch haben sich im Laufe der Jahre einige Standards etabliert. So fin-

det sich niemals ein Aufklärer in der Verteidigungseinheit. Die wird von Soldaten, Infanteristen, Pionieren und Bombenlegern gebildet. Ein Angriff setzt sich hingegen aus fast allen Klassen zusammen. Dennoch zwingen einzelne Werte wie Schutzpanzerung, Geschwindigkeit und Bewaffnung die Strategie in eine bestimmte Richtung. Das wiederum unterstützt enorm die Spielbalance.

Mit der Version 1.5 von **TFC** wollte Valve diesen Faktor noch verbessern und verschob einige Werte nach oben beziehungsweise nach unten. Jetzt ist die Modifikation für Einsteiger wesentlich zugänglicher. **PET**



Dieser **Scharfschütze** hat sich auf dem Dach positioniert und visiert die gegnerische Festung an.

Petra Schmitz



Action-Schach

Der Bombenleger sichert den Eingang, der Soldat den großen Vorraum, und der Pionier hat sich mit zwei weiteren Soldaten in der Nähe des Flaggenraums stationiert. Der Rest des Teams versucht, an einem ähnlichem Verteidigungsaufgebot vorbei in die gegnerische Basis zu gelangen. Jeder Zug sitzt mehr oder weniger, je nachdem, wie sehr die Teams untereinander harmonisieren. Das ist fast wie Schach, nur viel schneller. Und genau das ist das Faszinierende an **TFC**. Das Spiel gefällt mir sogar so gut, dass ich dafür Mitglied in einem Clan geworden bin.

Team Fortress Classic

Genre:	3D-Action (nur Multiplayer)	Preis:	kostenlos
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Valve
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 40 MByte
Multiplayer:	32 (LAN), 32 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT </div> <div> ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium II/233	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

Teamplay auf höchstem Niveau.



Deutsche Ab-16-Version

Carmageddon TDR 2000

Die Willkür regiert auf den Strassen. Ja, auch an deutschen Tankstellen, vor allem aber in Carmageddon TDR: Ohne Regeln wird zerstört, was vor die Motorhaube kommt.



Dank **Schadensmodell** fällt unser Wagen auseinander.

Hinter **Carmageddon TDR 2000** verbirgt sich der dritte Teil der berühmten Brutalo-Raserei. Freigegeben ist die deutsche Version ab 16 Jahren, trotzdem geht's auf den Pisten alles andere als zimperlich zu. Mit Ihrem hoch getunten Anarcho-Schlitten zerdeppern Sie Kon-

kurrenzautos, Objekte am Straßenrand und glitschige Zombies, die durch die Gegend schlurfen.

Augen zu und durch

Im Prinzip nehmen Sie an einem Wettrennen teil; wer als erster über die Ziellinie fährt, ist aber reichlich wurscht. Denn die Hälfte der sechs Kontrahenten bleibt eh auf der Strecke, das Hauptziel ist Überleben. Schuld an der hohen Ausfallquote hat nicht nur die fiese Streckenführung (Steilhänge, Sprünge, Abgründe), sondern auch eine kleine Zusatzregel: Der Einsatz von Waffen ist erlaubt, ach was – erwünscht. Überall verstreut auf dem Parcours liegen Symbole, die Ihren Wagen mit einer Spezialfähigkeit ausstatten. Das kann ein Minenwerfer sein, ein Blitzstrahl oder ein Turbolader, aber auch fiese Negativ-Extras. Während die Sekunden herunterticken, müssen Sie die vorgegebenen Etappentore in der richtigen Reihenfolge passieren. Dafür gibt's ein paar Bonus-Zähler gutgeschrieben. Die Standard-Frist ist allerdings zu knapp bemessen. Extrazeit erhalten Sie, indem Sie Zombies überfahren und Gegnerautos rammen – je spektakulärer, desto lohnender.

Die Rache der Zombies

Die brachialen Rennen tragen Sie in neun verschiedenen Szenarios aus, darunter so skurrile Orte wie der Vergnügungspark Hollowood und eine Totenstadt. Auf jeder Karte finden mehrere Rennen statt, die Kurse werden jeweils anders abgesteckt. Alle

paar Rennen müssen Sie nicht um die Wette rasen, sondern Aufgaben erfüllen (etwa Zerstören eines bestimmten Gegners). Auf den Straßen fahren auch neutrale Autos, außerdem weh-

ren sich die Zombies mit Molotowcocktails. Wenn Sie ein Rennen trotz allem überleben, dürfen Sie das Preisgeld in bessere Ausrüstung oder einen neuen Wagen investieren. **CS**



Der grüne Wagen hatte zwar Vorfahrt, aber: Wir sind **stärker**. Aus dem Weg, Kerl!

Christian Schmidt



Strapaze für die Nerven

Menschen mit Erfahrung in autogenem Training sind klar im Vorteil: Der Nerv-Faktor im dritten Carmageddon ist jenseits der messbaren Skala, höher noch als in den Vorgängern – das ist schon eine Leistung an sich. Das Spiel nagt mit ultraknappen Zeitlimits an Ihren Nerven, nebenbei werden Ihnen Kunststückchen Marke »Slalom auf dem Hochhausdach« abverlangt – Manövrieren für Profis. Und trotzdem – wenn man die Steuerung verinnerlicht hat, kommt Geschwindigkeitsrausch ebenso auf wie tiefste Befriedigung bei Massenkarambolagen. Denn die Fahrphysik ist einfach und gut, die Musik pulstreibend, der Schadenfreude-Faktor enorm. Carmageddon weckt die niedersten Instinkte. Aber Vorsicht: Spaß und Frust liegen haarscharf nebeneinander.

Carmageddon TDR 2000

Genre:	Action-Rennspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	SCI
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 210 MByte
Multiplayer:	6 (LAN), 6 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium II/400	Pentium III/600
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Zynische Brutalo-Raserei für Profis.

