



Statt auf dem Balkon in Sicherheit zu bleiben, springt der **Gegner** genau vor unsere Flinte.



Dieser grob entworfene Herr lauerte in einer orientalischem verzierten **Toilette** auf uns.

Terrorist Takedown 2

Neue und namhafte Engine, aber die alten Schwächen: Die Shooter-Serie bleibt sich treu und ist auch in der neuesten Generation einfach nur schlecht.

AB 18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4597
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4598

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wieso der Ego-Shooter **Terrorist Takedown 2** heißt, wie er heißt, ist uns schleierhaft. Immerhin umfasst die Serie bereits sieben Teile. Seltsam geht's auch weiter, denn es sind keine US-Streitkräfte, die Geiseln befreien sollen. Sondern Jürgen Schröder, der mit seinen Kameraden Kurt und Uwe zum »Spezialkräfte Kommando« (SKK) gehört. So weit, so Quatsch. Und Ähnlichkeiten mit dem Kommando Spezialkräfte (KSK) der Bundeswehr sind sicherlich reiner Zufall.

Jürgen gegen den Rest
Zwar sehen Sie Kurt und Uwe in den Zwischensequenzen, doch Jürgen allein ist es, der dumme Söldner umlegt. Letztere springen meist über Deckungen vor Ihre Flinte, anstatt sich zu verschanzten. Nur selten flüchten die Bur-

schen auch mal hinter einen Wagen oder in einen Tunnel.

Trotz der fehlenden KI ist **Terrorist Takedown 2** zuweilen selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade anstrengend, denn der Held stirbt flott. Zudem tauchen immer wieder Gegner in seinem Rücken auf, die in den vielen Winkeln (etwa Toilettenräumen) gewartet haben.

Unmögliche Welt

Erstmals nutzt die Serie ein mächtiges Grafik-Gerüst: die Lithtech-Engine von Monolith (**F.E.A.R.**). Blöd nur, dass man davon kaum was merkt. Die Texturen sind zwar manchmal recht hoch aufgelöst, doch die Welt, die der Entwickler City Interactive gebaut hat, ist dilettantisch. Ob nun Stadt oder Canyon – niemals wirkt der Levelaufbau realistisch. Gänge und Räume bilden unmögliche Häuser, die wiederum nicht nachvollziehbare Straßenzüge einrahmen. Und Schluchten erscheinen wie mit verbogenen Plätzchenformen aus dem Fels gestanzt. Die Gegner bewegen sich hölzern oder übertrieben akrobatisch, springen von hohen Balkonen oder hechten über Hindernisse.

Neben den optischen fallen die akustischen Patzer wie albern klingende Waffen kaum auf. Immerhin: Wir haben schon schlimmer gesprochene Dialoge gehört, wirklich ins Zeug haben sich die Sprecher dennoch nicht gelegt. **PET**

Wie gewohnt

Petra Schmitz: Terrorist Takedown 2 mag zwar hübscher sein als die Vorgänger. Doch das bedeutet längst nicht, dass es gut aussieht. Es ist sogar ziemlich hässlich. Der Rest des Programms präsentiert sich genauso uninspiriert hingeklatscht wie die Vorgänger. Dazu gesellt sich eine dümmliche Rahmenhandlung. Investieren Sie lieber 20 Euro mehr, und greifen Sie zu Call of Duty 4. Da geht's auch um Terroristen, nur tausendmal besser.



petra@gamestar.de

TERRORIST TAKEDOWN 2 EGO-SHOOTER

ENTWICKLER	City Interactive (Die Kunst des Mordens, GS 02/08: 49 Punkte)	TERMIN (D)	22.2.2008
PUBLISHER	City Interactive	CA. PREIS	20 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM 2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte	STANDARD 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ keiner

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deatmatch (16), Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT Drei Standard-Spielmodi auf insgesamt drei schlecht entworfenen Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ teils hübsche Texturen - generelle Detailarmut	- hässliche Modelle - schwache Effekte	5 / 10
SOUND	+ ordentliche Sprachausgabe - keine Umgebungsgeräusche	- schwache Waffensounds	5 / 10
BALANCE	- schwankender Schwierigkeitsgrad - unfaire Abschnitte		3 / 10
ATMOSPHÄRE	- leere Straßen - leere Dialoge	- ungewollt komisch - spannungslos	3 / 10
BEDIENUNG	+ bekannte Shooter-Steuerung - Türen lassen sich manchmal nicht öffnen		7 / 10
UMFANG	- mit zirka vier Stunden sehr kurz - überflüssiger Multiplayer-Modus		5 / 10
LEVELDESIGN	+ leicht alternative Wege - völlig ungläubwürdiger Aufbau von Ortschaften und Gebäuden		2 / 10
KI	+ manchmal laufen die Gegner fort ... - ... zumeist aber voll in die Schusslinie		3 / 10
WAFFEN	+ Waffen der Gegner nutzbar - Nahkampfangriffe fast wirkungslos	- Waffen fühlen sich gleich an	4 / 10
HANDLUNG	- blöde Inszenierung einer viertelglaren Geschichte - kein richtiges Intro, das Ort und Gegner vorstellt		3 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT Ego-Shooter zum Ignorieren.

