



⊕ Stärken

+ ein paar gelungene Ideen

⊖ Schwächen

- schrecklich altbackene Grafik
- langweiliges Map-Design
- schlechte Sounds
- Winz-Umfang
- halbgares Free2Play-Modell

Tactical Intervention: Map-Design und Grafik aus dem letzten Jahrtausend.

Tactical Intervention

Der Free2Play-Shooter Tactical Intervention zeigt im Test, dass Nostalgie ihre Grenzen hat. Selbst wenn die ein bekannter Entwickler verantwortlich. Von Petra Schmitz

Genre: Free2Play-Shooter Publisher: 1337 Games Entwickler: FIX Korea (Tactical Intervention ist das Erstlingswerk)
Termin: 29.8.2013 Spieler: einer Sprache: Englisch Preis: Free2Play

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Oh Gott, **Tactical Intervention**! Ein neuer Multiplayer-Shooter von Minh Le! Minh Le? Minh Le? Was, den kennen Sie gar nicht? Aber vor etwa zwölf Jahren kannte den Namen Minh Le nun wirklich jeder. Nun ja, zumindest jeder, der irgendwie Spaß hatte an Geiselrettungen, Bomben, Hühnern auf italienischen Märkten und wüsten Beschimpfungen, in denen ziemlich oft irgendjemandes Mutter eine wichtige Rolle spielte. Kurz: Minh Le (Spitznamen: »Gooseman«) hat zusammen mit seinem Partner Jesse Cliffe **Counter-Strike** erfunden. Und jetzt bitte alle: »Oh Gott, ein neues Multiplayer-Spiel von Minh Le!« Aber um mal gleich die Begeisterung im Keim zu ersticken: **Tactical Intervention** ist Mist.

Wer **Tactical Intervention** das erste Mal startet, muss sich sehr wahrscheinlich schwer die Augen und die Ohren reiben. Das Ding steht zwar auf der Source Engine, erinnert aber eher an Spiele, die weit vor **Half-Life 2** (2004) erschienen sind. Hakelige Animationen, schwache Texturen. Dafür gibt's dann hin und wieder in der allgemein schlechten Optik (unangenehm) auffällige Shader-Effekte. Dazu gesellen sich diverse Bugs wie Clipping-Fehler. Hin und wieder fällt auch schon mal ein halbes Team durch den Boden einer Map.

Darunter liegt ein Klangteppich, der wahrscheinlich aus irgendeiner längst eingemotteten Soundbibliothek ausgegraben

wurde. Laufgeräusche klingen je nach Untergrund wie watschelnde Enten und Wafensounds erinnern gerne mal an Schläge mit der flachen Hand auf einen Holztisch. Das Bewegungsspektrum der Spielfiguren umfasst zwar Sprints, Sprünge und halbwegs flotte Vorwärtsrollen, aber ohne dabei wirklich Dynamik zu übermitteln. Passend dazu liegen die Waffen vergleichsweise steif in den Händen. Rückschlag wird zwar übermittelt, aber sparsam. Immerhin gibt's eine spürbare Streuung der Kugeln.

Spielerisch macht **Tactical Intervention** zunächst einmal nicht viel falsch. Wir finden (auf aktuell nur vier Maps) die üblichen Verdächtigen wie Team-Deathmatch, Bombenlegerei und Geiselrettung. Wobei die Geisel-

! Steam-Pflicht

Tactical Intervention ist nur über Steam verfügbar. Sie können den Shooter dort kostenlos runterladen und gleich loslegen. Ihr Spielfortschritt wird dabei an Ihr Steam-Konto gekoppelt.

rettung dann doch etwas anders abläuft, als wir es aus **Counter-Strike** kennen. Die Gefangenen stehen in Horden (fast schon Herden) zusammen und müssen von den Anti-Terroristen nur angesprochen werden, um als befreit zu gelten. Klasse ist die Idee, dass sich die Positionen der Geiseln in einem mehrere Runden dauernden Match verla-

Wenn wir mehrere Gegner umnieten, ohne zu sterben, werden wir mit **Granaten** belohnt.



gern. In der einen Runde haben wir sie noch vor einem Rohbau befreit, in der nächsten Runde müssen wir schon in die Bude rein und uns in verwinkelten Räumen und Treppenhäusern den Terroristen stellen.

Lieber das Original spielen!

Wer hier eine Lobpreisung des Map-Designs herausliest, den müssen wir gleich wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Die vier Geisel-, Bomben- und TDM-Karten von **Tactical Intervention** fallen in die Kategorie »uninspiriert«. Langweilige Aneinanderreihungen von Räumen, Treppenhäusern und Gängen bestimmen die Szenerien. Eine Besonderheit stellt die fünfte Karte namens »Highway« dar, auf der wir uns mit den Gegnern zunächst eine wilde Autoverfol-

Das Free2Play-Modell

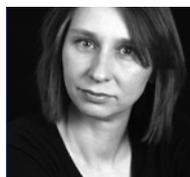
① Zwar kann man **Tactical Intervention** auch spielen, ohne einen Cent auszugeben, aber bis man sich eine gescheite Waffe erschossen hat, dauert es eine Weile. Selbst für die Winz-Variante von sieben Tagen Nutzungsdauer einer Ak-47 braucht man mehr als ein paar Runden. Die 89.000 Punkte, die nötig sind, um sich eine AK für immer zu leisten, grenzen an eine Lebensaufgabe. ② Alternativ mietet man sich seine neue Knarre 28 Tage lang für echtes Geld, allerdings muss man nicht zwingend die Waffe bekommen, die man gerne hätte, die Items in den Paketen werden nach dem Zufallsprinzip bestimmt. ③ Menschen mit viel Geld kaufen sich die (überteuerten) Starterpakete, die Gegenstände darin behält man für immer.



gungsjagd liefern müssen, um schließlich einen NPC mit wertvoller Fracht in einen Helikopter zu setzen – oder genau das zu verhindern. Eben Oilrig aus den frühen **Counter-Strikes**, nur statt mit Bohrsel mit Autos und Helikopter. So spannend die Idee dieser Karte, so chaotisch geht's darauf im Regelfall zu. Wer jedoch Karambolagen mag und es toll findet, von den Teammitgliedern überrollt zu werden, der ist hier richtig.

Spielerisch zündet **Tactical Intervention** also nur bedingt, auch wenn es uns beispielsweise ganz gut gefällt, dass man Teammitglieder heilen kann oder dass man erst dann mit Granaten um sich werfen darf, wenn man ein paar Abschüsse angesammelt hat, ohne selbst ins Gras zu beißen. Diese an sich gelungenen Design-Entscheidungen verblasen allerdings angesichts der Free2Play-Umsetzung gleich wieder in der Bedeutungslosigkeit. Wenn sich bestimmte Ausrüstungsgegenstände wie Körperrüstung oder Waffen mit Rotpunktvisieren eben nur kaufen beziehungsweise für 28 Tage mieten und nicht erspielen lassen, dann liegt etwas im Argen. Man könnte **Tactical Intervention** einerseits zugutehalten, dass diese Ausrüstungsgegenstände als Zufalls-Items in den Kaufpaketen (von 1,49 Euro bis 5,99 Euro) liegen, und dass so niemand weiß, ob er nun wirklich die schwere Rüstung einsackt, wenn er Geld ausgibt, aber andererseits finden wir es auch ganz schön schmutzig, dass die zahlende Kundschaft nicht das bekommt, was sie möchte, sondern zusätzlich auf gut Glück setzen muss.

Na gut, man kann in **Tactical Intervention** natürlich auch bestehen, wenn man keinen müden Cent ausgibt, allerdings schießt man sich als Einsteiger mit den gurkigen Standardwaffen schon mal den Zeigefinger blutig, bis man so viel Ingame-Währung angesammelt hat, dass man sich eine bessere Knarre wie etwa die AK-47 leisten kann. Und die hält in der kostengünstigsten Variante dann auch nur für sieben Tage. Wer auf Nummer sicher gehen will, kauft sich dauerhaft eines der sogenannten Starterpakete, die zum Testzeitpunkt mit 60 Prozent Rabatt



Für Kurzzeit-Nostalgiker

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Nur weil jemand mal vor zig Jahren eine super Idee hatte, die zu einem beispiellosen Erfolg führte, muss das ja nicht gleich bedeuten, dass dieser jemand immer super Ideen hat, die zu beispiellosen Erfolgen führen. Wobei **Tactical Intervention** jetzt grundsätzlich keine falsche Idee ist, aber die Ausführung fällt leider unter »mit der heißen Nadel gestrickt«. Minh Les neues Spiel ist vielleicht für ein paar Runden Nostalgie gut, wenn man sich wieder daran erinnern will, wie sperrig Team-Shooter um die Jahrtausendwende sein konnten, für eine längere Hingabe taugt der Titel jedoch nicht.

angeboten werden. Kopfrechen-Künstler überschlagen, wie teuer das aktuell mit 13,99 Euro zu Buche schlagende Counter-Terrorist-Paket (drei Waffen plus Krimskrams) regulär ausfällt und entscheiden sich dann, einen weiten Bogen um **Tactical Intervention** zu machen. **PET**

TERMIN 29.8.2013 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Tactical Intervention

Multiplayer-Shooter

Publisher 1337 Games
Entwickler FIX Korea
Sprache Englisch
Ausstattung –

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch, Bombenszenario, Geiselrettung, VIP-Eskorte (jeweils 16) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Mangelhaft
»Unfertig und unbefriedigend.«

GRAFIK
+ hier und da Shader-Effekte + schlechte Animationen
- schwache Texturen - müde Explosionen - keine Variationen bei den Spielermodellen - Bugs **4/10**

SOUND
+ Gegner lassen sich gut an übers Gehör orten
- schlappe Schussgeräusche - unpassende Schrittgeräusche
- keine Musik - unfreiwillig komische Sterbegegeräusche **4/10**

BALANCE
+ Teamausgleich + Granaten als Abschussserienbelohnungen
- miese Standardwaffen - unfaires Free2Play-Modell
- schleppende Punktevergabe - Hunde zu stark **4/10**

ATMOSPHERE
+ zuweilen witziges Chaos auf Highway
- keine optische Individualisierung
- lahme Gefechte **3/10**

BEDIENUNG
+ Freund- und Feindradar + unkomplizierter Shooter-Standard ...
- ... aber Waffengefühl zu starr - kein Zielen über Kimme und Korn + Charaktermenüführung unübersichtlich **6/10**

UMFANG
+ viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände ...
- ... von denen längst nicht alle sinnvoll sind
- nur fünf Karten (mit kleinen Variationen) **3/10**

LEVELDESIGN
+ dynamische Startpunkte - langweilige und teilweise verwirrende Aneinanderreihung von Gängen, Räumen und Treppenhäusern - keine optischen Highlights **4/10**

TEAMWORK
+ Heilen von Teamkameraden
+ Ingame-Voice-Chat
- kein Kommunikationsmenü **7/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ unterschiedliche Waffengattungen
+ spezielle Helme, Schuhe und viele andere Goodies ...
- ... die man aber in der Mehrzahl nicht braucht **6/10**

MULTIPLAYER-MODI
+ unkaputtbare Spielvarianten wie Geisel- und Bombenszenario + VIP-Modus ...
- ... der aber oft im Chaos versinkt
- keine Hardcore-Optionen **7/10**

