Bin ich zu schwer?

Die Wahl der richtigen Waffen kann spielentscheidend sein.

Die Frage nach dem Gewicht stellen sich nicht nur Frauen ständig, sondern in Zukunft auch Spieler von *New World Order*. Denn je schwerer beladen Ihre Pixelfigur ist, desto langsamer läuft sie. Anhand unserer praktischen Diät-Übersicht können Sie die benötigten Pfunde schon im Vorfeld abspecken.

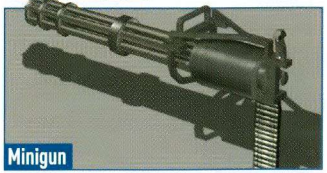
PISTOLEN

Desert Eagle	2.044 g
USP	822 g
Glock 17	624 g

MASCHINEN-PISTOLEN

MP5 SD	2.935 g
MAC10	2.800 g
Mini Uzi	2.800 g
TMP	2.800 g
UMP	2.800 g

GEWEHRE



M4 SD	3.583 g
AK 5	4.300 g
Kalaschnikov	4.300 g
PSG1 Sniper	2.044 g
Minigun	8.000 g
G36	3.810 g
Steyr Aug	3.810 g

SCHROTFLINTEN

Benelli	3.220 g
Spas12	3.650 g

GRANATEN

Splittergranate	400 g
Blendgranate	400 g



MUNITION

9mm X30	180 g
5.51 X30	240 g
Shells X8	80 g



PC ACTION

New World Order

Alle Infos zum Counter-Strike-Killer!

DIE TEAMS. DIE KARTEN. DIE WAFFEN.

Prolog

Mit *New World Order* will der schwedische Entwickler Termite Games die Gunst der Online-Spieler gewinnen. Das Spielprinzip unterscheidet sich nur marginal von *Counter-Strike*, dem bekanntesten aller Mehrspieler-Shooter. In zwei Teams kämpfen auch hier Terroristen und Anti-Terror-Einheiten um den Sieg, indem Sie Bomben entschärfen, Geiseln befreien oder schlicht und einfach die Gegenspieler ausschalten. In diesem Büchlein stellen wir Ihnen kurz die beiden Mannschaften, die zwölf Levels sowie die Waffen vor. Weitere Infos zum Spiel finden Sie unter: www.termite-games.com.

Joachim Hesse, PC ACTION.

Spiel, wen du willst!

Im Mehrspieler-Modus haben Sie die freie Wahl: Spielen Sie lieber die Guten oder die Bösen? Wir machen Sie mit beiden Mannschaften bekannt.

DAS SYNDIKAT

In der Zukunft verlassen sich Terroristen und Separatisten-Gruppen zunehmend auf unabhängige Hilfe, um Anschläge zu organisieren. Die erfolgreichste dieser Söldnergruppen heißt „Das Syndikat". Dieses besteht aus Verbrechern, die früher größtenteils als Speznaz-, KGB-, CIA- oder Special-Forces-Agenten tätig waren. Zusammen bringen sie der Welt eine Welle aus Angst, Chaos und Zerstörung. Und das alles für nur eine Sache: Geld. Spezialisiert auf Sabotage, Guerilla-Taktiken und offene Kampfeinsätze schreckt das Syndikat nicht davor zurück, auch Geiseln zu nehmen, um seine terroristischen Aufträge durchzuführen.

GAT

Nachdem die Welt schmerzhaft erfahren musste, dass keine Nation für sich alleine in der Lage war, das Syndikat aufzuhalten, setzten sich die Vereinigten Staaten, Europa und Russland an einen Tisch und schufen eine verdeckt operierende Anti-Terror-Einheit. Dieses „Global Assault Team", kurz GAT, besteht aus den Top-Militärs der einzelnen Länder. Im Gegensatz zu früheren Anti-Terror-Kommandos darf GAT ohne Rücksicht auf Landesgrenzen agieren, um Terroristen unschädlich zu machen. Es gibt nur eine Regel: Das Syndikat zerschlagen und die Ordnung wiederherstellen!



Das Syndikat. Armeelook ist wieder in.



Das Global Assault Team. Auch wenn sie böse gucken: Das sind die Guten!

Geh deinen Weg!

Im Folgenden bekommen Sie einen Eindruck davon, was Sie als Einzelspieler im GAT-Team erwartet. Alle vorgestellten Karten stehen natürlich auch im Mehrspielermodus zur Verfügung.



MISSION 1: GAT HQ

Hier geht es los. Für eine ordentliche Trainings-Lektion in Sachen Taktik sollen Sie Agent Parker im GAT-Hauptquartier nahe Chinatown treffen. Dann geht alles schief. In dem Level gibt es jede Menge verwinkelte Gänge. Auf den Straßen um das Gebäude herum sollten Sie mit Feuergefechten rechnen.



MISSION 2: TUNNEL

Eine Gruppe Terroristen hat Geiseln genommen und verschanzt sich in einem Tunnel. Das Dumme: Im Inneren befindet sich ein Tanklastzug mit Flugzeugbenzin. Eine hochexplosive Mischung. Denn aus der zweispurigen Röhre gibt es kein Entkommen.



MISSION 3: SUBWAY

Die lokale Polizei konnte einige Männer vom Syndikat in die Enge treiben. In ihrer Not entführten die Terroristen eine U-Bahn und versuchten, damit zu entkommen. Ein entgleister Wagon durchschlug die Betonmauern und ragt in die Straßen. Quer stehende Lastzüge, Lkws und Autos geben Ihnen Deckung, bis Sie in die gefliesten Durchgänge der U-Bahn-Station vordringen.

MISSION 4: DRUGLORD VILLA

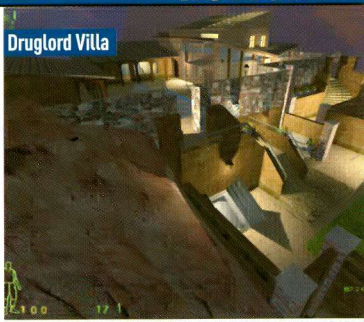
Auf Sie wartet eine Schleichmission in der Abenddämmerung. In der Sommerresidenz eines Drogenbosses suchen Sie nach Beweismaterial gegen das Syndikat. Der Unterweltboss wird verdächtigt, mit den Terroristen unter einer Decke zu stecken. Das Anwesen liegt in den Bergen und bietet vom (leeren) Swimmingpool bis zum Weinkeller viel Raum, um sich zu verstecken.

MISSION 5: WAR ZONE

Ihr Team soll den entführten Nuklear-Wissenschaftler Vladimir Domovitch aus den Klauen des Syndikats befreien. Zu diesem Zweck werden Sie in ein Krisengebiet geflogen. Hier sieht es aus, als hätte eine Bombe eingeschlagen: Graue Häuserruinen und tiefe Gräben gewähren Deckung.

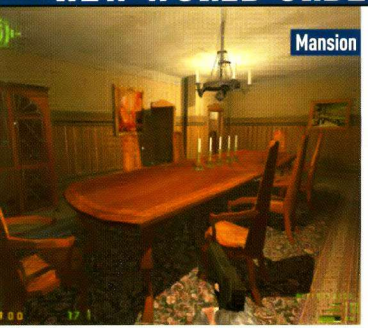
MISSION 6: SWEDEN

Ein schwedischer Politiker scheint sich mit Mitgliedern des Syndikats zu treffen. So geht's nicht! Unterbinden Sie die Zusammenkunft, die in einem Café stattfinden soll! Die meisten Häuser in der Kleinstadt sind zwar verrammelt. Trotzdem eröffnen sich gute Schusspositionen. Auf Sie wartet ein sonniger Tag, während Sie über die Kopfsteinpflasterstraßen hetzen.









MISSION 7: MANSION

Immer noch in Schweden, geht es raus aufs Land. In einem Prunkbau am Meer suchen Sie nach weiteren Beweisen gegen das Syndikat. Selbst bei Nacht sieht der feudale Steinbau beeindruckend aus. Auch die Innenausstattung kann sich mit Gemälden und Teppichböden sehen lassen.



MISSION 8: HARBOR

Im Hafen laufen drei Frachtschiffe der Terroristen ein. Da keiner genau weiß, was die Pötte geladen haben, muss der Spieler das herausfinden. Ihre Bosse vermuten eine Massenvernichtungswaffe. Bereiten Sie sich daher auf einen Überraschungsangriff vor! Die Lagerhallen und das Trockendock verbergen den Zugang auf eines der Terroristenschiffe.



MISSION 9: CARGO

Das Syndikat transportiert Teile zum Bau einer Atomwaffe. Jetzt wird es richtig ernst: Sie müssen das Vorhaben unbedingt unterbinden! Bei Nacht und Nebel landen Sie auf einem Frachtschiff und drücken sich an Container-Kolonnen vorbei. Auch unter Deck ist genügend Spielraum, um es richtig krachen zu lassen.

MISSION 10: TERRORIST CAMP

Einige der Nuklearbauteile haben es in ein Trainingslager der Terroristen geschafft. Sie reisen in den Mittleren Osten, um sich vor Ort ein Bild der Lage zu machen und gegebenenfalls zu reagieren. Mitten in den Bergen haben die Bösewichte ihr Zelt neben einem Hubschrauber aufgeschlagen. Die schrägen Felsgänge enden manchmal in einer Sackgasse.

MISSION 11: MINE

Alle Zeichen deuten darauf hin, dass das Syndikat eine alte Kupfermine in der ehemaligen Sowjetunion nutzt, um zwei Nuklearsprengköpfe zu verbergen. Sie müssen den Weg für die nukleare Abrüstungseinheit freiräumen. Wer in den verwinkelten Stollensystemen den Überblick behält, hat gute Karten. Durch die Höhlen zieht sich ein Schienennetz.

MISSION 12: PUMP FACILITY

In der Nähe der Mine steht eine leicht heruntergekommene Pumpstation, die die Terroristen als Raketenabschussbasis missbrauchen. Das Gelände wird bestens von den Elite-Truppen des Syndikats bewacht. Wenn Sie hier siegen, könnte das der entscheidende Schlag gegen die Terror-Organisation sein. Vorhang auf für den großen Showdown!





