

Action

Peter Steinlechner



Hand voll Dollar. Na, wie wär's, Lizenz gefällig? Ganz frischer Stoff, kaum benutzt. Kostet nicht viel, gerade mal 200 Mark. Für diesen Betrag können Sie zweimal das Online-3D-Actionspiel **Tribes 2** kaufen. Stattdessen könnten Sie aber auch seine 3D-Engine ordern – mit der Einschränkung, dass Lizenzgeber Garage Games (Ex-**Tribes**-Entwickler) die damit programmierten Titel veröffentlicht. Ein echtes Schnäppchen – das aktuelle Grafik-Grundgerüst von id Software kostet über eine Million Mark. Offenbar hoffen die Garageler, dass irgendwer für lau das nächste **Counterstrike** für sie bastelt. Mir wäre es lieber, die Firma würde sich selbst an die Arbeit machen, bessere Spiele zu produzieren.

Georges alter Amiga. Es gab mal Zeiten, da stand ich für die neuen **Star Wars**-Programme morgens vor dem Spiel laden. Und habe versucht, die Schachteln per Jedi-Kraft in meine Hand zu saugen. Das hat zwar in der Regel nicht funktioniert, trotzdem war **Krieg der Sterne** fast immer toll am PC. Damit ist allerdings spätestens mit **Battle for Naboo** Schluss. Hallo, LucasArts: Macht mal wieder zeitgemäße Programme. Die Effekte für **Episode 2** berechnet George ja auch nicht auf seinem alten Amiga.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	4/99	92%
2	No One Lives Forever	3D-Action	1/01	91%
3	Unreal	3D-Action	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	3D-Action	2/01	89%
5	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
6	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
7	Star Trek: Voyager	3D-Action	11/00	87%
8	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	87%
9	Wheel of Time	3D-Action	1/00	87%
10	Rayman 2	Actionspiel	12/99	86%
11	Severance	Actionspiel	4/01	86%
12	Gunman Chronicles	3D-Action	12/00	86%
13	Rune	Actionspiel	12/00	84%
14	Fakk 2	Actionspiel	11/00	84%
15	Giants	Actionspiel	2/01	83%
16	Daikatana	3D-Action	7/00	83%
17	Alice	Actionspiel	1/01	81%
18	Serious Sam	3D-Action	NEU	80%
19	Delta Force Land Warrior	3D-Action	1/01	80%
20	Killer Loop	Action-Rennspiel	2/00	80%
21	SWAT 3	3D-Action	2/00	80%
22	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	12/99	79%
23	Undying	3D-Action	4/01	79%
24	Kiss: Psycho Circus	3D-Action	9/00	78%
25	Urban Chaos	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

Serious Sam		82
Tribes 2		84
Star Wars: Battle for Naboo		86
Clusterball Extrem		88
Hired Team Trial		88
Explomän		89
Ibiza Babewatch		89



Sam lässt's krachen!

Serious Sam

Klasse Grafik, fette Waffen und Hunderschaften von Gegnern – Zeigen Sie dem intergalaktischen Abschaum, was eine Harke ist.



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Zu Beginn des 22. Jahrhunderts kämpft die Menschheit einen verzweiferten Krieg gegen das personifizierte Böse aus den Tiefen des Universums. Dieser läuft für uns schlecht, weshalb nur eine Zeitreise in die Vergangenheit Rettung verspricht. Freilich kommt für die Vernichtung des Übels an der altägyptischen Wurzel nur einer in Frage: Kriegsveteran Sam »Serious« Stone.

Terminator der Vergangenheit

Serious Sam ist ein 3D-Actionspiel ganz besonderer Natur. Im Gegensatz zu Titeln wie **No**

One Lives Forever verzichtet es fast völlig auf Puzzles. In der Tradition alter Shooterväter wie **Doom** oder **Duke Nukem 3D** geht es hier nur ums Ballern. Die eigens für das Spiel entwickelte »Serious Engine« produziert riesige Gegnermassen: Ob Killerfrösche oder Lavamonster – die Designer hatten offensichtlich Spaß an der Sache. Dafür verhalten sich die Biester stereotyp und berechenbar.

Die zehn Waffen kommen nicht so abgedreht daher, mit einer Ausnahme: Mithilfe einer Kanone können Sie dem Feind gewaltige Kugeln entgeschleudern. Der Rest des Auf-

gebots besteht lediglich aus Standard-Knarren wie Mini-Gun oder Raketenwerfer. In den seltenen Actionpausen sollten Sie nach Heiltränken oder Schutzrüstungen Ausschau halten, die Sie vor dem frühen Helendotod bewahren können.

Grafikkracher

Aus der Ego- sowie Schulterperspektive bekommen Sie Prächtiges zu sehen: riesige Levels mit endloser Weitsicht, angefüllt mit liebevollen Details. Die hochauflösenden Texturen verwischen beim Näherkommen nicht, sondern gewinnen zusätzliche Struktur. Auch die

Lensflares leuchten wunderbar, jede Lichtquelle wird einzeln berechnet. Freund und Feind sind sauber animiert, massig Explosionen sorgen für ein spaßiges Chaos. Die Schatten von Gebäuden und Flora sind weich kalkuliert und realistisch gebrochen. Schade nur, dass Sams eigener da nicht mithalten kann, gerade bei mehreren Lichtquellen wirkt er aufgeklebt.

Gruppenknaller

In den altägyptischen Szenarien durchkreuzen Sie Paläste, tauchen unter Wasser oder durchstößern ferne Oasen. Wahre Größe zeigt **Serious Sam** vor al-



Angriffe der teuflischen Killer-Skelette! Solche Massenangriffe sind keine Seltenheit.



Alternativ zur Egospicthe können Sie auch aus der **Schulterperspektive** kämpfen.

lem im Multiplayer-Modus. Sehr lobenswert ist, dass sich bis zu vier Rowdies an einem PC via Splitscreen balgen dürfen. Am besten jedoch hat uns der Kooperativ-Modus gefallen: Zusammen mit 15 Freunden können Sie die Singleplayer-Missionen im Team angehen,

Stärke und Zahl der Gegner sind hier variierbar. Dabei sind Sie nicht nur als Sam unterwegs, abgefahrene Spielermodele (unter anderem ein Disco-Tänzer mit riesiger Afro-Frisur) sorgen für einiges Grinsen.

Wie im Solomodus steht Ihnen auch hier ein Taschencom-



Keine Feuerpause: Nachts kommen die **Lichteekte** besonders gut zur Geltung.



Während des Sonnenuntergangs muss ein großes **Lavamonster** dran glauben.

puter zur Verfügung. Dieser scannt nach Gegnern, Waffen oder Levelementen und erteilt Ihnen Auskünfte. Die einfache Steuerung via Maus und Tastatur lässt keine Wünsche offen. Genauso wenig die Akustik: 3D-Soundeffekte animieren zum Lauterdrehen, krachende Explosionen und Gegnergeheul halten Sie auf Trab. Ein atmosphärischer Soundtrack, der sich dem Spiel anpasst, webt dazu einen dichten Klangteppich. Gelegentlich meldet sich Sam auch persönlich zu Wort – und sei es auch nur ein befreiendes »Juhuuu!«.

Bastelstunde

Dem Programm liegt der einfach zu bedienende »Serious Editor« bei. Damit können Sie eigene Sounds und Grafiken einbinden und die bereits vorhandenen Welten umändern – ganz ohne Compiler.

Serious Sam ist zwar ein sehr unterhaltsames Spiel – allerdings auch ein recht kurzes. Erfahrene Spieler dürften kaum mehr als neun Stunden benötigen, um alles gesehen zu haben. **PK**

Erste Hilfe

In letzter Sekunde erreichten uns folgende Cheats, die Sie in der Konsole eingeben (☞):

please god Unverwundbarkeit
please giveall alle Gegenstände
please ghost Kollisionsabfrage aus

Peter Steinlechner



Toll zum Austoben

Gehirn ausschalten – und dann ballern, was die Knarre hergibt: Serious Sam macht riesig Laune. Hier erledige ich in Sekunden mehr Gegner, als mir in vielen anderen

Titeln überhaupt begegnen. Das Szenario und die schrägen Monster sind ein Eldorado für alle, denen heiß gelaufene Maustasten wichtiger sind als ein rauchendes Gehirn. Ein NOLF fesselt mich für Nächte, bei Serious Sam liegt meine Sättigungsgrenze bei einer halben Stunde. Dafür freue ich mich dann wieder auf die nächste Runde. Ein Extra-Lob gibt's für den Coop-Mehrspieler-Modus: Sowas möchte ich künftig bitte in mehr Spielen finden!

Paul Kautz



Ballern ohne Reue

Serious Sam ist das Spiel-Pendant zu »Drei Engel für Charlie«: fette Action, rasend schnell, kurz und göttlich unterhaltsam. Ich empfinde es fast schon als

revolutionär, dass ein Entwickler ein derart geradliniges Produkt auf den Markt bringt – jeder andere versucht, möglichst viele Genres in ein Spiel zu quetschen. Doch hier steht das Ballern konsequent an erster Stelle.

Und durch die Comic-Hafte Karikierung der Gewalt kann man die Action und das (abschaltbare) Blut auch beim besten Willen nicht ernst nehmen. Falls es Ihnen nach Kopfnüssen gelüftet, sollten Sie zu NOLF greifen. Wenn Sie allerdings Action pur bevorzugen, dann gibt es derzeit zu Serious Sam keine Alternative.

Serious Sam

Genre: 3D-Action Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Croteam Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (16 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Teamplay

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
100 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Gunman Chronicles (86%, GS 12/00)
Konsequente Weiterführung des Half-Life-Kults: Ballem pur mit konfigurierbaren Waffen.

Fakk 2 (84%, GS 10/00)
Knallbunte Fantasy-Schamzügel mit ausgefallenen Waffen und cooler Heldin, etwas kurz.

WERTUNG

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

Erfrischend geradliniger, aber zu kurzer Actionspaß.



Kämpfen im Clan

Tribes 2

Dutzende von Kriegeren auf riesigen Karten – wer gerne mit vielen anderen gleichzeitig im Internet kämpft, hat eine neue Spielweise.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Die Rechner stehen überall. In Schulen und Universitäten, in Kellern und auf Dachstühlen. Auf ihnen laden Multiplayer-Spektakel zum Fraggern ein. Demnächst kommen ein paar Server dazu. Auf denen läuft dann **Tribes 2**, jüngster Spross der einstigen Mech-Serie **Starsiege**. Mit schwermetallhaltigen Schlachten Marke »Einer gegen alle« hat das nichts mehr zu tun. Stattdessen kämpfen Sie mit teils mehreren Dutzend Kumpeln im Team gegen andere Online-Krieger, ballern

sich gemeinsam durch schwer bewachte Verteidigungsanlagen und erobern feindliche Flaggen. Einen echten Solo-Modus gibt es nicht, allerdings können Sie stets gegen die sehr lebensecht agierenden Bots antreten; außerdem finden Sie ein paar Trainings-Missionen.

Flagge fangen

Bereits bei Teil 1 stand Capture-the-Flag klar im Vordergrund. Auf dem überwältigenden Großteil der Server im Internet kämpfen zwei Teams darum, eine Fahne aus dem feindlichen Hauptquartier ins eigene zu entführen. Auch in **Tribes 2** ist gut die Hälfte der 35 riesigen Karten für diese Spielart ausgelegt. Die restlichen sieben Spielmodi sind unter echten Online-Veteranen ebenfalls bereits bekannt. Capture-and-Hold etwa ist die **Tribes 2**-Variante von Domination aus **Unreal Tournament**.

Zwölf eher unauffällige Kampfgeräte, von der Energiewumme bis zum Raketenwerfer, stehen zur Verfügung. Dazu kommt ein umfangreiches Arsenal an Bomben und Minen. Jetpack und kräftige Kriegerfüße sind nicht die einzigen Fortbewegungsmittel. An bestimmten Rampen können Sie in den meisten Karten eines von sechs Vehikeln herbeiteleportieren, etwa den Düsenjet oder einen Transporter. Leider steuern die Gefährte sich ähnlich unpräzise und hakelig wie im Vorgänger.

Alles komplett

Direkt in die Programmoberfläche sind ein vollwertiges Forum, das Chat-System und wei-



Mit roten Pfeilen markieren Gegner; direkter Sichtkontakt ist selten.

tere Internet-Features eingebaut. Zwar wollen die Entwickler die 3D-Engine frisch gestrickt haben, allerdings sieht das Programm nicht großartig anders aus als der Vorgänger.

Die recht leeren Umgebungen unterscheiden sich fast nur durch die fünf Textursets, dabei reicht die Palette von der dunkelbraunen Wüste über Schnee bis zur Graslandschaft. **PS**



Mit größeren Trupps menschlicher Mitstreiter sind Sie unterwegs in Richtung der feindlichen Festung und der dort postierten Flagge (800 x 600).

Peter Steinlechner



Traum für große Teams

Ihr Clan platzt aus allen Nähten, Sie mögen Massenschmützel oder fühlen sich selbst in großzügigen Counterstrike-Levels irgend-

wie beengt? Prima, dann ist Tribes 2 das Richtige für Sie. Es gibt hier manchmal diese speziellen Augenblicke, in denen selbst abgebrühte Online-Junkies die Luft anhalten. Dann, wenn sich drei Dutzend Kämpfer halbwegs organisiert beharken, Bomber über den Himmel ziehen und ein Panzer den Berg hinunterrollt. Schade, dass diese Momente sehr selten sind.

Zu viel Leerlauf

Die meiste Zeit im Spiel ärgere ich mich. Vor allem über die Karten: Die sehen letztlich alle gleich steril aus, heimisch fühle ich mich da nicht. Auch die gewaltigen Entfernungen werden schnell nervig. Da trifft mich eine Granate im Rücken, und schon darf ich den weiten Weg zur feindlichen Flagge wieder antreten. Spätestens beim dritten Mal beiße ich frustriert in die Tastatur – ich bin PC-Spieler, kein Marathonläufer! Auch mit den Waffen bin ich nicht so recht warm geworden, abgesehen vom Raketenwerfer sind sie alle zu langweilig. Trotz der guten Ansätze wird Tribes 2 auf meiner Festplatte nicht allzu lange überleben.

Tribes 2

Genre: 3D-Action
Entwickler: Dynamix
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Publisher: Havas Interact., (06103) 99 40 40
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (64 Spieler) Netzwerk (64 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Einer pro Original Multiplayer-Modi: Capture the Flag, Deathmatch sowie 6 weitere

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU 300 MHz 64 MByte RAM, 56.6er-Modem 460 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU 500 MHz 128 MByte RAM, ISDN 460 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU 800 MHz 128 MByte RAM, DSL-Flat 460 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Unreal Tournament (88%, GS 9/99)
Kleinere, aber interessantere Levels. Bessere Waffen und der spannendere Solo-Bot-Modus.

Counterstrike 1.0 (89%, GS 2/01)
Ähnlich stark auf Teams und Clans ausgerichtet, aber mit realistischen Waffen und Umgebungen.

WERTUNG

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

Online-3D-Action mit vielen Kriegeren.



Ballern für Amidala

Battle for Naboo

Arbeitsteilung beim Widerstandskampf: Während sich Qui-Gon und Obi Wan Kenobi mit der Königin amüsieren, sind Sie auf Naboo fürs Grobe zuständig.



Um Königin Amidala die Rückkehr in den Palast von Theed zu ermöglichen, duellieren Sie sich in den Straßen im **Gian Speeder** mit den Droiden der Handelsföderation.

Für das deutsche Entwickler-Team Factor 5 wird 1995 ein Traum wahr. Bekannt geworden durch die legendäre Actionspiel-Serie **Turrican**, bekommt es von LucasArts das Angebot, in den USA künftig

Star Wars-Titel zu entwickeln. Die erste PC-Auftragsarbeit für George Lucas' Spieleschmiede ist das Anfang '99 erscheinende **Rogue Squadron**. Die simple Jedi-Ballerei muss sich bei unserem Test allerdings mit 69 Prozent begnügen. Mit dem direkten Nachfolger **Battle for Naboo** will der Deutschland-Export jetzt zwar nicht alles anders, aber vieles besser machen.

Roboter rösten

Die Story entwickelt sich parallel zu der des letzten Kinofilms **Episode 1**. Die Jedi-Ritter Qui-Gon und Obi Wan Kenobi fliehen mit Königin Amidala zum galaktischen Senat auf Coruscant. Währenddessen kämpfen Sie als Mitglied der königlichen Sicherheitstruppen Naboo gegen die Droiden-Invasoren der Handelsföderation. Mit Ihrem Alter Ego, Leutnant Gavyn Sykes, ballern Sie in 15 Missionen und zwei Bonus-Aufträgen auf alles Robotische, was Ihnen vor

die Laser kommt. Abwechslungsreiches Missionsdesign kaschiert das simple Spielprinzip recht geschickt. So müssen Sie beispielsweise einen verbündeten Schmuggler eskortieren oder Sklaven aus einem geheimen Camp befreien. Nebenbei locken versteckte Nebenziele den Naboo-Rebellen mit zusätzlichen Bonus-Waffen.

Flummi-Raumgleiter

Der Fuhrpark gestaltet sich wesentlich abwechslungsreicher als im Vorgänger. Statt ausschließlich mit Raumjägern unterwegs zu sein, klettern Sie jetzt auch mal in Bodengleiter und Kanonenboote. Außerdem können Sie nun während einiger Missionen in speziellen Hangars das Kampfgefährt wechseln. Allen Fahrzeugen gemein ist die äußerst träge Steuerung: Der Wendekreis der Naboo-Starfighter erinnert eher an einen Reisebus als an einen flinken Kampfjäger. Zusätzli-

che Schwierigkeiten gibt es, wenn Sie sich in den Tiefen des Weltalls befinden. Da das Radar das Kampfgeschehen nur zweidimensional darstellt, sind Sie viel zu häufig auf der Suche nach dem nächsten Gegner oder Missionsziel. Bei Bodenkämpfen wissen Sie dafür dank einer ungenauen Kollisionsabfrage nie, wann sich Ihr Raumgleiter zu nahe an der Oberfläche befindet. Statt jedoch ordnungsgemäß zu zerschellen, werden Sie wie ein Flummi zurück in die Luft katapultiert. **HK**



Das Raumschiff eines verbündeten Schmugglers benötigt die Hilfe Ihres **Polizei-Raumjägers**.

Heiko Klinge



Ich pfeif auf Naboo

Mir kommt es so vor, als hätte Factor 5 für **Battle for Naboo** das zwei Jahre alte **Rogue Squadron** aus dem Keller gekramt und nur hier und da ein paar Texturen ausgetauscht. Die verstaubte Grafik ist inzwischen auch für Fan-Augen eine mittelschwere Beleidigung. Außerdem ging der Atmosphäre-Bonus von **Star Wars** größtenteils flöten: Statt als heldenhafter Jedi-Ritter Luke Skywalker imperiale TIE Fighter zu zerbröseln, kämpfe ich nun völlig uninspiriert als namenloser Naboo-Offizier gegen Kanonenboote der Handelsföderation. Da auch das äußerst simple Spieldesign und die träge Steuerung zur dunklen Seite der Macht tendieren, können Sie die Befreiung Naboo getrost den Filmhelden überlassen.

Battle for Naboo

Genre: Actionspiel Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Englisch
Entwickler: Factor 5 Publisher: LucasArts, (02131) 96 51 10 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) LAN 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 135 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 135 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Joystick	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 135 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Joystick

ALTERNATIVEN

Rogue Squadron (69%, GS 2/99)
Grafisch gleichwertiger Vorgänger. Mehr **Star Wars**-Flair dank Luke Skywalker und Han Solo.

Episode 1 Racer (77%, GS 7/99)
Simplex, aber spaßiges Action-Rennen mit Pod-Racern. Bisher bestes Spiel zur Episode 1.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Flügelahne Naboo-Neuaufgabe von **Rogue Squadron**.



Clusterball Extrem

Hässliche Balljagd für Geduldige.

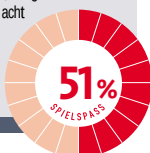


Zehn Waffen helfen, Gegnern die Bälle abzuluchsen.

Gladiatorenkämpfe werden in der Zukunft in der Luft ausgetragen: Dazu durchfliegen Sie im Actionspiel **Clusterball Extrem** elf Levels – von Ägypten bis zu den Osterinseln. Überall liegen bunte Bälle herum, die Sie aufsammeln und durch ein Tor bugsieren müssen. Dabei versuchen auch bis zu sieben Kontrahenten, Ihnen die Kugeln abzuluchsen. Um sich Ihrer Haut zu erwehren, stehen Ihnen zehn Waffen und Extras

zur Verfügung. Die Grafik ist undetailliert, neblig und effektarm – man fragt sich, was da beim Levelstart so ewig geladen wird. Musik gibt's nur im Hauptmenü; im Spiel bekommen Sie eine Hand voll Sprachsamples sowie sporadische Effekte zu hören. Das große Ärgernis sind aber die Computergegner: Mal spielen sie uneinholbar gut, mal schaffen sie nicht einen Punkt. So bleibt **Clusterball Extrem** ein harmloser Zeitvertreib für mehrere Spieler, alleine wird's schnell öde. **PK**

Genre: Actionspiel
Publisher: Koch Media, (089) 85 79 51 38
Preis: ca. 70 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Einer bis acht
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 233 MHz
 64 MB RAM



Hired Team Trial

Internet-Action von vorgestern.



Na, aus welchem 3D-Actionspiel sind Kämpferin und Level abgekupfert?

Egal ob **Unreal Tournament** oder **Counterstrike**: Jeder echte Action-Freak hat längst einen Online-Shooter auf seinem Rechner. Da will auch **Hired Team Trial** hin. In dem Programm kämpfen Sie wahlweise gegen Bots oder legen sich in Netzwerken mit menschlichen Opponenten an. Praktisch jeder der 19 Levels erinnert mehr oder weniger stark an eines der großen Vorbilder. Sie fragen auf Weltraum-Plattformen, über blitzenden Generatoren oder in grauen Kellern. Das Waffenarsenal reicht von der Pistole über die MP bis zu Granaten – wobei eine schäbige Schrotflinte viel effektiver arbeitet als ein Raketenwerfer. Die 3D-Engine könnte sich eigentlich sehen lassen, sie beherrscht sowohl schicke

Licht- und Spiegeleffekte wie auch die runden Oberflächen aus **Quake 3**. Allerdings haben die Entwickler diese Möglichkeiten praktisch nicht genutzt, die Levels wirken arg trist. **PS**

Peter Steinlechner

Total überflüssig

Hired Team Trial hat höchstens den Unterhaltungswert eines Spielerätsels: Guck mal, ist das hier schlecht von Unreal Tournament geklaut oder von Quake 3? Mir sind in letzter Zeit wenig derart überflüssige Programme auf die Festplatte gekommen. Die Gegner sind öde und die Levels fast durchgehend strunzlangweilig aufgebaut. Die Grafik ist mäßig und die Geräuschkulisse sogar schlicht nervig. Nicht mal die Waffenbalance haben die Entwickler ordentlich hingekriegt.

Hired Team Trial

Genre: 3D-Action	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Sprache: Englisch
Entwickler: NMG	Publisher: Blackstar, (01805) 22 11 26	Preis: ca. 90 Mark
MULTIPLAYER		
☒ Internet (16 Spieler) ☒ Netzwerk (32 Spieler) ☒ Modem (2 Spieler) ☒ an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: (Team) Deathmatch, Capture the Flag, Domination		
HARDWARE-KONFIGURATION		
■ Voodoo 2 ■ TNT ■ G400 ■ Voodoo 3 ■ TNT 2 ■ Geforce ■ Voodoo 5 ■ Radeon ■ Geforce 2		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM, Modem	128 MByte RAM, ISDN
330 MByte Installationsgröße	330 MByte Installationsgröße	330 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
WERTUNG		
Grafik:	Befriedigend	
Sound:	Mangelhaft	
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:	Ausreichend	
Multiplayer:	Ausreichend	

Schlechter Abklatsch gängiger 3D-Actionspiele.



Explomän

Putzige Bomberei für den Feierabend.



Mit den entsprechenden Extras gibt's **Riesenexplosionen**.

Mit Sprengmeister **Explomän** oder einem seiner sieben Freunde müssen Sie sich im gleichnamigen Actionspiel durch 20 Levels bomben. Steine, Pflanzen und mannigfaltige putzige Gegner stellen sich Ihnen dabei in den Weg.

Genau wie beim Vorbild **Bomberman** werfen Sie mit Sprengsätzen um sich, die den Bösen den Garaus und Ihnen den Weg freimachen. Zusätzlich stehen Ihnen 13 Extras zur Verfügung, beispielsweise größere Explosionsradien oder Turboschuhe. Die Iso-3D-Grafik ist selbst im Software-Modus schnell und zwar nicht umwerfend, aber trotzdem hübsch. Auch die Sprachausgabe wurde auf »süß« getrimmt, dazu wummern dicke Explosionen. Die sporadischen Musik-Einlagen erinnern sehr an alte Amiga-Zeiten. An der Steuerung gibt es ebenso wenig auszusetzen wie am Multiplayer-Modus: Bis zu acht Pyromanen können sich im Netzwerk oder an einem Rechner balgen. **PK**

Paul Kautz

Niedlich, niedlich

Explomän ist ein Spiel, das im Normalfall Sätze wie »Ooooooh, ist das putzig!« provoziert. Dazu noch das klassisch gute Spielprinzip von Bomberman – eine gute Mischung. Leider hat Explomän dasselbe Problem wie sein Vorbild: Der Multiplayer-Modus macht viel Laune und unter Umständen aus Freunden schnell Feinde. Solo jedoch verliert Explomän schneller an Luft, als man »Kawumm« sagen kann.

Ibiza Babewatch

Erotik-Fehlschuss am Sandstrand.

Achten Sie beim nächsten Badeurlaub auf Ibiza ganz besonders auf Sandburg-Attrappen und falsche Rettungsschwimmer. Mit solchen Verkleidungen tarnen Sie sich im Actionspiel **Ibiza Babewatch**, um per Fotoapparat Jagd auf im Sekundentakt aufploppende pixelige Comic-Strandschönheiten zu machen. Ihre besten Bilder schicken Sie per Laptop an einschlägige Agenturen, um Geld für Spezialausrüstung wie Teleobjektive und Blitzlichter zu verdienen. Auf einer Karte der Balearen-Insel stehen mehrere Strände für Spanner-Aktivitäten zur Auswahl. Erwischt Sie trotz Tarnung ein eifersüchtiger Muskelprotz oder ein Polizist, sind Sie für einige Tage außer Gefecht gesetzt und zahlen ordentlich Strafe. So wünschenswert Extrawaffen und mehrere Levels für ein Spiel im **Moorhuhn**-Stil auch



Das **Teleobjektiv** macht die Damen noch pixeliger.

sind, die pseudolustige Schmutzdel-Knipserei **Ibiza-Babewatch** können sie nicht vor dem Spielspaß-Untergang retten. **MS**

Genre: Actionspiel
Publisher: CDV (0721) 97 22 40
Preis: ca. 50 Mark
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
CPU 166 MHz,
32 MB RAM



Explomän

Genre: Actionspiel
Hersteller: Soft Enterprises
Anspruch: Einsteiger
Publisher: CDV, (0721) 97 22 40
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (8 Spieler) an 1 PC (8 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM

CPU mit 233 MHz
64 MByte RAM
100 MB Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 350 MHz
64 MByte RAM
100 MB Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 500 MHz
128 MByte RAM
100 MB Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

Grafik: Befriedigend
Sound: Ausreichend
Bedienung: Befriedigend
Spieltiefe: Befriedigend
Multiplayer: Gut



Bombige Action, vor allem bei Multiplayer-Partien.