

# Action

Peter Steinlechner



**Erste Hilfe für 3D-Realms und Valve.** Liebe Entwickler von **Duke Nukem Forever** und **Half-Life 2**, surft doch mal auf dieser Web-Seite vorbei: [www.croteam.com](http://www.croteam.com). Da findet ihr E-Mail-Adressen von Leuten, die euch helfen können: Die Macher von **Serious Sam: Second Encounter**. Die erklären euch bestimmt gerne, wie man einen Ego-Shooter weiterentwickelt – ohne treue Fans jahrelang warten zu lassen. In nur acht Monaten haben die Kroaten ebenso riesige wie beeindruckende Levels gebastelt. Klar, das Programm nutzt eine fertige Grafik-Engine und recycelt die meisten Monster. Aber das Wichtigste, nämlich der Spielspaß, stimmt – und ich kann schnell wieder neue Monster jagen.

**Sinnvolle Verbesserungen.** Noch bei einem anderen Punkt sollten Entwickler von **Serious Sam: 2nd Encounter** lernen: In Sachen Benutzerführung ist das Programm durchdachter als die meisten Konkurrenten. Da geht's zwar um kaum weltbewegende, aber dafür sinnvolle Details. Etwa, dass es die letzten paar Schnellspeicher-Spielstände aufhebt. Oder, dass es auf Wunsch (!) gelegentlich automatisch absichert. Auch unterschiedliche Spielerprofile sind auf einem PC, den sich mehrere Benutzer teilen, durchaus sinnvoll.

## Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Half-Life (deutsch)</b>	Ego-Shooter	4/99	<b>92%</b>
2	<b>No One Lives Forever</b>	Ego-Shooter	1/01	<b>91%</b>
3	<b>Unreal</b>	Ego-Shooter	7/98	<b>91%</b>
4	<b>Counterstrike 1.0 (deutsch)</b>	Taktik-Action	2/01	<b>89%</b>
5	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>88%</b>
6	<b>Deus Ex</b>	Action-Rollenspiel	8/00	<b>88%</b>
7	<b>Operation Flashpoint</b>	Taktik-Action	7/01	<b>88%</b>
8	<b>Unreal Tournament</b>	Ego-Shooter	9/99	<b>88%</b>
9	<b>Star Trek: Voyager</b>	Ego-Shooter	11/00	<b>87%</b>
10	<b>Indiziertes Spiel</b>	Ego-Shooter	–	<b>87%</b>
11	<b>Rayman 2</b>	3D-Action	12/99	<b>86%</b>
12	<b>Indiziertes Spiel</b>	3D-Action	–	<b>86%</b>
13	<b>Gunman Chronicles</b>	Ego-Shooter	12/00	<b>86%</b>
14	<b>Return to Castle Wolfenstein</b>	Ego-Shooter	1/02	<b>85%</b>
15	<b>Serious Sam: Second Encounter</b>	Ego-Shooter	<b>NEU</b>	<b>84%</b>
16	<b>Rune</b>	3D-Action	12/00	<b>84%</b>
17	<b>Red Faction (dt.)</b>	Ego-Shooter	11/01	<b>84%</b>
18	<b>Fakk 2</b>	3D-Action	11/00	<b>84%</b>
19	<b>Giants</b>	3D-Action	2/01	<b>83%</b>
20	<b>Ghost Recon</b>	Taktik-Action	1/02	<b>82%</b>
21	<b>Alice</b>	3D-Action	1/01	<b>81%</b>
22	<b>Delta Force Land Warrior</b>	Ego-Shooter	1/01	<b>80%</b>
23	<b>Undying</b>	Ego-Shooter	4/01	<b>79%</b>
24	<b>Kiss: Psycho Circus</b>	Ego-Shooter	9/00	<b>78%</b>
25	<b>Airfix Dogfighters</b>	Actionspiel	12/00	<b>78%</b>

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Action sowie sonstige Actionspiele.

## Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>UT: Strike Force 1.6</b>	Taktik-Shooter-Mod	9/01	<b>87%</b>
2	<b>HL: Team Fortress Classic 1.5</b>	Taktik-Shooter-Mod	11/00	<b>87%</b>
3	<b>UT: Tactical Ops 2.0</b>	Taktik-Shooter-Mod	9/01	<b>86%</b>
4	<b>UT: Rocket Arena 1.6</b>	Ego-Shooter-Mod	10/01	<b>83%</b>
5	<b>HL: Firearms 2.5</b>	Taktik-Shooter-Mod	10/01	<b>75%</b>

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur zusammen mit dem Hauptprogramm, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

## Action-Inhalt

### Tests

Serious Sam:	
Second Encounter .....	70
Lucky Luke im Westernfieber .....	73
Operation Flashpoint:	
Red Hammer .....	74
Megarace 3 .....	74
Power Rangers .....	74
New York Race .....	75
Rayman M .....	75

Ballern, bis die Knarre glüht

# Serious Sam Second Encounter



Mehr Ekelmonster pro Euro bietet kein anderes Spiel – und erstklassige Mega-Grafik, spektakuläre Effekte sowie jede Menge originelle Ideen gibt's obendrauf.



Auf CD/DVD:  
spielbare Demo

WWW

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



**D**a hat jemand Sinn für Tempo: Gerade mal acht Monate nach Veröffentlichung des rasanten Ego-Shooters **Serious Sam** hat Entwickler Cro-team schon **The Second Encounter** fertig. Der zwischen Missions-CD und echtem Nachfolger angesiedelte Titel läuft ohne Hauptprogramm und erscheint für rund 30 Euro.

Frische Monster und Waffen gibt's nur wenige. Vergangene ist dafür einer der Hauptkritikpunkte an Teil 1: Die drei neuen Szenarien beschäftigen selbst Profis rund 20 Stunden, Sie sind also



Das zweite Kapitel versetzt Sie in wunderschön texturierte **Orient-Landschaften**.

mindestens doppelt so lange unterwegs wie im Vorgänger. Die Handlung bleibt allerdings wieder nur Nebensache – Erschurke Mental ist weiterhin sauer und scheucht seine wilden Horden auf den Hals des wackeren Elitekämpfers.

## Drei packende Kapitel

Ein Augenschmaus sind die wunderhübschen 3D-Umgebungen. Im ersten Kapitel verkloppen Sie Monsterscharen zwischen Maya-Pyramiden, Tempeln und im Inka-Hochland. Das besteht aus riesigen, leuchtend grünen Tälern und Bergkesseln, in denen Sie sich wie in gigantischen Kampfarenen Feuergefechte mit Massen an Ungeheuern liefern. Anschließend wütet Sam im Orient inmitten farbenfroher texturierter Paläste und zierlicher Türmchen – der schönste Abschnitt, mit einem Reichtum an liebevoll und auf-

wändig gemachten Details. Das dritte und letzte Kapitel schickt Sie in düster-gruflige Fantasy-Burgen und mittelalterliche Dörfer. Die Levels sind meist linear aufgebaut, gelegentlich gibt's (etwa in der Hochebene) einen zentralen Hub, von dem aus Sie erst in seitlichen Höhlen nach Schlüsseln suchen müssen.

Ein paar kleine Neuerungen hat die 3D-Engine gelernt. Sie kann jetzt recht hübsche Graslandschaften darstellen; allerdings sind Gegner hinter den grünen Büscheln gelegentlich etwas schwierig auszumachen. Die vielen schönen 3D-Bäume leiden unter Beschuss sichtlich: Der Flammenwerfer setzt sie in Brand, per Raketenwerfer können Sie die Stämme erst entlauben und anschließend zu Sperrholz zerhackstückeln.

## Die Masse macht's

Was Actionspieler in **Unreal & Co.** im ganzen Spiel an Monstern wegpusten, muss hier





## Facts

- 3 Kapitel
- 26 Gegnertypen
- 14 Waffen
- 8 Multiplayer-Llevels
- Cooperative-Modus
- Level-Editor
- Figuren-Editor

Im ersten Kapitel, dem Reich der Mayas, liefern Sie sich mit riesigen, raketenfeuernden **Kampfrotern** heftige Schlachten.

stellenweise in einem einzigen Feuergefecht dran glauben. Einer der spektakulärsten Kämpfe steigt in einer Gegend namens »Langer Weg«. Auf dem hoppelnd Ihnen in mehreren Wellen Hundertschaften von Kampfsteinen, Kopflosern und Riesenrobotern vor die Flinte – selbst Spezialisten bewältigen das ab dem mittleren der fünf Schwierigkeitsstufen nur noch mit Glück. Allerdings: So sehr solche Szenen das Adrenalin auch schießen lassen, kann sich nach einiger Zeit Routine einschlei-

chen. Denn immer wieder steht man in leeren Hallen und weiß, dass man nur das Medipack in der Mitte aufnehmen muss,

und schon tragt das nächste Bataillon Monster herbei. Immerhin sorgen einige ungewöhnliche Umgebungen für Abwechs-

lung. Einmal kämpfen Sie in einem Raum, dessen Boden Sie samt Gegnern wie ein Trampolin in rasendem Tempo immer

## Technik-Check

## Auflösung

Auflösungen unter 1024 mal 768 Pixeln verschlechtern die Optik: 800x600 ist noch anzuschauen, 640 mal 480 Pixel wirken sehr grob. Bevor Sie die Auflösung reduzieren, sollten Sie unsere Tuning-Tipps lesen.

## RAM/Festplatte

64 MByte Arbeitsspeicher sind das Minimum, mit 128 MByte läuft das Programm flüssig – mehr verkürzt nur noch die Ladezeiten. Auf der Festplatte belegt das Spiel entweder 200 oder 700 MByte.

## Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Das Spiel übernimmt die Farbtiefe des Windows-Desktops. Wenn dort 32 Bit eingestellt ist, gewinnen Sie Frames, indem Sie 16-Bit-Farbtiefe in den Spieloptionen wählen. Zwar werden Transparenzen pixeliger, aber die übrige Spielwelt bleibt ansehnlich.

**TIPP2:** Durch T&L beschleunigen Geforce- und Radeon-Karten die Polygonberechnung und machen Sam auf schwächeren CPUs spielbar.

**TIPP3:** Um Grafikkarten mit einem Videospeicher von 16 MByte oder weniger nicht zu überlasten, reduzieren Sie die »Normale Texturgröße«.

## Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 300 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 667 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Per **Flammenwerfer** kämpfen Sie besonders effektiv gegen schier endlose Wellen von Skeletten.



## Paul Kautz



### Schöner und besser

Schon der Vorgänger war genau mein Spiel: Perfekt für das feierabendliche Abreagieren, spannend bei Netzwerk-Sessions. Der zweite Teil hat's tatsächlich geschafft, mich zu überraschen. Abgesehen von netten Neuerungen wie den Graslandschaften, den durchgeknallten Kürbis-Gegnern oder den hübschen Partikeleffekten gefallen mir vor allem die zusätzlichen Kampfgeräte: Scharfschützengewehr und Flammenwerfer zählen ab sofort zu meinen bevorzugten Waffen, ohne die ich nicht mehr aus dem Haus gehe. The Second Encounter ist das perfekte Spiel für alle, die nicht weiter auf den sich immer mehr verspätenden Duke warten wollen: lang, gut aussehend – und schon im Laden erhältlich.



Das rote **Partikelstaub-Biest** ist der spektakuläre erste Oberboss.

wieder gen Decke schleudert. Später stecken Sie in einer riesigen Steinrolle, die sich mit jedem Schritt dreht; Monster auf gleicher Höhe greifen dann plötzlich von oben an.

Von einer Gegner-KI ist wenig zu spüren. Die Biester stürzen sich stets direkt auf Sie, gehen nie in Deckung und machen nicht mal den Versuch, vor Ihren Kugeln davonzulaufen – dem Spielspaß schadet das allerdings kaum.

### Monster aus 3D-Staub

Meistens geraten Sie mit Monstern aus dem Vorgänger aneinander, nur sieben Typen sind neu. Makabres Highlight ist ein kettersägenschwinger Kerl

mit Halloween-Kürbis statt Kopf, daneben gibt's ein paar zusätzliche, wenig originelle Standardbiester. Außerdem begegnen Sie zum Ende jedes Kapitels einem Oberboss. Schon der erste hat uns fast die Sprache verschlagen: Er entpuppt sich als rote Staubwolke in Menschenform. Vollständig aus Partikeln statt Polygonen aufgebaut, hat er zu allem Überfluss die Wirkung einer starken Windhose und wirbelt sowohl Monster wie auch Spieler mit Orkanstärke durch den Level.

Zu den bisherigen elf Waffen wie Raketenwerfer und Maschinenpistole, Schrotgewehr und Colt gesellen sich drei brandneue Monstertöter. Die Motorsäge taugt vor allem in Nahkämpfen; der Flammenwerfer räumt zuverlässig bei mittlerer Entfernung mit größeren Gruppen auf. Das höchst effektive Scharfschützengewehr schaltet mit der (ansonsten ungenutzten) rechten Maustaste auf Zoom und erlegt Widersacher selbst über weiteste Distanz.

### Multiplayer aufgemöbelt

Kräftig verbessert hat sich die Abteilung Multiplayer. Diesmal liefert Croteam acht erstklassig entworfene Deathmatch-Maps, in denen sich bis zu 16 Teilneh-

## Ungewöhnliche Momente

Massenschlachten stehen in Second Encounter zwar im Vordergrund, aber immer wieder haben die Designer für Abwechslung gesorgt.



Im **Trampolin-Raum** katapultiert der Boden Sie und alle Monster pausenlos in die Höhe.



Eine wunderschöne, bewegte **Lichtspur** führt Sie ans andere Ende der biesterüberfüllten Halle.



Die **3D-Röhre** dreht sich mit jedem Schritt, Monster befinden sich plötzlich oben.

## Peter Steinlechner



### Traumhafte Action

Alarm! Mein Adrenalinpegel erreicht Höchststände, der Mausfinger macht gleich schlapp, und mein Nervenkostüm gleicht einem Trümmersfeld – The Second Encounter ist schuld. Von den knalligen Massenschlachten, die hier alle paar Minuten stattfinden, können andere Ego-Shooter nur träumen. Und was die Designer in Sachen 3D-Grafik aufgebaut haben, ist größtenteils sensationell, vor allem die riesigen Außenlevels.

### Monster-Einerlei

Eine große Einschränkung gibt's aber doch: Mit der Zeit grenzt es tendenziell ans Nervige, ständig die gleichen Biester zu zerlegen. Ich will in meinem weiteren Leben bitte nie wieder Skelettmonster oder Stiere sehen. Außerdem wäre eine wenigstens halbwegs spannende Handlung als zusätzliche Motivation herzlich willkommen. Trotzdem: Wenn Sie gerne ballern, führt an dieser Action-Perle kein Weg vorbei.



Mit laut kreischender **Kettensäge** stürzt sich der diabolische Kürbis-Krieger auf uns – zu spät zum Wegrennen.





Im **Cooperative-Modus** ballern sich bis zu 16 Teilnehmer gemeinsam durch die Kampagne.

mer Raketen um die Ohren jagen. In gleicher Maximal-Mannschaftsstärke dürfen Sie außerdem die Kampagne im ausgezeichneten Cooperative-Modus durchspielen. Und wer gemeinsam mit bis zu drei Kumpels am selben PC daddeln mag,

muss sich nur irgendwie auf die jeweiligen Eingabegeräte einigen (was gar nicht so einfach ist) und spielt dann auf dem viergeteilten Bildschirm.

Nett: Die Editoren zum Basteln von Levels und Monstern bekommen Sie gleich mitgeliefert. Die beiliegende Hilfe-Datei ist etwas ausführlicher als bei den meisten Konkurrenzprogrammen, allerdings liegt sie nur auf Englisch vor. Als weitere originelle Zugabe befindet sich im Hauptmenü der Eintrag »Technik-Demo«. Damit lassen Sie sich in einem Extra-Level sowohl gängige als auch fortschrittliche 3D-Tricks vorführen, zum Beispiel einen riesigen, verspiegelten 3D-Ballon. **PS**



Mit Hüpfen markieren Sie den Namen des Hauptfeindes und finden so einen **Geheimraum**.

## Serious Sam: The Second Encounter

**Genre:** Ego-Shooter **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschritt., Profis **Sprache:** Deutsch  
**Entwickler:** Croteam **Publisher:** Take 2, (01805) 225 155 **Preis:** ca. 30 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative (Kampagne), Deathmatch

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 800 MHz 192 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**Return to Castle Wolfenstein. (85%, GS 1/02)**  
 Der Ego-Shooter von id Software bietet neben schöner Grafik auch eine spannende Handlung.

**Serious Sam (80%, GS 5/01)**  
 Teil 1 der Sam-Saga ist deutlich kürzer, sieht ebenso schick aus – und ist zum Budget-Preis zu haben.

### WERTUNG

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

Ego-Shooter mit Schwerpunkt Massenschlacht.



# Lucky Luke im Westernfieber

## Reaktionstest in Wildwest.

**M**edizinmann Schielende Schlange heilt verwundete Indianer und tanzt Regenfälle herbei. Blöd, dass im Actionspiel **Lucky Luke im Westernfieber** der wichtigste Mann des Stammes entführt wird. Also macht sich Comic-Cowboy Lucky Luke in bunten 3D-Kulissen auf die Jagd nach den Schamanen-Nappern. Sie laufen mit Luke durch Canyons, Westernstädte und alte Minen, lösen öde Simpel-Rätsel und sammeln Upgrades auf. Die brauchen Sie in Fadenkreuz-Schießereien, die der einsame Reiter

absolvieren muss. Gespeichert wird nur an (viel zu seltenen) Rücksetzpunkten. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Danebengeschossen

Für ein Spiel ohne Altersbeschränkung geht es in Lucky Luke recht brutal zu. Neben wenigen und einfachen Rätseln dominieren wilde Schießereien das Geschehen. Die sind spielerisch zwar sehr anspruchslos, aber für die angepeilten jungen Käufer zu schwierig. Schade, denn Grafik und Synchronisation passen gut zur Comicwelt und halten mich zumindest für ein Stündchen bei der Stange.



Gegner wie **Ma Dalton** erwischt Luke nur mit trickreichen Bandenschüssen.

## Lucky Luke im Westernfieber

**Genre:** Actionspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch  
**Entwickler:** Kalisto **Publisher:** Infogrames, (0190) 771 883 **Preis:** ca. 35 Euro

### MULTIPLAYER

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

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 32 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 300 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### WERTUNG

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

Simpel-Schießereien im Wilden Westen.



Im Dienst von Hammer und Sichel

# Operation Flashpoint Red Hammer

Das Addon macht es möglich: Vertreiben Sie als russischer Soldat die Nato vom Inselstaat Malden, um Gorbatschow zu stürzen.

## Petra Schmitz

### Die Bösen sind gut



Bei Operation Flashpoint wollte ich schon lange die andere Seite spielen. Mit Red Hammer geht der Wunsch endlich in Erfüllung. Zwar ist in den Reihen

der Russen alles wesentlich schwieriger, aber auch unglaublich spannend. So stelle ich mir ein Addon vor: eine umfangreiche Zusatzkampagne, die sich sinnvoll ins Hauptprogramm einfügt und mein Können richtig fordert.

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

**E**rinnern Sie sich noch an den jungen David Armstrong? Er war der Soldat, der 1985 den Krieg für die Nato auf der Inselgruppe Malden gewann – im Taktik-Shooter **Operation Flashpoint**. Nun ist das 20 Missionen große Addon **Red Hammer** erschienen, in dem Sie in der Rolle des Soldaten Dimitri Lukin für Russengeneral Guba und dessen Putschpläne gegen Gorbatschow in den Kampf ziehen. Zwar verläuft die Handlung von **Red Hammer** zeitlich parallel zu der des Hauptprogramms, aber dessen Vorzeigehelden werden Sie darin nicht treffen.



Die meiste Zeit haben Sie die Befehlsgewalt.

## Für Profis

Wie David startet Dimitri als gewöhnlicher Infanterist, der sich durch erfolgreiche Aufträge langsam in der Armee-Hierarchie hochdient. Seine Einsätze sind abwechslungsreich und genauso spannend wie das Hauptprogramm: Mal müssen Sie General Gubas Gespielin zum Flugplatz fahren, geraten jedoch unterwegs in einen Hinterhalt. Oder Sie stürmen mit Panzern und Infanterie den Strand von Malden, nachdem Sie auf Everon schon unter den Nato-Einheiten aufgeräumt haben. Doch anders als beim Nato-Kollegen gibt es für Dimitri keine Hilfen, die etwa die Panzersteuerung erklären. Grundsätzlich ist die Gangart in **Red Hammer** härter. Das Programm wurde komplett auf Spieler zugeschnitten, die sich in **Operation Flashpoint** schon erfolgreich geschlagen haben. So kann es passieren, dass Dimitri bereits am Ende des ersten Einsatzes das Kommando über eine Truppe übernehmen muss, falls der Gruppenführer von der Bürgermiliz ausgeschaltet wird. Wer da nicht alle Tastaturbefehle runterspulen kann, hat es schwer.

## Auch zum Runterladen

Grafisch ist mit dem Addon alles beim Alten geblieben. Immer noch beherrschen blasse Grün- und Brauntöne die drei weitläufigen Inseln. Die größten Veränderungen sind drei neue Waffen (Steyr Aug, G36-Sturmgewehr, Kozlice-Schrotflinte) und zehn frische Fahrzeuge (unter ande-



Mit Panzern und Infanterie führen wir einen Landungsangriff durch.

rem die Panzertypen BMP-2, BRDM und M2 Bradley). Dazu kommen vier zusätzliche Einzel- und zwölf Multiplayer-Missionen. Das bekam man allerdings schon mit den drei offiziellen Upgrades. Wenn Sie keine 16 Euro ausgeben wollen, können

Sie sich die neue Kampagne auch für rund 8 Euro unter [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com) runterladen, inklusive dem der Packung beiliegenden Strategie- und Editorhandbuch als Pdf-Datei. Achtung: Für diese Version brauchen Sie eine Kreditkarte. **PET**

## Operation Flashpoint: Red Hammer

Genre: Taktik-Shooter-Addon Anspruch: Profis Sprache: Deutsch  
Entwickler: Codemasters Publisher: Codemasters, (0190) 900 045 Preis: ca. 16 Euro

### MULTIPLAYER

Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, CTF, Hold the City, King of the Hill

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 750 MHz 128 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 200 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm

### ALTERNATIVEN

**Ghost Recon** (82%, GS 01/02)  
Anspruchsvoller Taktik-Shooter, in dem Sie mit einer Elite-Truppe im Kaukasus kämpfen.

**Delta Force Land Warrior** (80%, GS 1/01)  
Taktik-Shooter in Voxel-Grafik. Deutlich actionlastiger, hat aber Mängel bei der Gegner-KI.

### WERTUNG

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

Superspannende Zusatzkampagne für Profis.





# Megarace 3

Mit Vollgas in den Abgrund.



Die glänzenden Extras bescheren Ihnen neue Boni.

**K**napp sechs Jahre sind vergangen, seit das mittelmäßige **Megarace 2** über die PCs düste – das Action-Rennspiel **Megarace 3** will alles besser machen. Auffälligstes Relikt aus alten Zeiten ist die moderierende Labertasche Lance Boyle, der Sie zwischen den Levels in schlecht synchronisierten Videoclips auf den kommenden Abschnitt vorbereitet. Die futuristischen Strecken sind jetzt nicht mehr vorgeordnet, sondern in Echtzeit

berechnet. Die 33 Bahnen sehen gut aus, zwölf Gleiter (davon sind vier erst freizuspielen) heizen rasant darüber hinweg. Auf-sammelbare Boni wie Waffen oder Turboschübe halten Konkurrenten auf Distanz. Dennoch geht der flotten Achterbahnfahrt schnell die Puste aus, da das Leveldesign auf Dauer schlicht langweilt. Was bleibt, ist eine technisch gut inszenierte Grafikdemo für den kleinen Action-Rennhunger zwischendurch – auch für bis zu acht Spieler per LAN oder Internet. **PK**

Genre:	Action-Rennspiel
Publisher:	Cryo, (02408) 959 209
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	Einer bis acht
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz 64 MB RAM

**63%**  
SPIELSPASS

# New York Race

Action-Rennspiel im fünften Element.



Konkurrenz schalten Sie per Rakete aus.

**A**uf den Spuren von Bruce Willis in **Das 5. Element** fliegen Sie in **New York Race** per Hover-Taxi und fünf weiteren Vehikeln durch die Straßenschluchten der futuristischen 3D-Metropole. Das Spiel von Wanadoo basiert offiziell auf dem Film, verwendet daraus bis auf den Straßenverkehr jedoch nur nebensächliche Details. Die 13 Strecken enthalten jede Menge Abkürzungen und geheime Energielade-Durchgänge. Entsprechend unübersichtlich geht es zu – zumal die Wegmarkierungen teils im Dickicht der Glitzereffekte und Werbetafeln (zu existierenden Produkten) untergehen. Gelegentlich erhaschen Sie Extras wie Turbobeschleunigung oder eine Rakete. Die Steuerung reagiert zwar etwas träge, macht aber trotz der Flugfähigkeit Ihres Flitzers auch mit Tastatur wenig Probleme.

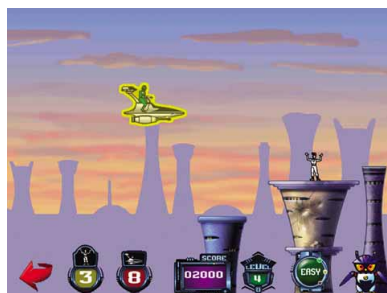
Rennspiel-Fans, die sich an der etwas sterilen Atmosphäre nicht stören, sollten dem Programm ruhig eine Chance geben. **PS**

Genre:	Action-Rennspiel
Publisher:	www.wanadoo-edition.com
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 500 MHz 128 MB RAM

**64%**  
SPIELSPASS

# Power Rangers

Sensationell schlechter Software-Nepp.



Solche »Pracht« bekommt man selten zu sehen.

**S**o was passiert, wenn sich Programmierer zu Tode langweilen: **Power Rangers – Time Force** ist eine Sammlung aus fünf Action-Minispielchen, die Sie mit je einem der berühmtesten TV-Helden absolvieren müssen. Darunter befinden sich eine simple Mahjongg-Variante, eine einschläfernde **Pacman**-Kopie und eine Schießbude, die nicht annähernd an die Komplexität eines **Moorhuhn** herankommt. Die 2D-Grafik ist auf

dem Stand der sehr frühen 90er Jahre und damit für heutige Verhältnisse bestenfalls ein schlechter Witz: Minimal-Animation, eine feste Auflösung von 640 mal 480 Punkten und krümelige Figuren verleiten zum schüttelfrostgeplagten Abschalten des Monitors. Die Spiele-CD erfüllt ihre Bestimmung am ehesten noch als Geschenk zum ersten April oder als teurer Frisbee; die »Spiele« finden sich in weit besseren Varianten auf dem Shareware- oder Freeware-Markt. **PK**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	THQ, (0190) 505 511
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Englisch
Minimum:	CPU mit 233 MHz 32 MB RAM

**8%**  
SPIELSPASS

# Rayman M

Comic-Held auf Deathmatch-Abwegen.



Zu zweit kämpfen Sie am geteilten Bildschirm.

**D**en Preis für die überflüssigste Spielidee des Jahres hat das Actionspiel **Rayman M** jetzt schon sicher: Als titelgebender Comic-Charakter Rayman oder eine von sieben weiteren Figuren laufen Sie durch zwölf bunte Arenen und sammeln Boni oder Waffen ein. Mit Letzteren feuern Sie danach schnurstracks auf die maximal drei Computergegner oder einen menschlichen Widersacher. Der Multiplayermodus beschränkt sich auf einen vertikal geteilten Splitscreen, in dem sich beide Spieler in mehreren Modi per Tastatur oder Joypad bekämpfen und die Goodies vor der Nase wegschnappen. Die putzige, aus der Schulterperspektive gezeigte Optik erinnert stark an das gut zwei Jahre alte **Rayman 2**. Mit dem hat das Programm, abgesehen von den Figuren und dem allgemeinen

Grafikstil, aber nichts zu tun. Der Packung liegt netterweise ein Gamepad bei, das allerdings etwas klein geraten ist. **PK**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz 64 MB RAM

**45%**  
SPIELSPASS