

Das Online-Komplettpaket

UT 2003



Mit Bombast-Grafik, schicken Levels, piffigen Bots und spannenden Spielmodi setzt Epic Games seinen Online-Shooter fort. Alles erste Sahne – bis auf den Solo-Modus.

WWW

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



Auf CD:
Multiplayer-Video
Auf DVD:
Interaktiver Test

Facts

- 9 Waffen
- 2 Superwaffen
- 5 Spielmodi
- 12 Mutators
- 50 Bots
- 37 Levels

Mit ausgeklügelten Übungen haben die Gladiatoren ihren Mausfinger gestählt, die Augen auf die Distanz zwischen Monitor und Iris justiert, Reflexe optimiert. Denn jetzt zählt's: Mit **Unreal Tournament 2003** eröffnet Epic Games die schönsten Arenen der Spiele-Geschichte.

Noch nie gab es in einem Ego-Shooter derart detailreiche Multiplayer-Levels. Raketen fauchen durch bombastisch schöne Kampfarenen und schlagen in herrlich geschwungenen Brücken oder fein texturierten Bauwerken ein. Anderswo wirft ein Baum fein gewebte Schatten auf die einladend funkelnde Plasmakanone. Teils neu, teils modifiziert: Bots, Levels sowie Waffen. Auf Letztere gehen wir im Kasten »Waffencheck UT vs. UT 2003« gesondert ein.

Doppelt dominieren

In sechs Disziplinen tritt man an gegen computergesteuerte Bots, menschliche Mitstreiter oder beide gleichzeitig. Neu sind die Spielmodi Double Domination und Bombing Run. Ersteres ist eine Abwandlung von Domination aus Teil 1, die sich aber komplett anders spielt. Statt unterschiedlich viele im Level verteilte Symbole einzufärben, finden die Cyber-Athleten jeweils zwei solcher Stellen. Allerdings müssen die gleichzeitig in den Mannschaftsfarben leuchten – zehn Sekunden am Stück! Das heißt: Zwei Verteidiger be-

Der Einzelspieler-Modus



Das **Intro** im Wrestling-Stil stimmt Sie prächtig ein.



Wenn 22 Maps gewonnen sind, steigt das **Finale**.



Ab und zu darf man einen Kämpfer **austauschen**.



Die **Aliens** verfügen über die schwächsten Texturen.



Riesige **Außengebiete** mit großen Hügeln voller Bäume, Büsche und Gräser sind die schönsten Kampfarenen für angehende Cyber-Sportler.

wachen das Ding, während die anderen die feindliche Stellung stürmen. Das bedeutet heftige Kämpfe und Sprünge in letzter Sekunde auf den Kontrollpunkt.

Der Solo-Modus

Wie Sie im Editorial lesen können, war es der Solomodus, der unseren **UT 2003**-Test zu einer

zeitlich sehr spannenden Sache machte. Aber sei's drum: Hinter dem Hauptmenü-Punkt »Einzelspieler« verbirgt sich das Solo-Menü. Sobald Sie darin den Namen und das Aussehen Ihrer Spielfigur sowie den Schwierigkeitsgrad ausgewählt haben, kriegen Sie ein fieses Engine-Intro zu sehen. Anschließend müssen Sie erst allein durch die Qualifikation. Das sind sechs Maps in vorgegebener Reihenfolge, in denen Sie gegen Bots antreten. Nach der fünften Karte können Sie die sieben KI-Kameraden auswählen, mit denen gemeinsam Sie in der eigentlichen Liga antreten – allerdings müssen Sie gegen die Kollegen erst noch im Deathmatch gewinnen.

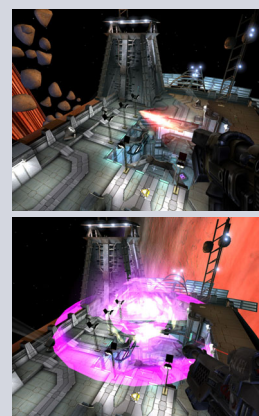
Anschließend beginnt die Liga mit Team Deathmatch. Auf sechs Karten müssen Sie sich bewähren, nach der vierten dür-

fen Sie bereits in die Spielart Double Domination mit insgesamt fünf Karten wechseln. Nachdem Sie dort mindestens dreimal gewonnen haben, geht



Die neue **Lightning Gun** – das Scharfschützengewehr – verschießt grell leuchtende Lichtblitze.

Der Ion Painter



Mit einem **Strahl** markieren Sie den Einschlagsort, wenig später folgt eine gewaltige **Explosionswelle**.



Düster, aber wunderschön: In der Map **Citadel** helfen Sie einer Bot-Kollegin dabei, die eigene Flagge zu verteidigen und gegnerische **Scharfschützen** (auf dem gegenüberliegenden Turm) auszuschalten.

Patrick Hartmann



Rasanter Action-Hingucker

Da klappt einem schon mal die Kinnlade aufs Maus-Pad! Was Unreal Tournament 2003 an optischen Reizen bietet, ist oberste 3D-

Spitzenklasse. Besonders die Maps mit Außenanlagen haben es mir angetan. Da haste ich gerne mit der Energie-Kugel durch die Levels, erobere Fahnen oder Kontrollpunkte.

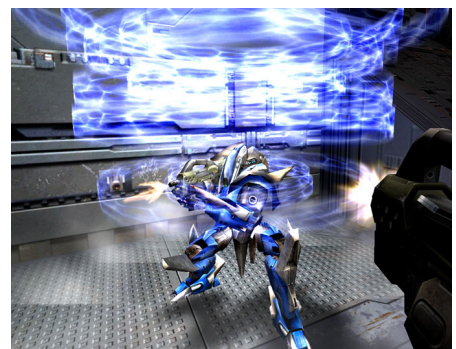
Auch die neuen Special-Moves funktionieren sehr schön. Aber: Warum sind es nur vier? Hier wäre die ideale Gelegenheit gewesen, um UT 2003 von der Konkurrenz und dem Vorgänger abzuheben. Diese Chance haben die Entwickler verpasst. Außerdem bleibt der Beigeschmack, dass vieles nur recycelt wurde: Die meisten Waffen kennen UT-Freunde schon in- und auswendig.

es weiter mit Capture-the-Flag auf sechs Levels, wieder nach mindestens vieren folgt Bombing Run mit fünf. Erst wenn Sie alle Maps geschafft haben, ist das Menü für den Endkampf gegen Malcolm zugänglich.

Zwischendurch stellt sich Ihnen alle paar Levels ein neuer Bot vor, den Sie gegen einen der Mitglieder in Ihrem Team aus-



Face 3 ist deutlich größer als die Vorgänger-Map aus Teil 1.



Schön: In einem grellen **Spiraleffekt** rematerialisiert ein Roboter.

tauschen können. Angaben über dessen Treffsicherheit, Aggressivität, Beweglichkeit und taktisches Geschick sowie die Angabe der Lieblingswaffe erleichtern Ihnen die Auswahl. Diese Werte haben übrigens spürbare Auswirkungen. Ein Bot mit hohem Taktik-Wert verhält sich beispielsweise in komplexeren Modi wie Double Domination spürbar schlauer. Für jedes Match dürfen Sie dem Bot bereits im Vorfeld befehlen, ob er sich eher offensiv oder defensiv verhält – oder sich seine Aufgaben selbst sucht. Schade: Einige der von Epic (etwa in unserer Titelstory 5/02) angekündigten Features wie Talentpunkte,

Ranglisten, Bot-Gehälter und sonstige Management-Ideen sind komplett entfallen.

Echter Adrenalinkick

Die Steuerung hat sich leicht verändert: Ein zweiter Sprung, ausgelöst auf dem Gipfelpunkt des ersten, befördert Sie nochmals ein paar Meter nach oben. Das ist sehr praktisch, um auf den Boden gerichteten Geschossen auszuweichen. Außerdem dürfen Sie vier Spezialfähigkeiten nutzen, sobald Sie 100 Adrenalin-Punkte gesammelt haben. Herumliegende Kapseln bringen drei Zähler, jeder Frag fünf. Sobald das Hundert zusammen ist, lösen Sie den Special Move aus. Beispiel: Vier-

Petra Schmitz



Tolle Grafik

Wenn ich derzeit einen Ego-Shooter spiele, dann nur Unreal Tournament 2003. Kein anderer Ballerspaß verwöhnt

mein Auge mit derart eindrucksvollen Grafiken, vor allem die wunderhübschen Außenareale mit Weitblick-Garantie! Mir macht es einfach Spaß, mit den Kollegen auf Berg und Tal zu kämpfen.

Ein bisschen mehr hätte Epic Games in Sachen Modi liefern können. Wo sind denn etwa die spannenden Assault-Missionen des direkten Vorgängers geblieben? Trotzdem: UT 2003 wird noch sehr lange auf meiner Festplatte bleiben.

mal schnelles Antippen der »Vorwärts«-Taste aktiviert den Berserker-Modus, Ihre Waffe richtet einige Sekunden lang doppelten Schaden an. Ähnlich geht's mit der »Nach hinten«-Taste: hier steigen Lebenskraft und Rüstung

auf den Maximalwert. Außerdem gibt's Unsichtbarkeit sowie verstärkte Geschwindigkeit kombiniert mit weiter erhöhter Sprungkraft. Die restliche Steuerung bleibt davon unberührt: Wie im Genre gewohnt, navigieren Sie

sich mit Tastatur und Maus durchs Gelände.

Run statt Ran

Bombing Run erinnert auf den ersten Blick an eine Variante von Fußball – bei der allerdings die

Spieler schwerbewaffnet sind und das Ausschalten des Feindes keine gelbe Karte einbringt. Statt des Balls jagen Sie ein Hightech-Gerät, das Sie durch Drüberrennen aufnehmen. Sofort ziehen riesige Leuchtringe

Technik-Check

Auflösung

Unreal Tournament 2003 bietet zwar spektakuläre Effekte, läuft aber auch schon auf mittleren Systemen sehr ordentlich. Ab einer CPU mit 1,4 GHz und einer Geforce 3 können Sie bei 1024 mal 768 Pixeln und vollen Details flüssig spielen. Für die nächsthöhere Auflösung von 1280 mal 1024 Bildpunkten müssen Sie der Geforce 3 einen 1,6-GHz-Prozessor zur Seite stellen,

um auch hier die ganze Grafikpracht zu genießen. Ab 600 MHz und einer Geforce 3 oder besser ist bei 640 mal 480 Pixeln und 16 Bit flüssiges Spielen möglich. Dafür müssen Sie aber auch alle Grafikoptionen auf ein Minimum reduzieren. Mit Karten, die kein DirectX 8.1 unterstützen (Voodoo 5, TNT2, Geforce 1/2 MX), müssen Sie auf einige Effekte verzichten und generell eine schlechtere Performance in Kauf nehmen.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME oder Linux benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein. Gigantische 2,5 GByte beansprucht Unreal Tournament 2003 auf Ihrer Festplatte. Defragmentieren Sie also unbedingt vorher das Laufwerk, um die Daten nicht quer über die Platte zu verteilen und dadurch die Ladezeiten unnötig zu verlängern.



320 mal 240 Bildpunkte bei minimalen Details ohne Effekte.



640 mal 480 Pixel mit niedrigen Details ohne Effekte.



1024 mal 768 Bildpunkte mit vollen Details ohne Effekte.



1600 mal 1200 Bildpunkte mit maximalen Details und allen Effekten.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wählen Sie einen niedrigeren Wert für »Level-Detail« und »Welten-Detail«, davon profitiert die Spielgeschwindigkeit am meisten.

TIPP 2: Um noch mehr Frames zu bekommen, setzen Sie »Spielfig.-Detail« und »Physik. Detail« ebenfalls auf geringere Einstellungen.

TIPP 3: Ausgeschaltete Schatten und Dynamische Lichtquellen entlasten besonders ältere Grafikkarten.

TIPP 4: Deaktivierte »Textur-Details« und »Auren« bringen noch mal ein paar fps.

TIPP 5: Setzen Sie den Wert für die Verweildauer der Kampfspuren auf »Niedrig«. Das bringt etwas Geschwindigkeit, ohne die Grafik zu verschlechtern. Noch mehr bringt es, wenn Sie die Option ausschalten.

TIPP 6: Aktivieren Sie die Option »Niedr. Sound-Detail« und wählen Sie eine geringere Einstellung für »Stimmen abspielen«.

TIPP 7: Der einfachste Weg zu mehr Frames ist nach wie vor eine Reduzierung von Auflösung und Farbtiefe. Probieren Sie etwas herum, bis Sie den spielbarsten Kompromiss aus Auflösung und Detailgrad gefunden haben.

TIPP 8: Bei modernen 3D-Karten mit DDR-Speicher können Sie getrost die 32 Bit Farbtiefe wählen, wir stellten (außer bei 600-MHz-BUs) keinen Einbruch fest – die Grafik sieht aber eine Spur schöner aus.

Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2(32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	(min.Details)	640x480x16	■	■	■	■	■	■	■
	(min.Details)	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■
700 MHz	(max.Details)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	(max.Details)	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	(max.Details)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	(max.Details)	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	(max.Details)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	(max.Details)	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	(max.Details)	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
	(max.Details)	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Waffencheck UT vs. UT 2003

Unreal Tournament	Unreal Tournament 2003
Translocator: Feuermodus 1: Beam-Scheibe verschießen; Feuermodus 2 zur Scheibe teleportieren; unendlich Ladungen. 	Translocator: Selbe Funktion wie im Vorgänger, aber diesmal auf fünf Ladungen limitiert. Lässt sich nicht aufmunitionieren. 
Impact Hammer: Rechte Maustaste: schneller Einzelstoß; linke Maustaste gedrückt halten: Waffe aufladen für mehr Schaden. 	Shield Gun: Selbe primäre Funktion wie der Impact Hammer. Mit dem Sekundär-Modus öffnen Sie einen Frontal-Schild. 
Enforcer: Die Standard-Pistole feuerte einen Schuss gezielt oder mehrere verstreut ab. Spieler dürfen zwei Enforcer gleichzeitig tragen. 	Assault Rifle: Die neue Start-Waffe verschießt eine kurze Salve von Kugeln oder Granaten (sekundär). Ideal in engen Räumen. 
ASMD: Primär: schneller Energiestrahl; Energiebündel im Sekundär-Modus. Riesenexplosion per Kombination beider Funktionen. 	Shock Rifle: Bis auf die Optik mit der ASMD identisch. Ideale Wahl gegen bewegliche Ziele und zum Zerstören von Feind-Gruppen. 
Pulse Gun: Schießt wahlweise mit einzelnen Energiebündeln (primär) oder aber einen langen Strahl (gut zur Feind-Verfolgung). 	Link Gun: Verbesserte Optik und mehr Schaden für den primären Modus unterscheiden die Waffe vom Pulse-Vorgänger. 
Bio Rifle: Primär: feuert an Wänden klebende Schleimkugeln. Sekundär: Riesen-kugel aufladen – also wie bei einer Spritze. 	Bio Rifle: Selbe Funktion wie in UT; wirkt Wunder, um enge Gänge von Gegnern zu säubern oder beim Sichern des Fluchtwegs. 
Minigun: Primär: Zielgenau bei kurzer Anlaufzeit; Sekundär: schnelle Schussfolge, Waffe muss aber länger warm laufen. 	Minigun: Alle Funktionen aus UT übernommen. Damit ist die Minigun wieder die beste Allround-Waffe im gesamten Turnier. 
Flak Cannon: Splittergeschosse (primär) sind im Nahkampf verheerend. Feuert im zweiten Feuermodus explodierende Flakgranaten. 	Flak Cannon: Grafisch wie spielerisch hat sich kaum etwas verändert. Vorsicht vor an der Wand abprallenden Granatsplittern! 
Rocket Launcher: Waffenfunktion 1: Startet eine bis fünf Raketen. Im sekundären Modus feuert Sie eine bis fünf Granaten. 	Rocket Launcher: Seit UT 2003 kann die Wumme nur noch eine Rakete feuern (primär) oder bis zu drei aufladen (sekundär). 
Sniper Rifle: Präzisionsgewehr mit primärem Einzelschuss und sekundärem Zielfernrohr – eine der stärksten Waffen im Spiel. 	Lightning Gun: Auch mit Zielfernrohr (sekundär) ausgestattet, verschießt aber helle Blitze – das verrät die Position des Schützen. 
Redeemer: Die ultimative Waffe, um ganze Gegnergruppe mit einem Treffer zu erledigen oder Planetenhälften einzuschnern. 	Redeemer: Wie schon im Vorgänger steuern Sie im sekundären Modus die Atom-Rakete in der Ego-Perspektive zum Ziel. 
Ripper: Fällt in UT 2003 weg! Schießt scharfe Frisbees (primär). Alternativ: Die Klingenscheiben explodieren beim Aufprall. 	Ion Painter: Die neue Superkanarre markiert einen Feind für eine orbitale Ionen-Kanone. Sekundär benutzen Sie die Waffe mit Zoom. 



Dieser Kämpfer heißt Malcolm – er ist der **Endgegner** für die Solo-Kampagne.

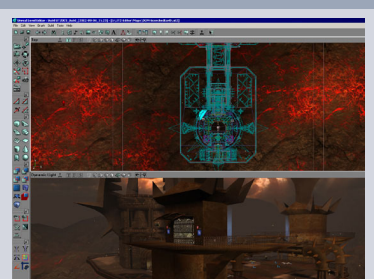


Bei der **Flak Cannon** (abprallende Geschosse) wurden nur die Effekte überarbeitet.

alle Aufmerksamkeit auf Sie – und außerdem können Sie währenddessen als einziger Mann auf dem Feld keine Waffe verwenden. Den Leuchtkorb müssen Sie ins zugehörige Energietor tragen. Klingt einfach, bietet aber zahlreiche taktische Finessen. Beispielsweise die, das Hightech-Leder per Mausklick in Richtung eines Verfolgers zu schleudern und dann den wehrlosen Gegner niederzustrecken!

Deathmatch (»Töte alle«) und dessen Mannschaftsvariante Team Deathmatch kennen wir bereits aus dem Vorgänger, ebenso Capture-the-Flag – diese Modi verwendet das Programm ohne größere Auffälligkeiten. In allen diesen Spielarten können Sie vor Beginn des Matches zusätzliche Mutatoren aktivieren. Darunter sind »Gags« wie Todesanimation in Zeitlupe oder Spielerköpfe, die je nach Trefferquote größer oder kleiner werden. Aber auch spielerische

Level-Editor und mehr!



Sie möchten eigene Welten für UT 2003 erschaffen? Der mitgelieferte Editor namens Unreal-Ed ermöglicht das. Die Bedienung ist gegenüber der Vorgänger-Version dezent vereinfacht. Unter anderem wurde es deutlich leichter gemacht, aus »Prefabs«, also fertigen Treppen oder Wänden, einen Level zu basteln. Auch das Verteilen von Monstern, Waffen, Startpositionen und Lichtquellen funktioniert viel schneller – einfache Maps sind so in Minuten fertig gestellt.

Weitere Tools auf CD 3

Die dritte CD enthält allerlei Tools für Mod-Autoren: So finden Sie eine abgespeckte – aber für Freizeit-Bastler mehr als ausreichende – Version des Profi-Animationsprogramms Maya. Dazu gibt es Tools wie U-Paint, mit dem Sie Texturen direkt auf dem Kämpfer verändern. Außerdem liegt ein Speziallevel bei, der die Funktionsweise und Programmierung von Vehikeln demonstriert.



Im Spielmodus Bombing Run ist der jeweilige Ballträger gut sichtbar markiert.

Details wie die abgeschaltete Schwerkraft oder der beliebte »InstaGib«-Modus sorgen für Abwechslung beim Fraggern.

Ballern zwischen Bäumen

»Three – two – one«, zählt ein virtueller Stadionsprecher den Countdown runter. Und schon stehen wir mit der Knarre in der Heldenfaust im Level. 37 Maps liefern die Entwickler mit. Die meisten Karten sind sowohl in Sachen Grafik wie Spielbarkeit voll gelungen. Sie kämpfen in Wäldern, Katakomben und Raumstationen. Einige der

Maps fallen angenehm aus dem Multiplayer-Rahmen: Im gewaltig großen, märchenhaft schönen »Tokara Forest« etwa ballern Sie zwischen riesigen Baumstämmen, lassen sich von Jumpads Richtung Wipfel schleudern oder verfolgen aus sicherer Distanz die Feuergefechte ganz unten am Boden. In »Citadel« kämpfen Sie mitten im dornenbewehrten, düsteren Alptraum eines Endzeit-Jüngers. Einige Levels greifen Karten aus dem Vorgänger auf. In »Face 3« etwa kämpfen Sie erneut auf einer frei schwebenden Plattform um die feindliche Flagge – allerdings ist diesmal alles deutlich größer, schöner und etwas verwinkelter.

Schlaue Schützen

Neben uns rennt Brutalis über den Hügel und feuert, was die Bio-Rifle hergibt. Der glatzköpfige Recke umgeht geschickt jedes Hindernis. Sogar auf einen Befehl von uns – erteilt per Menü – reagiert er sofort und bleibt uns fortan auf den Fersen. Gesteuert wird er nicht von einem menschlichen Mitstreiter, sondern vom Computer. Der Vorgänger revolutionierte mit seinen genialen Bots mal kurzerhand das Genre. **UT 2003** gelingt natürlich kein vergleichbarer Coup – aber die KI-Recken stellen trotzdem das Beste dar, was Ihnen derzeit vor die Flinte laufen kann. Fünf Teams aus jeweils zehn Kriegern

gibt es: Dick gepanzerte Söldner, schlanke Roboter, goldbehangene Ägypter, fiese Aliens und morbide Dunkelritter. Die Computergegner beherrschen alle denkbaren Manöver, gehen geschickt in Deckung, weichen Ihren Geschossen aus und nutzen konsequent die Stärken der jeweiligen Waffen. Trotzdem verhalten sie sich – je nach Schwierigkeitsgrad – nicht wie perfekte Maschinenwesen, sondern machen auch Fehler. Sie schießen mal daneben, fluchen per Sprachausgabe oder rennen ins offene Feuer. In einem kleinen Menü dürfen Sie den Kameraden wieder einfache Befehle wie »Erobert die Flagge« oder »Verteidigt unsere Basis« erteilen. Die Bots erledigen diese Aufgaben prima: Wenn einer der Recken Ihnen etwa den Rücken freihalten soll, klebt der KI-Mann wie Klebstoff an Ihnen...

Hierzulande erscheint das Programm in einer komplett lokalisierten Version, inklusive aller Bot-Flüche. Und statt rotem Blut fließt grüner Saft. **PS**

Peter Steinlechner



Schöner Ballern im Netz

Wow, was für ein Spaß! Nicht nur, dass Unreal Tournament 2003 Grafiken auffährt, bei denen man schon mal das Fraggern vergessen

kann – auch spielerisch stimmt praktisch alles. Wenn ich gegen Patrick, Daniel und Mick im Netz um Flaggen oder Bomben kämpfe, geht einfach die Post ab. Das Tempo gefällt mir noch besser als im Vorgänger, die Waffenbalance ist gelungen, die Bots sind prima und das Level-design meist vom Feinsten. Mir persönlich hat es vor allem die Mörder-Spannung beim Countdown in Double Domination und auf den letzten Metern in Bombing Run angetan.

Walk away, Egyptian

Bei den Waffen hätte ich allerdings ein kleines bisschen mehr Mut zur Innovation erwartet. Weil sich da so wenig getan hat, spielt sich 2003 sehr wie der Vorgänger. Insbesondere die viel benutzte Mini Gun oder die Flak Cannon haben sich kaum verändert – so langsam kann ich die alten Lieblinge aber nicht mehr sehen. Außerdem gefallen mir nicht alle Bots, insbesondere die Ägypter wirken mir zu uncool. Als ernsthafter Online-Shooter-Fan müssen Sie natürlich trotzdem zugreifen!

Jörg Langer



Suboptimaler Solomodus

Natürlich ist UT 2003 in erster Linie ein Multiplayer-Spiel, die dortigen Stärken sind auch überproportional in unsere Bewertung eingeflossen. Aber die geweckten Solo-Erwartungen, sozusagen das Speedball 2 des Jahres 2002 zu bekommen, erfüllt es nicht: Nach dem Training warten 22 Solo-Levels, die ich hintereinander abarbeite, schon stehe ich im Finale. Wo ist der Ligamodus mit Spielereinkauf hin, den es in einer von uns gespielten Vorversion (datiert von Mitte Juni) noch gab? Wer NHL und Fifa kennt, weiß, wie viel Langzeitmotivation in Ligen steckt. Da nützen mir auch die wohl besten Bots der Spielegeschichte nichts: Nach knapp 20 Stunden ist man (bei einem passend gewählten Schwierigkeitsgrad) einmal durch.

UT 2003

Ego-Shooter

	Publisher: Infogrames, (0190) 771 882	Release (D): 30.9.2002
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
	Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 32 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 18 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10			10			10		

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro - spektakuläre Grafik - lebensechte Animationen - tolle Levels - erstklassiger Bombing-Run-Modus - verbesserte Domination-Spielart - erstklassige KI	Kontra - kaum neue Waffen - teils alberne Bot-Models - zu wenig Außenlevels - kein Solo-Liga-Modus

MULTIPLAYER	
Internet (32 Spieler)	Netzwerk (32 Spieler)
Modem (2 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Double Domination, Bombing Run, und weitere	

HARDWARE-KONFIGURATION	
Voodoo2	TNT
Voodoo3	TNT2
Voodoo5	Geforce 1/2 MX
Kyro2	Geforce 2
Geforce 3	Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN	
Battlefield 1942 (90%, GS 11/02) Spielt im Zweiten Weltkrieg, Schwerpunkt liegt auf riesigen Online-Schlachten mit Vehikeln.	Counterstrike 1.0 (89%, GS 2/02) Der Klassiker im Military-Szenario – schwächere Grafik, aber perfekt für Teamplay-Matches.

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

Fetziger Online-Shooter mit Bombast-Grafik.

