

Action

Peter Steinlechner



Multiplayer-Zeitenwandel. Wo früher fast ausschließlich **Counterstrike** und **Quake 3** im Netz gezockt wurde, ist momentan entweder **Unreal Tournament 2003** (Demo) oder **Battlefield 1942** auf den Monitoren zu sehen. Letzteres hat in der Redaktion bereits die meisten **CS-Fan** bekehrt! Die großen Schlachtfelder, das innovative Ticket-System, die 44 Vehikel – all das sorgt für taktische Finesse und mächtig viel Spielfreude. Ich bin mal gespannt: Ist **Battlefield** das Spiel, das den Mod-Klassiker vom Die-meisten-Spieler-Thron stürzt? Bei **UT 2003** ist die Sache klarer – auf absehbare Zeit wird es die klare Referenz in Sachen unkomplizierte Baller-Action darstellen.

Geplatzt Date. Nach unserem Vorabtest der letzten Ausgabe war mir ein Date mit Kate Archer schon sicher – da entschließen sich die Designer noch in letzter Minute, bei **NOLF 2** den Kooperativen Modus auszubauen. Einen Teil der Handlung werden Sie nun zusammen im Team erspielen; quasi eine Mini-Fortsetzung des Solospiels! Angesichts dieser tollen Idee kann ich Kate nicht wirklich böse sein – dann habe ich halt erst nächsten Monat mein Test-Treffen mit der hübschen Brünetten.

Action-Charts				
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	7/02	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	NEU	90%
5	UT 2003	Ego-Shooter	NEU	89%
6	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Shooter	2/01	89%
7	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
8	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
9	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	7/01	88%
10	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	88%
11	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
12	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
13	America's Army	Taktik-Shooter	9/02	87%
14	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	–	87%
15	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
16	Hitman 2	3D-Action	NEU	86%
17	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
18	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
19	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	7/02	84%
20	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
21	Tactical Ops	Taktik-Shooter	8/02	84%
22	Red Faction (deutsch)	Ego-Shooter	11/01	84%
23	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
24	Giants	3D-Action	2/01	83%
25	Ghost Recon	Taktik-Shooter	1/02	82%

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

Mod-Charts				
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	NEU	84%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

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

Action-Inhalt

Tests

Unreal Tournament 2003	78
Hitman 2	84
Battlefield 1942	88
Project Nomads	92
Conflict Desert Storm	93
Dino Crisis 2	93
Archangel • Batman Vengeance	94
Necromania	94
Antz Extreme Racing	94



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.

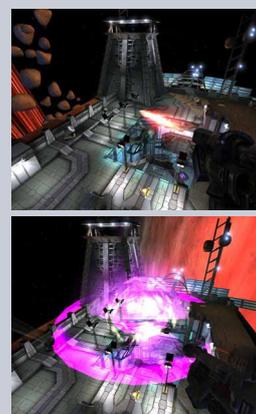
Anschließend beginnt die Liga mit Team Deathmatch. Auf sechs Karten müssen Sie sich bewähren, nach der vierten dür-

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.

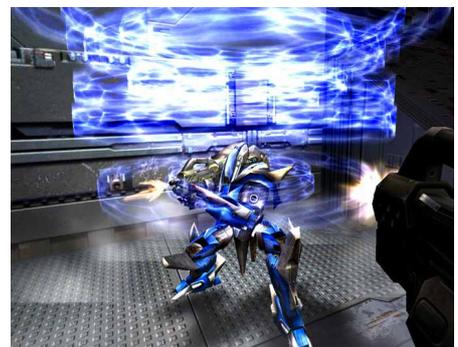
Auch die neuen Special-Moves funktionieren sehr schön. Aber: Warum sind es nur vier? Hier wäre die ideale Gelegenheit gewesen, um UT 2003 von der Konkurrenz und dem Vorgänger abzuheben. Diese Chance haben die Entwickler verpasst. Außerdem bleibt der Beigeschmack, dass vieles nur recycelt wurde: Die meisten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



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

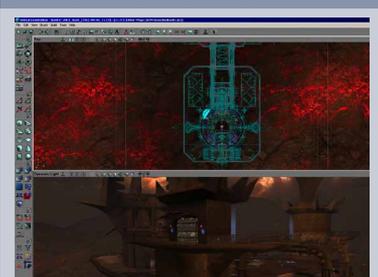


Bei der **Flak Cannon** (abprallende Geschosse) wurden nur die Effekte überarbeitet.

alle Aufmerksamkeit auf Sie – und außerdem können Sie währenddessen als einziger Mann auf dem Feld keine Waffe verwenden. Den Leuchtkugel 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 Mutators 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 Jump pads 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 mit nicht alle Bots, insbesondere die Ägypter wirken mir zu uncool. Als ernsthafte 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

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

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> spektakuläre Grafik lebensechte Animationen tolle Levels erstklassiger Bombing-Run-Modus verbesserte Domination-Spielart erstklassige KI 	<ul style="list-style-type: none"> 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 Geforce1/2/MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

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.



Auf leisen Sohlen

Hitman 2

Der Auftragskiller kehrt zurück: Moralisch geläutert, grafisch aufgepeppt und wesentlich zurückhaltender als früher.



Auf CD/DVD:
Spielbare Demo

WWW

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

Facts

- 21 Levels
- 34 Waffen
- über 100 Charaktere

Ein russischer General will geheime Dokumente an Terroristen verschachern? Er wird nicht dazu kommen. Ein junges Computergenie klaut sensible Daten aus Regierungs-Rechnern? Nicht mehr lange. Gestatten: 47, Klon Nummer 47. Der Untertitel »Silent Assassin« sagt bereits alles – als schleichender Auftragskiller erledigen Sie knallharte Aufträge in aller Welt. Der Nachfolger des indizierten Actionspiels **Hitman** vom dänischen Entwickler IO Interactive erweitert das Spielkonzept des Vorgän-

gers. Die Hauptfigur tritt moralisch geläutert an: 47 tötet – aber vor allem Bösewichter. Und auch das nur, um seinen Mentor, Pater Vittorio, zu retten.

Bloß nicht auffallen!

Der Killer mit modischem Kein-Haar-Schnitt, Strichcode am Hinterkopf und blutroter Krawatte hat spezielle Tricks auf Lager, um schier unmögliche Missionen zu lösen. Schieben etwa Bodyguards vor einer Villa Wache, betäuben Sie eben einen harmlosen Lieferanten durch Chloroform. Mit der geklauten

Uniform mogeln Sie sich ins Haus. Die komfortable Automap hilft dabei, die Routen patrouillierender Gegner zu analysieren. Ebenso wertvoll: Geräusche verraten die Nähe noch nicht klar auszumachender Gegner. Überwachungskameras schießen Sie lautlos mit einer schallgedämpften Waffe kaputt oder tapsen heimlich hinter dem Rücken eines Aufpassers zur nächsten Deckung. Die Schleicheinlagen machen ähnlich wie in **Dark Project** einen großen Teil von **Hitman 2** aus. Doch immer wieder ist brutaler

Waffeneinsatz nötig: In so gut wie allen Aufträgen müssen Sie Ihre Zielperson töten, auf der Flucht meist noch etliche Gegner. In aufwändigen Missionsbeschreibungen werden die Untaten der Opfer ausführlich erzählt und per Videos gezeigt. Das soll den Erfolg des Killers offenbar moralisch rechtfertigen.

Andere Saiten aufziehen

Das Waffenarsenal ist schon zu Beginn beachtlich und erweitert sich im Verlauf der Handlung. Mehrere Scharfschützengewehre gehören ebenso dazu wie



In Indien jagt Klon 47 einen bösen Kultführer. Dessen Jünger wehren sich energisch. (1600x1200)



In diesem deutschen Schloss beobachtet Agent 47 mit seinem Scharfschützengewehr die Gäste. (1600x1200)

Peter Steinlechner



Nerven und Drahtseile

Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen. Die hochkomplexen, aber immer lösbaren Missionen sind das Highlight des Spiels. Wobei es mich überhaupt nicht stört, dass ich auch ordentlich ballern kann – im Gegenteil, in der Hinsicht hätte ich mir sogar noch mehr Freiheiten gewünscht.

Was mich stört, ist die eher schwache Story – kein Vergleich zu Mafia. Dabei bietet das Szenario um den Killer mit Strichcode doch eigentlich genug Möglichkeiten. Wirklich blöd finde ich in dem Zusammenhang die vorgeschobene »Wir meucheln fürs Gute«-Aufmachung – Klaviersaite bleibt Klaviersaite. Trotzdem: Wenn ein Mix aus Action und Schleichen Sie anspricht, können Sie bedenkenlos zugreifen.

Schrotflinten, Maschinenpistolen, Golfschläger oder Schwerter. Ein Nachtsichtgerät hilft in dunklen Räumen, der Blick durchs Schlüsselloch bewahrt Sie vor unliebsamen Überraschungen. Manchmal müssen Sie völlig ohne Schießprügel im geräumigen Inventar vorgehen, denn Metalldetektoren oder Leibwächter würden andern-

falls die Verkleidung sofort auf-fliegen lassen. Doch kaum ist das Hindernis überbrückt, zieht 47 wieder andere Saiten auf: Mit der aus Teil 1 bekannten Klaviersaite erdrosselt der Killer unbemerkt einen Gegner und nimmt anschließend dessen Waffen an sich. Dieses Utensil trägt er nämlich immer bei sich. Unbewaffnete Zivilisten wie

Zimmermädchen oder Küchenpersonal kann der Spieler töten, doch ist das nie nötig, um eine Mission zu beenden: Wer die Kleidung eines Botschaftsange-stellten benötigt, darf diesen auch mit Chloroform oder einem gezielten Handkantenschlag betäuben. Herumliegen lassen sollten Sie Ihre Opfer keinesfalls: Überwachungska-

meras und Wachposten schla-gen beim Anblick der Körper auf der Stelle Alarm!

Alarmstufe Tot

Dank des geschickten Levelauf-baus lassen sich alle Missionen auf mehrere Arten lösen. Zahl-reiche Ein- und Zugänge, unterschiedliche Patrouillen-wege oder kleinere Umwege er-

Technik-Check

Auflösung

Die Standard-Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln können Sie ab einem Pentium III mit 700 MHz und einer Geforce 4 MX bei vollen Details spielen. Sollen es hingegen 1280 mal 1024 Bildpunkte sein, muss schon ein 1,0-GHz-Prozessor in Ihrem PC werkeln. Sofern Sie bei Auflösung und Detailgrad genügsam sind, reicht eine 400-MHz-CPU, um Hitman 2 in der kleinsten Auflösung von 640x480 bei minimalen Details flüssig zu spielen.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein. Hitman 2 belegt 500 MByte auf Ihrer Festplatte. Defragmentieren Sie vor der Installation am besten das Laufwerk, um die Ladezeiten zu verkürzen. Unsere Testversion von Hitman 2 reagierte ausgesprochen anfällig auf fragmentierte Partitionen.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie die Auflösung – 800 mal 600 Pixel sehen im Vergleich zu 1024x768 Bildpunkten kaum schlechter aus.

TIPP 2: Benutzen Sie im Grafikmenü »Bilinear« als »Textur-Filter«. Das ist schneller, sieht aber fast so gut aus wie »Trilinear« oder »Anisotropic«.

TIPP 3: »Antialiasing« lohnt sich im Fall von Hitman 2 nur bei geringen Auflösungen, ab 1024x768 sehen Sie kaum einen Unterschied.

TIPP 4: Ziehen Sie die Regler für »Draw Distance« und »Object Detail« nach links, um Performance zu gewinnen. Hässlicher Nebeneffekt ist allerdings ein störendes Aufpoppen der Landschaft.

TIPP 5: Eine Reduzierung der Schatten bringt – ebenso wie das Ausschalten der Wettereffekte – ein paar Frames mehr. Bedenken Sie jedoch: Je »besser« die Schatten, desto eher entdecken Sie die Gegner!

Sonstige-Tipps

Hitman 2 zeigt sich bei CPU und Grafikkarte genügsam, bietet aber bei vollen Details recht schöne Grafik. Mit reduzierten Effekten kommt es zum lästigen Aufpoppen von Gebäuden oder anderen großen Objekten. Fehlende Schatten und Wettereffekte nagen zusätzlich an der Atmosphäre.

Wenn Sie über eine moderne 3D-Karte verfügen, die »Bump Mapping« und »Komprimierte Texturen« unterstützt, sollten Sie diese Funktionen in den Grafikoptionen aktivieren. Das Spiel wird dadurch noch etwas schicker, ohne langsamer zu werden.

Kommt es im Spiel immer wieder zu kurzen Rucklern, steckt in Ihrem PC zu wenig Arbeitsspeicher. Dabei ist es gleich, ob es sich um langsames SD- oder schnelles DDR-RAM handelt.

ACHTUNG BEI VOODOO 5

Mit Voodoo-5-Karten gibt es unabhän-gig von Auflösung und Detailgrad Grafikfehler. Diese waren als Fehl-farben (grüne Wände statt braune) oder schwarze Flächen auszumachen.

Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
400 MHz	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
700 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
866 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.300 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Wären wir diesen Raum mal besser umgangen: Die Ninjas greifen uns von allen Seiten an.

muntern experimentierfreudige Spieler. Ausprobieren darf man vieles: Verkleide ich mich als Pizzabote oder lieber als Feuerwehrmann? Immer lohnt sich die genaue Analyse der Umgebung: Detaillierte Schatten oder Gesprächsfetzen verraten die Position von Gegnern. Ihre eigenen Geräusche, verdächtig Verhalten oder liegen gelassene Feinde sorgen für

vermeidbares Aufsehen. Ein kleines Icon blinkt schwarz, wenn Sie den Verdacht der Bösen erregt haben. Leuchtet es rot, droht höchste Gefahr – dann müssen Sie sofort aufhören zu rennen oder sich verstecken. Manche Mission ist bereits gescheitert, sobald eine Wache Alarm auslöst. Das gilt vor allem bei unüberlegten Waffeneinsatz: Wer zu oft ballert, sorgt zum Beispiel dafür, dass ein zu rettender Häftling erschossen wird – Game over.

Musik aus Budapest

Sie dürfen Klon 47 wahlweise aus der dritten Person oder Ego-Shooter-Perspektive steuern. Je nach Situation hat das Vorteile: Beim Schleichen eignet sich der Schulterblick am besten, beim Kämpfen dagegen die Ego-Sicht. Fahrzeuge dürfen Sie hingegen nicht benutzen. Die Schauplätze liegen über die ganze Welt verstreut – Sie meucheln einen General in St. Petersburg, suchen einen Aktenkoffer in einem deutschen Schloss oder dringen in die Petronas Twin Towers in Kuala Lumpur ein. Oft rieselt leise der Schnee, regnet es Bindfäden oder blendet die Sonne. Die detaillierte Grafik von **Hitman 2** zeigt gelungene Animationen und läuft auch auf vergleichsweise kleinen Systemen flüssig. Erstklassig und an die jeweilige Situation angepasst ist der

Sound; die Musik erinnert dank Einsatz des Budapester Symphonieorchesters nebst Chor an epische Kinofilme.

Begrenztes Speichern

Die Unterschiede zum indizierten Vorgänger sind teils riesig, teils fein. Wichtig: Jede Mission von **Hitman 2** lässt sich auch durch Schleichen gewinnen – abgesehen vom Töten des Ziels also gewaltlos. Ballern bleibt aber oft einfacher als verdecktes Agieren. Willkommene Neuerung ist daher die Möglichkeit, während der Mission den Spielstand zu sichern. Das geht jederzeit, aber leicht eingeschränkt. Wer sich gerne häppchenweise mit Quicksaves vorantastet, kann das bei **Hitman 2** vergessen: Mehr als sieben Saveslots gibt es nicht, man muss daher sein Vorgehen planen. Das ist weniger störend, als es klingen mag, da Sie anhand der Missionsziele gut abschätzen können, wann Sie speichern sollten. Die komplett eingedeutschte Version ist vom Blutgehalt identisch mit

der englischen Fassung. Die rote Farbe dürfen Sie zwar im Hauptmenü deaktivieren – aber trotzdem ist eines klar: Allein aufgrund der Thematik gehört **Hitman 2** keinesfalls in die Hände von Jugendlichen! **FS**



Der Müll auf dem Boden kracht beim Drüberlaufen.



Per Sniper Rifle arbeitet 47 von einem Versteck aus.

Florian Stangl



Kein Spielspaß-Killer

Es liegt nicht nur an der schicken Frisur, dass ich Klon 47 verfallen bin. Das geschickte Leveldesign mit den vielfältigen Lösungswegen begeistert mich immer wieder. So manche Mission habe ich länger als nötig gespielt, um neue Wege auszuprobieren. Steuerung, Waffenarsenal und die clever ausweichenden Gegner haben die Entwickler sehr gut aufeinander abgestimmt. Die Grafik ist zwar nicht bahnbrechend, aber detailliert genug, um zum Beispiel anhand der Schatten das Verhalten der Wachen optimal einzuschätzen.

Trial and Error

Kleinere Mängel verhindern eine höhere Wertung: Die Rahmenhandlung mit der Suche nach dem Priester wirkt arg aufgesetzt, und manche Missionsteile konnte ich nur durch langwieriges Ausprobieren lösen. Das artete aber niemals in Frust aus. Der deftige Schwierigkeitsgrad und das gelegentlich langwierige Schleichen wird manchen Ballerfan abschrecken. Volljährige Fans von No One Lives Forever oder Dark Project sollten aber zuschlagen.

Hitman 2

3D-Action

Publisher: Eidos, (0190) 839 582 Release (D): 11.10.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 18 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> clever designte Levels herausfordernde Missionen gelungene Steuerung guter Wechsel aus Schleichen und Ballern realistisches Waffenverhalten 	<ul style="list-style-type: none"> teils Ausprobieren nötig Ballern einfacher als Schleichen schwache Story

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 866 MHz	CPU mit 1,3 GHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
500 GByte Installationsgröße	500 GByte Installationsgröße	500 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Grandioser und vielseitiger Shooter mit viel Humor. Gibt's jetzt zum Budgetpreis.

Mafia (91%, GS 10/02)
Hochdramatisches Mafia-Abenteuer mit Autos und deutlich besserer Story.

WERTUNG

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

Fesselndes Schleichspiel für Hartgesottene.



Genialer Multiplayer-Spaß

Battlefield 1942

Solo und im LAN schon ein Hit – nach dem Release konnten wir den Taktik-Shooter jetzt endlich auch im Internet testen.



Facts

- 44 Fahrzeuge
- 5 Soldatenklassen
- 16 gut designte Schlachtfelder
- 4 Multiplayer-Modi

WWW

- www.gamestar.de:
- zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie
- Spieleserver im Premiumbereich

Der Pilot unseres US-Teams wirft eine schwere Ladung direkt über der japanischen Basis ab.



Nachdem wir in der letzten Ausgabe ausführlich den Solo- und LAN-Modus von **Battlefield 1942** getestet haben, stürmte unsere Testmannschaft jetzt die frisch gestarteten Server im Internet. Um es vorwegzunehmen: Online macht der innovative Taktik-Shooter sogar noch mehr Spaß! In heißen Gefechten streiten sich bis zu 64 Alliierte und Achsenmächte-Vertreter um den Sieg. Gespielt wird auf 16 riesigen Karten, die realen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs nachempfunden wurden. Sie kämpfen etwa auf Pazifikinseln oder springen mit dem Fallschirm über Europa ab.

Umkämpfte Flaggen

In **Battlefield 1942** dreht sich absolut alles um unschuldig aussehende Fahnenstangen. Hält ein Team eine solche Position eine bestimmte Zeit feindfrei, darf es sein Mannschaftsbanner hissen. Wenn eine Gruppe mehr Fahnen über dem Schlachtfeld wehen hat als der Gegner, verliert dieser Punkte – je größer der Unterschied, desto schneller. Die Punkte tragen den Namen »Tickets«: Spieler müssen nach dem Bildschirm-Tod zur Wiederbelebung an einer eigenen Flagge eines davon ziehen. Er-

reicht das Team-Konto die magische Ziffer Null, ist der Kampf verloren. Sie müssen also immer genügend Fahnenmasten besetzt halten, um das Ticket-Depot zu schonen und einen reibungslosen Wiedereinstieg für gefallene Kameraden zu garantieren.

Kontrolliertes Chaos

Als wir uns auf den Servern um Tickets prügeln, herrschte ein ausgewogenes Verhältnis aller fünf Berufe. Panzerabwehrschütze, Sturmsoldat, Sanitäter, Ingenieur und Aufklärer erfreuen sich gleicher Beliebtheit. Abhängig von der Spielsituation

nutzen allerdings viele Online-Zocker die Option, beim Wiederauferstehen eine neue Klasse zu wählen. Eliminierte Aufklärer kehren dann etwa als Anti-Tank-Soldat aus dem Hades zurück, wenn das gegnerische Team mit einem Tiger-Panzer auf die eigene Basis zurollt.

Bis zu 64 Teilnehmer auf Maps, die so groß sind, dass sich jeder Stadtmensch schnell verlaufen würde – klingt nach Zufallsbegegnungen und Orientierungsproblemen. Durch das Flaggen-System haben die Designer jedoch erfolgreich dem Chaos vorgebeugt. Auf Tastendruck verrät eine große Übersichtskarte

te, an welcher Position gerade Präsenz gefragt ist. Wenn Sie etwa als Erster bemerken, dass der Feind auf einen Außenposten zurennt, kann Ihr Team sofort reagieren. Die Orientierung auf den riesigen Arealen wird dadurch zum Kinderspiel.

Stahlkolosse und Sardinienbüchsen

Die 44 Vehikel des Spiels sind sehr leicht zu steuern. Mit von der Partie sind etwa Sherman-Panzer und Spitfire-Flieger, aber auch gigantische Schlachtschiffe und sogar ein U-Boot. Während unseres Internet-Tests merkten wir schnell, dass

jeder Online-Krieger seinen eigenen Favoriten im großen Fuhrpark hat. Deshalb beginnt auch schon kurz nach Partiestart der Ansturm auf die fahrbaren Untersätze. Anfangs parken nur wenige Vehikel an den Startorten. Nach und nach verdient sich Ihr Team neue Fahrzeuge durch die Eroberung von Flaggen hinzu. So mausert sich ein unbedeutend aussehender Fußtrupp bei geschicktem Vorgehen schnell zu einer Panzerkolonne mit Artillerie-Unterstützung. Entsprechend geschickt muss sich dann die gegnerische Mannschaft anstellen, um dieser Übermacht Herr zu werden. Trotzdem entsteht selten ein ungleiches Verhältnis beider Parteien: Fahrzeugpiloten behalten nämlich schlechter den Überblick als Soldaten, die per pedes unterwegs sind. Letztere können sich schneller umschauen und ankommenden Geschossen ausweichen. Zudem gibt es für jeden Schachzug Gegenmaßnahmen. Besetzt etwa ein Team-Kollege eine Flak-Stellung und schießt ein Flugzeug vom Himmel, merkt er meist nicht, wenn ein feindlicher Ingenieur hinterhältig eine Sprengladung unter seinen Sitz heftet.

Fliegender Wechsel

Selbst dem dicksten Panzer geht einmal die Puste aus. Deshalb gibt es auf manchen der großen Kriegsschauplätze Reparatur-Garagen, die parkende Vehikel automatisch flicken.



Mit dem **Truppentransporter** erspart sich unser Team lange Fußmärsche.

Normale Soldaten füllen ihre Lebenspunkte mittels Medizin-schränken wieder auf. Außerdem stehen über die Karten verteilt Munitionskisten herum. Das Inventar können Sie sogar unterwegs auffüllen, denn gefallene Gegner hinterlassen beim Ableben netterweise ihren Rucksack. Wenn Sie den aufnehmen, tauschen Sie Ihre Ausrüstung gegen die des Gegners. So können Spieler auch im Feld die Berufsklasse wechseln. Liegt etwa eine Aufklärer-montur im Sand, schlüpfen Sie bei Bedarf in die Klamotten und benutzen das Scharfschützengewehr. Oder Sie ergattern schwer angeschlagen eine Sanitäterkluft, um die Fähigkeit der Selbstheilung einzusetzen. Unsere Online-Testcrew musste schnell feststellen, dass die Soldaten im Netz die taktische Vielfalt und spielerische Abwechslung gut ausnutzen...

Peter Steinlechner



Einfach nur klasse!

Online-Kämpfer haben die Qual der Wahl: UT 2003 oder Battlefield 1942. Wenn Ihnen taktisch angehauchte Kämpfe im Team wichtiger sind als flotte Action, dann

kommen Sie um Battlefield kaum herum. Vor allem den Fuhr-, Fahr-, Flug- und Schwimmpark haben die Entwickler nahezu genial umgesetzt – einfach und trotzdem komplex. Mir macht es einen Heidenspaß, per Jeep durchs Gelände zu brettern oder einen Zerstörer an die Küste zu schippern. Im Bomber überlasse ich das Steuer jedoch lieber erfahrenen Piloten und agiere nur als Bordkanonier – das ist sicherer. Ich kann es kaum erwarten, bis die Entwickler oder eifrige Fans neue Maps und Mods für dieses Actionspektakel zusammenbasteln.

Ruckelfreier Mannschaftssport?

Schon der Einzelspieler-Modus von **Battlefield 1942** verlangt Ihrer Hardware das absolute



Wir kassieren unbemerkt vom Gegner den japanischen **Flaggenpunkt** mitsamt dem Fuhrpark.



Mit dem **Strandgeschütz** feuern wir auf den feindlichen Kreuzer (im Hintergrund) vor der Inselküste.

Spielbericht: Operation Market Garden



Stand: 198 : 240
Die Schlacht um Arnheim entbrennt. Als US-Soldaten erobern wir unseren ersten Flaggenpunkt mit Panzern und Artillerie.



Stand: 187 : 235
Wir rücken als Infanterie in die zerbombte Stadt vor und haben den ersten Feindkontakt mit den deutschen Besatzungstruppen.



Stand: 147 : 204
Die zweite Fahne ist gesichert! Langsam schwindet der Vorsprung der Achsenmächte dahin. Doch die Antwort folgt auf dem Fuße.



Stand: 136 : 143
Wir erreichen den Brückenkopf gleichzeitig mit dem feindlichen Tigerpanzer. Uns bleibt ohne Fahrzeuge nur der Rückzug.



Stand: 82 : 73
Die Deutschen nehmen den Brückenkopf – doch wir setzen am Steuer unseres Sherman-Panzers nach und drängen sie aufs andere Ufer.



Stand: 4 : 8
Mit qualmendem Motor halten wir angeschlagen die Stellung und können den Gegner schließlich hauchdünn mit **4 : 0** besiegen.

Patrick Hartmann



Ich will noch mehr!

Battlefield 1942 ist einfach Wahnsinn! Ich habe sogar Spaß, wenn ich auf die Spieler warte, die sich in die Partie einklinken. Da kann ich nämlich schon mal mit meinem Sherman-Panzer auf der Map rumtuckern. Richtig spannend geht es dann mit bis zu 64 Teilnehmern zur Sache: Bei hauchdünnem Punktevorsprung des Gegners kann jede Bewegung über Sieg oder Niederlage entscheiden. Umso ausgelassener freue ich mich, wenn eine Partie im letzten Moment doch noch kippt.

Nichts zu fürchten!

Bei solcher Spannung kann UT 2003 wahrlich kaum mithalten. Das Action-Geballer bietet dafür einfach nicht genug Tiefgang. Battlefield 1942 stellt mich dagegen mit sehr unterschiedlichen Taktiken der Gegner vor immer neue Herausforderungen. Und es gibt stets noch etwas auf den riesigen Arealen zu entdecken. Kurzum: Dynamischere Partien suchen Sie derzeit im Action-Genre vergebens! Dafür gibt's nochmal 2 Spielspaß-Prozente mehr als letzten Monat.



Vom gesicherten Hügelbunker aus rückt die ganze Kompanie vor, um die Basis der Achsenmächte zu stürmen.

Maximum ab. Wir haben deshalb besonders Augenmerk auf die Qualität der Verbindungen gelegt. Bei einem Test von mehr als 100 Servern fanden wir bereits eine ansehnliche Anzahl von pfeilschnellen Knoten. Da ist selbst auf gut besuchten Online-Spielplätzen eine einwandfreie Verbindung mit niedrigen Pings erreichbar. Allerdings gilt die Einschränkung, dass Sie auch eine starke Ver-

bindung ins Internet brauchen, um die Schlachten ruckelfrei zu genießen. Einen blitzschnellen Spiele-Server für Battlefield 1942 finden Sie übrigens in unserem Premium-Bereich auf www.gamestar.de. Die Mod-Szene rührt sich auch schon – Fans basteln bereits an neuen Fahrzeugen und Waffen für die 3D-Schlachten. Vielleicht spielen wir in einigen Monaten bereits auf futuristischen Karten

und rauschen abseits der geschichtsträchtigen Kampfarenen mit Raumgleitern durch

die Gegend. Oder wir reiten im Wilden Westen auf Pferden durch die Online-Prärie. **PH**



Fußtruppen nutzen am besten einen mächtigen Wehrmachtspanzer als Rückendeckung.

Battlefield 1942

Taktik-Shooter



Publisher: EA Games, (0190) 754 464
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Handbuch

Release (D): 20.09.2002
 Preis: ca. 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 200 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- | | |
|---|--|
| <p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> spannende Gefechte riesiger Fuhrpark echte Schlachtfeld-Atmosphäre gut durchdachtes »Ticket«-System große 3D-Maps | <p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> extrem hardwarehungrig wechselhafte KI lange Ladezeiten |
|---|--|

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Conquest, Co-Op

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

Operation Flashpoint (88%, GS 7/01)
 Anspruchsvoller Taktik-Shooter mit spannender Kampagne und gutem Multiplayer-Modus.

C&C Renegade (87%, GS 5/02)
 Ego-Shooter mit tollem Multiplayer-Part, in dem auch Fahrzeuge eine tragende Rolle spielen.

WERTUNG

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



Innovatives Mehrspieler-Epos mit gigantischen Außenlevels.

Reif für die Insel

Project Nomads

Gehen Sie in die Luft: Mit Ihrem Eigenbau-Eiland durchpflügen Sie wunderschöne Wolkenwelten und ärgern sich über Spieldesign-Macken.



Auf dem »Grauen Markt« bekommen wir vom schwebenden Baumeister neue Gebäude-Blaupausen und Aufträge.

Sowas passiert, wenn das rote Knöpfchen mal unbeaufsichtigt bleibt: Es macht Bumm, und der ehemals kugelförmige Planet Aeres zerbricht in viele kleine Einzelteile. Auf einer dieser fliegenden Inseln in den Wolken errichten Sie sich ein lauschiges Nomadenheim, das Sie mit gewaltigen Kanonen gegen böse Alien-Störenfriede verteidigen. **Project Nomads** verknüpft zünftige Fadenkreuz-Ballereien mit einer Prise Echt-

zeit-Strategie und schicker 3D-Grafik, kickt jedoch auch so manche Spieldesign-Weisheit über den Inselrand.

Mühsame Aus-Flüge

Zu Beginn Ihres 22 Missionen umfassenden Abenteuers wählen Sie einen von drei Spielcharakteren aus, die jeweils einen anderen Bau- und Kampfstil für ihre Fluginsel bevorzugen. Neue Blaupausen zur Eilanderweiterung gibt's von Verbündeten oder gut versteckt auf einer der zahlreichen Inseln, die Sie zu Fuß in der **Tomb Raider**-Perspektive erkunden. Eine verkorkte Steuerung – die sogar Seitwärtsbewegungen (Strafen) verweigert – und fiese Alien-attacken degradieren diese regelmäßigen Ausflüge zur nervigen Pflichtaufgabe.

Deutlich mehr Spaß machen Ausbau und Verteidigung der Insel. Strategisch sinnvoll verteilte Kraftwerke, Flugzeug-Hangars sowie Geschütztürme und Geschick beim Steuern der Bordwaffen entscheiden über den Erfolg bei den spannenden Luftschlachten. Dummerweise dürfen Sie nicht nur fröhlich

drauflosballern, sondern müssen nebenbei auch von Gebäude zu Gebäude hetzen, um Reparaturarbeiten auszuführen. Weder Statusanzeigen noch Tastaturkürzel unterstützen Sie bei dieser wichtigen und zeitraubenden Aufgabe.

Schutz mit Geschütz

Die Missionen spielen sich sehr abwechslungsreich: Mal zerstören Sie per inseeigenem Flugzeug Energiereaktoren, dann beschützen Sie mit rauchenden Kanonen ein riesiges Luftschiff. Technisch beeindruckende, dafür aber auch recht eintönige 3D-Grafik inszeniert die Ge-

fechte. Professionelle Sprecher und schicke Skript-Sequenzen erzählen die wendungsreiche Geschichte. Multiplayer-Nomaden dürfen sich auf 15 Deathmatch-Spielfeldern gegenseitig die Inseln zerballern. **HK**



Per **Raketengeschütz** verteidigen wir unsere Insel.

Heiko Klinge



Wechselbad in den Wolken

Ich mag abgefahrene Spielideen, und **Project Nomads** bedient diese Vorliebe zu meiner vollsten Zufriedenheit! Das alberne, aber stimmige Szenario hält viele Überraschungen parat. Und meine liebevoll errichtete Inselfestung verteidige ich genauso verbissen wie eine meiner geliebten Stronghold-Burgen.

Verbissen habe ich mich allerdings auch manches Mal in die Tastatur – wenn **Project Nomads** mich mit haarsträubenden Design-Macken aus dem Inseltraum reißt. Wer sich mit diesem Wechselbad der Gefühle anfreunden kann, bekommt eine innovative Action-Abwechslung.

Project Nomads

3D-Action



Publisher: CDV, (01805) 299 266
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 42 S. Handbuch

Release (D): 27.9.2002
 Preis: 45 Euro
 USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- interessantes Szenario
- abwechslungsreiche Missionen
- motivierender Inselausbau
- spannende Luftschlachten

Kontra

- verkorkte Steuerung
- nervige Boden-Kämpfe
- sehr hardwarehungrig

MULTIPLAYER

- Internet (8 Spieler)
 - Netzwerk (8 Spieler)
 - Modem (0 Spieler)
 - an 1 PC (0 Spieler)
- 8 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

- Voodoo2
- TNT
- Voodoo3
- TNT2
- Voodoo5
- Geforce1/2/MX
- Kyro2
- Geforce2
- Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,6 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

Battlezone 2 (89%, GS 12/99)

Ebenso konsequente wie grandiose Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Action-Kämpfen.

Giants (83%, GS 2/01)

Abwechslungsreiches Action-Spektakel in einer abgefahreneren, aber wunderschönen Spielwelt.

WERTUNG

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

Innovatives Action-Spiel mit diversen Design-Mängeln.



Conflict: Desert Storm

Sandkasten-Spezialeinheit



In der Wüste vernichten Flieger einen Lkw-Konvoi.

Beim Taktik-Shooter **Conflict: Desert Storm** schlüpfen Sie in die Rolle eines Soldaten der britischen SAS oder amerikanischen Delta Force. Zu den Aufgaben Ihres Elitekämpfers gehören in einer 14 Missionen langen Kampagne Brückensprengungen und Geiselnbefreiungen. Mit bis zu vier Kameraden absolvieren Sie Ihre Aufträge in der irakischen Wüste. Jedes Team-Mitglied hat ein Spezialgebiet. Der Scharfschüt-

ze peilt auf große Entfernung Gegner an, während der Sturmpannierer mit Sprengstoff hantiert. Rückendeckung übernehmen der Spezialist für schwere Waffen und der Gewehrscütze. Sowohl Steuerung als auch Grafik weisen deutlich auf die Konsolenherkunft hin. Beides trübt den Spielspaß, wie auch die KI der feindlichen Soldaten und die schlechte deutsche Übersetzung. Trotz spannender Aufträge und zahlreicher Mehrspieler-Modi kommt deshalb selten die richtige Atmosphäre auf. **PH**

Genre: Taktik-Shooter
Publisher: Codemasters (0190) 900 045
Preis: ca. 45 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 450 MHz, 128 MB, 3D-Karte (32 MB)



Dino Crisis 2

Helfen Sie den Dinos beim Aussterben.

Aus der Abteilung »Dumm gelaufen«: Regierungswissenschaftler spielen mit Zeitreise-Hardware herum und versetzen ihren Forschungsstrakt rund 75 Millionen Jahre in die Vergangenheit. Mit den überlebenden Polygon-Helden Regina und Dylan gehen Sie in **Dino Crisis 2** vor niedrig aufgelösten Wischiwaschi-Hintergründen auf Dino-Pirsch. Die zehn Saurier-Spezies haben unterschiedliche Angriffstaktiken und Schwachpunkte. Milde Puzzles der »Wo steckt die nächste Schlüsselkarte?«-Kategorie verursachen nur wenig Kopfzerbrechen. Die Grafiktechnik passt sich dem prähistorischen Szenario an; unübersehbar handelt es sich um die Umsetzung eines zwei Jahre alten Playstation-Titels. Zum Glück ist der Spielwitz von **Dino Crisis 2** inzwischen nicht ausgestorben.



Wo Regina flammt, zwitschert kein Pteranodon mehr.

Das Urzeit-Gemetzel kommt nach einer flauen Anfangsstunde spaßmäßig richtig auf Touren. Der günstige Preis ist ein nettes Zuckerl. **HL**

Genre: Action-Adventure
Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464
Preis: ca. 20 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 1
Sprache: Englisch
Minimum:
 CPU mit 400 MHz
 64 MByte RAM



Archangel

Der Himmel braucht Hilfe.



Schön simpel: Dämonen killen, Punkte sammeln.

Wie das Leben so spielt: Im einen Moment hat man einen Autounfall, im nächsten wacht man im Fantasy-Kloster wieder auf. Berufener des Lichts sei man, heißt es, hier habe man ein Schwert, und wie wäre es jetzt mit einem Feldzug gegen die Horden der Finsternis? Der findet statt im Zukunfts-Berlin oder finsternen Mittelalter. So hacken Sie sich in großen Düstere Landschaften durch ganze Horden von Dämonen und ande-

rem Gesocks. Das geht locker von der Hand und sorgt für unkomplizierten Action-Spaß. Nach und nach gibt's dickere Waffen und heilige Spezialfähigkeiten. Die kaufen Sie von Segenspunkten, die Sie fürs Ausmerzen der Satansbrut erhalten. Mit den himmlischen Talenten schließen sich Wunden, entstehen Schutzschilde oder fallen Gegner in Trance. Zudem dürfen Sie sich kurzzeitig in einen Superkämpfer oder Geist verwandeln. Detailarme Grafik und fehlende Orientierungshilfen trüben das Hackvergnügen. **CS**

Genre:	3D-Action
Publisher:	Jowood, (06103) 816 816
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 800 MHz 128 MB RAM

Batman Vengeance

Nette Superhelden-Prügelei.



Unfein: Der Gentleman-Held verprügelt auch Frauen.

Weder Comic noch Film standen für **Batman Vengeance** Pate, sondern die kantige Zeichentrick-Serie. Sie schauen dem Mann mit dem großen Kinn über die Schulter und schlagen sich durch überschaubare Levels im Herzen des düsteren Gotham City. Widersacher prügelt Batman grün und blau; mit der richtigen Kombination aus Schlägen und Tritten lösen Sie besonders knackige Spezialangriffe aus. Die Kloppkämpfe laufen gut, Springeinlagen dagegen weniger – die Kameraführung ist viel zu träge. Selbstredend hat der dunkle Rächer Spezialausrüstung unterm Cape – vom Bat-Anker (über Abgründe schwingen) bis hin zum Batarang (Gegner entwaffnen). Um Objekte zu benutzen, müssen Sie erst in die Ich-Ansicht schalten – hier steuern Sie Batman plötzlich per Maus, in

der normalen Perspektive dagegen ausschließlich mit der Tastatur. Das ständige Umschalten nervt und nimmt zudem gehörig Tempo aus dem Spiel. **CS**

Genre:	3D-Action
Publisher:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM

Antz Extreme Racing

Ameisenrennen der miesen Art.



Das lahme Streckendesign gibt dem Spiel den Rest.

Satte vier Jahre nach dem Kinostart von **Antz** probiert Empire, aus der alten Film-Lizenz noch Kapital zu schlagen. In **Antz Extreme Racing** brettern Sie als einer von sechs Helden über acht gähnend langweilige Rennstrecken. Dabei reiten Sie auf Heuschrecken oder laufen auch mal zu Fuß. Stets versuchen sich die Gegner im Pulk abzusetzen, während Sie gegen die unpräzise Steuerung ankämpfen. Vor al-

lem wenn Ihr Charakter per pedes unterwegs ist, landen Sie oft im Wasser, weil das Spiel die Sprungtaste wieder mal viel zu spät erkannt hat. Außerdem neigen die Gegner dazu, die Kurse fast perfekt zu absolvieren. Ihre einzige Chance sind somit nur die aufsummbaren Extrawaffen und Turbobooster. Grafisch bewegt sich **Antz Extreme Racing** im hinteren Mittelfeld, wobei die Animationen gefährlich in Richtung hässlich tendieren. Kurz und schlecht: Finger weg von der mäßigen Insektenraserei! **MIC**

Genre:	Action
Publisher:	Empire, (089) 857 951 38
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz, 64 MB RAM

Necromania

Grausiges Spiel aus der Gruft.



In der Tonne lauert eine unserer fiesen Fallen.

Die Idee klingt gut: Eine Reide Spieler bekämpft sich in einer mehrstöckigen Arena mit Schwert, Axt und Magie und legt Fallen aus, die den Gegner schwächen. Wer als Erster drei Teile eines Schlüssels findet, gewinnt die Partie. Das hört sich an wie eine Mischung aus **Counterstrike** und **Diablo**. Doch **Necromania** bliamiert sich schon nach wenigen Spielminuten als grottenhässlicher, sterbenslangweiliger Spielspaßkiller. Dabei ist es völlig egal, ob Sie allein gegen sieben Computergegner oder die gleiche Anzahl menschlicher Kontrahenten antreten: Stets dirigieren Sie Ihren pixeligen Helden durch langweilige Dungeons und Wälder, tappen per Zufall in Fallen und hoffen, irgendwo ein Schlüsselteil zu finden. Gegen die superschnelle CPU haben Sie dabei kaum eine Chance, in

Mehrspielerpartien leiden alle Teilnehmer gleichermaßen unter dem öden Konzept dieses Langweilers. Selbst für 30 Euro lohnt sich der Kauf nicht. **MIC**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Blackstar, (0190) 888 025
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 350 MHz 128 MB RAM