

Atemberaubende Agenten-Action

SPLINTER CELL 2 PANDORA TOMORROW

Star-Spion Sam Fisher stellt die Konkurrenz in den Schatten: Mit exzellentem Level-Design, filmreifer Story und optimierter Ausrüstung legt er skrupellosen Terroristen das Handwerk. Wir haben die vollständige Version des Spiels exklusiv getestet.

INFO

- 38 Moves
- 2 Hauptwaffen
- 20 Gadgets
- 8 Missionen
- 17 Level-Abschnitte
- 8 Multiplayer-Karten



INHALT

Mega-Test	60
Das Spion-Interface	62
Technik-Check	62
Agenten-Prüfstand	63
Mini-Rätsel	65
Spione gegen Söldner	66



Der famose Multiplayer-Modus: Spione kämpfen gegen Söldner. Beide Teams haben unterschiedliche Ausrüstung und spielen sich deshalb völlig anders.

Jeder normale Zugreisende würde versuchen, ihre Aufmerksamkeit zu erhaschen: Anmutig zieht sich die Blondine im spiegelnden Fenster die Lippen nach. Doch Geheimagent Sam Fisher ist anders – zumal er unentdeckt an der Außenhülle des Zuges hangeln muss: Ein Doppelagent im ersten Waggon ist sein Ziel, und nicht die Blicke der Schönen.

Sam Fisher ist der Top-Agent von Third Echelon, einer fiktiven Untergruppe der amerikanischen NSA (National Security Agency). Vor allem aber ist Sam der Held im Actionspiel **Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow**, der Fortsetzung des wohl beliebtesten Schleich-Spiels. In unserem Exklusiv-Test (natürlich mit der vollständigen Version und allen Levels!) haben wir dem Agenten auf den Zahn gefühlt.

Viva la Revolution

Wer am liebsten à la **Doom** mit seiner Knarre im Zielgebiet aus-

gesetzt wird und dort alles kurz und klein ballert, ist bei Third Echelon falsch. Denn das oberste Gebot deren Agenten lautet: Nicht gesehen werden!

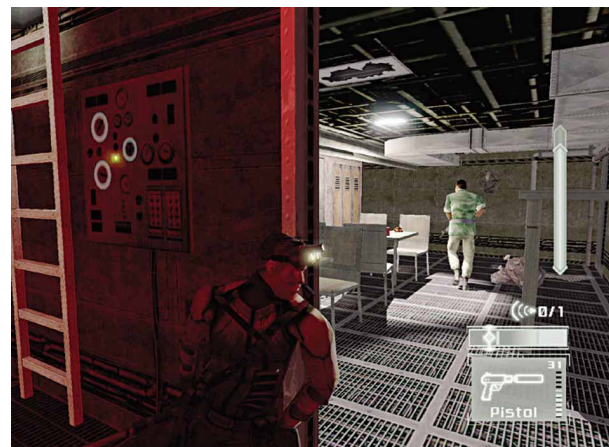
Das Szenario von **Pandora Tomorrow** ist durchaus realistisch: 2006 fordern indonesische Rebellen die Unabhängigkeit und den Abzug der dort stationierten US-Truppen. Die Aufständischen befehligt der Guerilla Suhadi Sadono, der wie ein verschollener Enkel des Kultkubansers Che Guevara aussieht. Nach einer Geiselnahme in der US-Botschaft durch die Rebellen schickt Third Echelon Sam Fisher ins Rennen. Wie im Vorgänger erhält er Unterstützung von seinem Chef Lambert und der Computerspezialistin Grimsdotir. Per Funk geben beide Sam nützliche Tipps oder weisen den Weg zum nächsten Zielpunkt.

Schatten-Parker

Unsichtbarkeit ist für Sam überlebenswichtig. Denn im Ver-

gleich zu fast allen Kollegen im Action-Genre verträgt er deutlich weniger Treffer. Deshalb gibt's den Schatten-Anzeiger, der Sie nach dem Vorbild von **Dark Project** darüber informiert, wie sichtbar Sie gerade für Ihre Gegner sind. Solange sich die Anzeige im schwarzen Bereich befindet, bleiben Sie selbst dann noch unentdeckt, wenn Ihr Nachtsichtgerät schon an der Nase eines Häschers kitzelt.

Rückt der Zeiger ins graue Feld, entdecken nahe Wachposten den Spion und laufen sofort zu der Stelle, an der sie ihn gesichtet haben. Und steht die Anzeige auf Weiß, sind Sie quasi ausgeleuchtet wie ein Christbaum an Heiligabend: Selbst entfernte Feinde eröffnen das Feuer. Damit Sie nicht vorschnell ins Licht huschen, regulieren Sie Fishers Tempo bequem und stufenlos mit dem Mausrad.



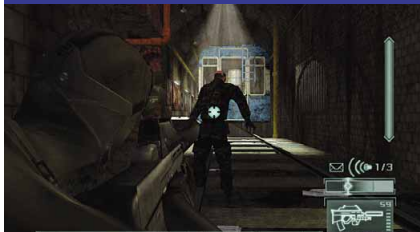
In einem U-Boot müssen Sie auf engstem Raum schleichen – Feinde töten verboten!

DIE WICHTIGSTEN GADGETS

Universal-Dietrich



Elektroschocker



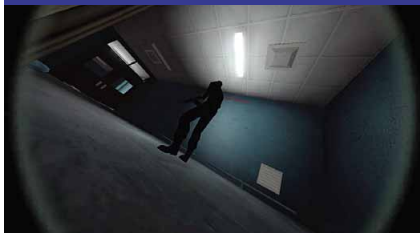
Fernglas



Rauchgranate



Schlüsselloch-Kamera



Splittergranate



Mini-Kamera



DAS SPION-INTERFACE

- 1 Der Schattenmesser, Sams wichtigste Anzeige
- 2 Lebensenergie
- 3 Alarmstufen (je nach Mission unterschiedlich viele)
- 4 Sams Mini-PC zeigt alle Missionsziele an
- 5 aktuelle Waffe
- 6 Inventar-Anzeige (per Tastendruck ausblendbar)
- 7 Funksprüche



Acht Tage-Trip

Im Solomodus müssen Sie als Sam Fisher acht große Missionen erledigen, die in insgesamt 17 Abschnitte unterteilt sind. Von der US-Botschaft in Indonesien führt Ihre Reise nach Paris, Jerusalem, in den indonesischen Dschungel und schließlich nach Los Angeles. Die Auftragsziele sind vielfältig, oft erhalten Sie vor Ort noch zusätzliche Aufgaben. Unter anderem hören Sie Gespräche ab, verwanden Laptops, klauen Daten aus Labors, erledigen Terroristen und eskortieren Doppelagenten.

Dauernd begegnen Ihnen Kontaktpersonen, die Sie verhören, retten oder beseitigen sollen. In diesen Situationen haben Sie freie Hand. So fordert zwar Ihr Chef, dass Sie eine Doppelagentin ausschalten. Doch Sie können sich weigern – und treffen später die Dame putzmunter wieder. Solche Momente geben den Charakteren mehr Tiefe, der Story mehr Spannung.

Alarm auf Raten

Eine weitere Neuerung in **Pandora Tomorrow** ist die »modulierte Alarmbereitschaft«: So

bald Sam aufgespürt wird, steigt die Alarmstufe im Einsatzgebiet. Auf der ersten legen die Feinde Kevlar-Westen an. Bei Stufe zwei setzen sie zusätzlich Helme auf. Bei drei schwärmen die Wächter aus und fahnden nach dem Eindringling. Allerdings brechen Sams Vorgesetzte die Mission meistens ab, sobald diese Stufe erreicht ist. Seltene Ausnahme: Aufträge, in denen Kämpfe unausweichlich sind. Wer einmal die dritte Alarmstufe erlebt hat, wird wohl in Zukunft schon bei Stufe 2 die Quickload-Taste benutzen!

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Splinter Cell: Pandora Tomorrow unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 Pixel und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Die Desktop-Farbtiefe muss auf 32 Bit stehen, sonst verweigert das Spiel den Start. Außerdem Pflicht: eine 3D-Karte ab der Radeon 9000 bzw. Nvidia-Modelle ab der GeForce 3 (außer der GeForce 4 MX).

RAM/FESTPLATTE

Sam Fisher geht bereits mit 128 MByte RAM auf Schleichtour. Ab 256 MByte fallen die Ladezeiten angenehm kurz aus. Auf der Festplatte belegt das Spiel riesige 3,3 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit 30 Prozent pro Schritt bringt das Verringern der Auflösung den größten Leistungszuwachs.
- 2 Mehr Frames gefällig? Reduzieren Sie die »Grafik Qualität« von »Sehr Hoch« auf »Niedrig«.
- 3 Ihre CPU entlasten Sie, indem Sie die »Audio Virtualization« auf »Niedrig« stellen. Mit Stereo-Boxen sollten Sie »3D Audio« deaktivieren.
- 4 Ab einer GeForce FX 5900 Ultra oder Radeon 9800 Pro können Sie für bessere Tiefenschärfe im Treiber 2xAA und 8xAniso einschalten.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAX. DETAILS UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/9800
600 MHz	800x600x32 (min. Details)										
	1024x768x32										
1.000 MHz	1024x768x32										
	1280x1024x32										
1.200 MHz	1280x1024x32										
	1600x1200x32										

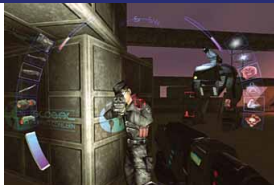



□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

AGENTEN-PRÜFSTAND: WO SCHLEICHT SICH'S SCHÖNER?

	Deus Ex 2	Pandora Tomorrow
Spielwelt	 <p>Meistens kleine Räume und Levels. Selbst die wenigen Außenbereiche vermitteln das Gefühl, sich in einem großen Würfel zu bewegen.</p>	 <p>Viele Außenareale und riesige Räume wie ein Dschungel-Camp oder ein U-Boot-Stützpunkt. Wechselnde Tageszeiten in den Missionen.</p>
Story	<p>Die verzweigte Story kommt nur langsam in Fahrt, entfaltet aber in der zweiten Spielhälfte echte Atmosphäre.</p>	<p>Mehr Überraschungen als im Vorgänger. Sam darf Entscheidungen treffen, die kleine Storyhappen verändern.</p>
Interaktion/Level-Design	<p>Der Spieler kann in Gesprächen und bei Problemen selbst entscheiden, wie er sich verhält. Physik-Engine lädt zum Experimentieren ein.</p>	<p>Abwechslungsreiche Mini-Rätsel und Skript-Szenen. Das Level-Design bietet Sam an allen Stellen mehrere Lösungswege. Keine echte Physik-Engine.</p>
Ausrüstung/Gadgets/Moves	<p>13 Waffen und 15 Implantate (Bio-mods) sorgen für Abwechslung und lassen sich der Spielweise anpassen. Alex Denton beherrscht keine Special-Moves.</p>	<p>Sam Fisher benutzt zwei Hauptwaffen und 20 Gadgets, um Feinde zu überwinden. Außerdem turnt der Held mit rund 38 Moves an Feinden vorbei.</p>
Gegner-KI	<p>Gegner reagieren auf Geräusche, fordern Verstärkung an und suchen nach Alex. Wachen können keine Leitern hoch klettern und haben gelegentliche Aussetzer.</p>	<p>Problem der Posten an Türen. Allerdings rüsten Feinde sich jetzt je nach Alarmstufe mit Kevlar-Westen und Helmen aus und sind deutlich aggressiver.</p>
Grafik	<p>Basiert auf einer modifizierten Version der Unreal-2-Engine. Die Grafik bleibt aber hinter den Möglichkeiten der Engine zurück. Vor allem die Texturen sind häßlich.</p>	<p>Ebenfalls eine aufgebohrte Version der Unreal-Engine, die Splinter Cell 2 mit schönen Lichteffekten und flüssigen Animationen voll ausschöpft.</p>
Sound	<p>Maximal 5.1-Sound, der aber nur mäßig das Spielerlebnis beeinflusst.</p>	<p>Wuchtiger 6.1-Sound, der sehr gut ins Level-Design integriert wurde.</p>
Fazit		

Lichtspiele

In den großen Außenlevels wie Sardonos Dschungel-Camp muss Fisher nicht nur auf Glühbirnen achten. So müssen Sie einmal Ihr Ziel vor Sonnenaufgang erreichen, weil Sie sonst entdeckt werden. Eine der spannendsten

Szenen führt über einen Parkplatz, als plötzlich ein Gewitter losbricht. Sam kann nun zwar im Schutz des prasselnden Regens lauter agieren. Dafür ist der Spion immer sichtbar, wenn ein Blitz zur Erde zuckt – gleichzeitig wird er geblendet, falls er gerade sein patentiertes Dreilinsen-Nachtsichtgerät aufhat. Verkehrte Welt herrscht in einem anderen Level: Ein Scharfschütze mit Restlichtverstärker will verhindern, dass wir den Hof überqueren. Die Lösung: Wir nutzen ausnahmsweise den Lichtkegel eines Suchscheinwerfers zur Deckung!

Mehr Moves als Lara Croft

Fisher ist für jede Gelegenheit optimal trainiert: Er hechtet über



Wenn Wachen Sie hören, fangen sie an, aktiv nach Ihnen zu suchen (hier mit einer Lampe).

Dächer, hangelt sich an Kabeln entlang, seilt sich an Schornsteinen ab oder klemmt sich mit einem Spagat-Sprung zwischen zwei Wände. Neu im Bewegungs-Repertoire ist der so genannte »Swat-Turn«, mit dem Sam per Drehbewegung blitzschnell eine Lücke überbrückt.

Besonders cool: Der Held kann sich jetzt beim Hangeln mit den Beinen am Kabel festklammern und kopfüber feuern. Wie schon in **Splinter Cell** garantiert diese Aktionsvielfalt anhaltenden Spielspaß, da sich immer wieder neue Wege finden lassen, mit einem Problem umzugehen. Dazu gehören auch Mini-Rätsel, etwa ein Feuer dadurch zu löschen, dass Sie die Ventile einer Wasserleitung zerschießen.

Technik-Gimmicks

Viele Action-Helden haben einen scheinbar bodenlosen Rucksack, der nicht nur Railgun und Raketenwerfer, sondern auch Tonnen von Munition fasst. Sam begnügt sich realistischerweise mit Pistole und Gewehr. Dazu kommen 20 Gadgets, von denen jedes ausreichen würde, einen Media-Markt-Verkäufer vor Neid weinen zu lassen.

Der neue Pistolen-Laserpointer erleichtert das Zielen ungemein, will aber vorsichtig eingesetzt sein: Kein bewaffneter Gegner sieht lange zu, wie ein roter Punkt über seinen Körper kriecht. Ansonsten setzen Sie in Missionen lähmende Elektro-Geschosse ein, wenn Sie niemanden tö-

ten dürfen. Manchmal hilfreich: Eine Mini-Kamera, die Gespräche überträgt und sogar per Geräusch Gegner anlockt. Die setzen Sie dann auf Knopfdruck mit Betäubungsgas außer Gefecht. Mit dabei ist auch Bewährtes wie die Schlüssellock-Kamera, die Ihnen den Blick in den Nachbarraum erlaubt.

Alle Wege führen zum Ziel

Während man im Vorgänger fast ausschließlich in Innenräumen unterwegs war, ruft jetzt die freie Natur mit großen, sehr detaillierten Außenlevels. Vor allem der Einsatz in und um Sardonos Dschungel-Versteck ist ein Höhepunkt von **Pandora Tomorrow** – spielerisch wie grafisch. Neben Aha-Erlebnissen à la aufsteigenden Vogelschwärmen (die zudem Wachen alarmieren)

MARKUS SCHWERDTTEL

Vorsicht, Pandora Tomorrow schädigt das Gehirn! Denn wenn ich vor Spannung ständig den Atem anhalten muss, führt das zwangsläufig zu Sauerstoffmangel. Das gilt sowohl für die Solomissionen als auch für den extrem spannenden Multiplayer-Modus. Kaum zu glauben, dass es so viel Spaß macht, im Dunkeln zu sitzen und zu warten.

Dass nur vier Spieler mitmachen können, stört mich überhaupt nicht. Dadurch bleibt die Jagd übersichtlich. Allerdings hätten die Entwickler ruhig mehr Multiplayer-Karten spendieren dürfen!

»Packende Schattenjagd«



Diese Doppelagentin soll Fisher umbringen. Sie entscheiden, ob er den Befehl auch ausführt.



Das Heli-Duell ist eine typische Skriptsequenz.



Am L.A.-Airport herrscht dummerweise Hochbetrieb.



Der Rebellen-Führer im Visier: Wir sollen einen Code besorgen und müssen deshalb an Sadono dranbleiben.

und einem riesigen Cannabis-Feld haben die Level-Designer hauptsächlich darauf geachtet, dass Sam fast jedes Problem auf mehrere Arten lösen kann.

Um etwa durch eine Sicherheitstür im Haus von Sardono zu kommen, müssen Sie ein Gespräch des Guerillas belauschen, in dem er den Code verrät. Wir haben beim ersten Anlauf den Rebellenführer nebst Leibwächter quer durchs Dschungelcamp verfolgt und auf dem Weg alle Posten nacheinander eliminiert, um schließlich das Gespräch aus der Nähe zu hören.

Alternativer Weg: Abstand halten, alle Wachen umschleichen, hinter Zelten verbergen und im richtigen Moment eine Mini-Kamera (samt Mikrophon) in die Rebellengruppe schießen, um so den Code mitzukriegen.

Dauer-Spannung

Splinter Cell 2 ist packender als jeder Action-Film. Wenn Sam, sich an eine Mauer pressend, bereits den Zigarettenqualm eines Feindes einatmet, ist Gänsehaut garantiert. Diese Atmosphäre verstärkt **Pandora Tomorrow** mit Skriptsequenzen. Sie eskortieren beispielsweise eine Doppelagentin durch Jerusalem, dürfen dabei aber nicht gesehen werden. Plötzlich hält ein Polizist Ihre Begleitung an: Es herrsche Ausgangssperre, er werde sie nun nach Hause begleiten! Das müssen Sie verhindern, indem Sie den Beiden folgen und den Polizisten aus dem Verkehr ziehen. Wie in vielen Missionen darf Fisher auch hier niemanden töten. Es genügt ja auch ein kräftiger Schlag auf den Gesetzeshüter-Hut.

Gut gerüstete Gegner

Egal ob Sadonos Rebellen, Jerusalemer Polizisten oder Sicherheitskräfte in Los Angeles – die Kontrahenten halten Sie in Atem. Sie reagieren auf Geräusche, Bewegungen und Veränderungen in der Umgebung (etwa eine zerschossene Lampe). Außerdem besitzen auch die Gegner auf ihre Aufgaben abgestimmte Ausrüstung: In manchen Levels haben die Wachen eine Helmlampe, um in dunkle Ecken zu leuchten. Im Test sind wir in einem dunklen U-Boot-Stützpunkt mit aktiviertem Restlicht-Verstärker um die Gegner herumgeschlichen. Sobald sich eine Wache zu uns umgedreht hat, waren wir vom Licht geblendet und damit völlig wehrlos.

Vereinzelte Probleme haben wir festgestellt, wenn die KI-

Gegner Türen benutzen sollen. Wir haben unter anderem einen Raum gefunden, in dem zwei Söldner Wache schieben. Sobald wir von außen die Tür geöffnet hatten, waren die Wächter zwar alarmiert, kamen aber nicht aus ihrem Zimmer heraus.

Famoses Multiplayer

15 Stunden benötigt ein geübter Spieler, um mit Third Echelon die Welt zu retten. Das ist länger als im ersten Teil, aber längst nicht das Ende von **Pandora Tomorrow** – dem neuen Multiplayer-Modus sei Dank. Hier infiltrieren auf acht Karten Spione Gebäude, die von Söldnern verteidigt werden. Maximal vier Spieler kämpfen gegeneinander. Dabei sind alle Paarungen möglich – von Eins gegen Eins bis Drei gegen Einen. Im Sabotage-Modus sollen die



Ab Alarmstufe 2 legen die Wachen Kevlar-Westen und Helme an.



Verkehrte Welt: Fisher muss im Licht bleiben, um dem Sniper zu entgehen.

ABWECHSLUNGSREICHE MINI-RÄTSEL



Sprinkler-Anlage Marke Eigenbau. Sam löscht ein Feuer, indem er Ventile in der Wasserleitung an der Decke aufschießt. Danach ist der Weg ins geheime Labor frei.

Spione sich nacheinander durch drei Abschnitte hacken. »Extraction« ähnelt dem bekannten Capture-the-Flag. In »Neutralization« geht's darum, Ziele wie Computer lahm zu legen (ähnlich »Assault« in **UT 2004**).

Die Spione und Söldner haben jeweils andere Bewegungen und Gadgets im Repertoire. Die unterschiedliche Ausrüstung macht jeweils andere Taktiken nötig – ein Heidenspaß verglichen mit konventionellen Multiplayer-Modi. Oder hatten Sie schon mal bei irgendeinem Spiel (bei Verwendung von Headsets in der echten Welt) die Chance, Ihre Gegner zu belauschen? Die Abhörkugel macht's möglich.

Sechsfach-Spitzenklang

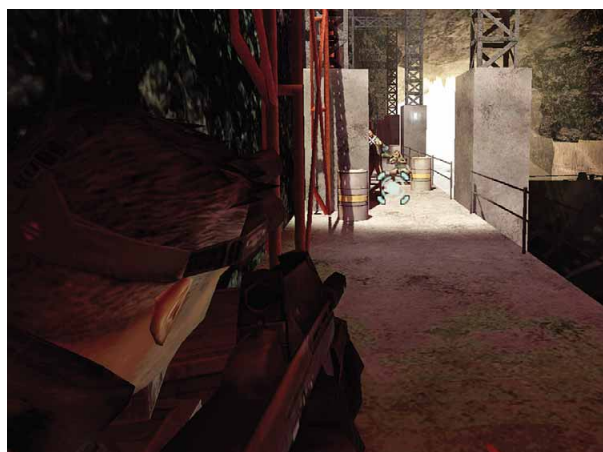
Dank der vorbildlichen 6.1-Surround-Unterstützung genießen Spieler mit der entsprechenden Hardware das Agenten-Abenteuer noch intensiver. Schon Sams Zugfahrt klingt phantastisch. Wenn Sie Sam unter einem Waggon krabbeln lassen, dröhnt das Rattern des Zugs derart heftig, als stünden Sie an ei-

nem Bahnübergang. In Außenlevels schallen Geräusche weiter als in Gebäuden. Den Schießstand im Dschungel-Lager hören Sie schon aus sicherer Entfernung. Wo solcher Krach gemacht wird, darf auch Sam beruhigt seine Waffen einsetzen.

Action-Hingucker

Die Entwickler haben die Unreal-Engine mit neuesten Grafikeffekten aufgemöbelt. Vor allem in den Außenlevels zaubert **Pandora Tomorrow** eine tolle Lichtshow auf Ihren Bildschirm. Da versinkt die Sonne am Horizont von L.A. und wirft ihre Strahlen durch die riesigen Fenster des Flughafens – in solchen Momenten muss die Weltrettung hinter dem Sightseeing zurückstehen.

Die Grafikpracht lässt einen fast vergessen, dass **Splinter Cell** eine viel eingeschränkte Physik-Engine als **Deus Ex 2** oder auch nur **Max Payne 2** verwendet. Zwar knicken Pflanzen zur Seite weg, oder eine geworfene Coladose prallt von einer Wand ab. Doch Stühle, Tische und Kisten sind unverrückbar. **PH**



Nur selten muss sich Sam Fisher seinen Weg durch Wachen ballern.

PETRA SCHMITZ

Splinter Cell ist mein ehemaliges Action-Evangelium. Ehemalig deswegen, weil es soeben vom noch besseren Nachfolger abgelöst wurde! Die Grafik lässt mich ehrfürchtig innehalten, die Spannung ist schlecht für meine Fingernägel, und bei Sams coolen Sprüchen muss ich immer wieder grinsen.

Besonders freut mich, dass die dünne Story aufgepeppt wurde. Schlichte Schwarzweiß-Malerei wurde durch ein differenziertes Charaktergemälde ersetzt. Selbst Oberbösewicht Sadono bekommt ein paar Sympathiepunkte spendiert. Zusammen mit dem grandiosen Multiplayer-Modus ergibt Splinter Cell: Pandora Tomorrow ein nur schwer zu toppendes Gesamtkunstwerk.

»Neue alte Leidenschaft«



PATRICK HARTMANN

Wer sich durch Pandora Tomorrow gekämpft hat, der wird beim nächsten Kino-Besuch nur gähmend im Sessel hocken. Die Abenteuer von Sam Fisher sind spannender als viele Hollywood-Streifen! Da muss ich bei Gewitter einen Parkplatz überqueren und ständig aufs nächste Donnergeröll lauschen. Denn danach zucken Blitze über den Himmel, die mich sichtbar machen – Adrenalin pur! Und wenn ich mich stundenlang hingebungsvoll um die Doppelagentin kümmere, wird meine Frau sogar eifersüchtig. Und in der Redaktion hechte ich nur noch per Swat-Turn am Chef-Büro vorbei.

Komplett-Paket

Das i-Tüpfelchen an Pandora Tomorrow ist der geniale Multiplayer-Modus. Es macht mir einen Heidenspaß, Spion Schwerdtel erst per Phosphorgranate zu markieren und ihm dann eine Mine unter seine Füße zu legen. Allerdings hätte ich mir mehr Karten und bis zu acht Teilnehmer gewünscht. Trotz dieser minimalen Schwäche ist Pandora Tomorrow ein absoluter Pflicht-Kauf.

»Gut, besser, Sam Fisher!«



SPLINTER CELL 2 3D-ACTION

PUBLISHER: Ubi Soft, (0180) 555 493 8
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 25.3.2004
 AUSSTATTUNG: Papp-Box, 4 CDs, 32 Seiten CA. PREIS: 50 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre
☒ Internet (4 Spieler) ☒ Netzwerk (4 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC
 MULTIPLAYER-MODI: Sabotage, Extraction, Neutralization

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	Geforce FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☒ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 30 Stunden

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

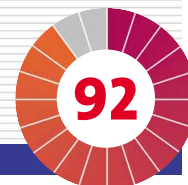
ALTERNATIVEN: Metal Gear Solid 2 (85%, GS 04/03) Spannende 3D-Spionage mit schlaun Gegnern.
 Deus Ex 2 (84%, GS 04/04) Schleichen mit viel Freiheit. Schwächen im Level-Design.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + exzellentes Level-Design
- + spannende Story
- + cooler Hauptdarsteller
- + abwechslungsreiche Missionen
- + fantastische Sound-Kulisse
- + Hingucker-Grafik
- minimale KI-Schwächen
- wenige Multiplayer-Karten
- rudimentäre Physik-Engine

GRAFIK:	Sehr gut
SOUND:	Sehr gut
BEDIENUNG:	Sehr gut
MULTIPLAYER:	Sehr gut
PREISLEISTUNG:	Gut

FAZIT: SCHLEICH-HIT MIT 1A-MULTIPLAYER-MODUS.



CD: Video-Special
 DVD: Interaktiver Test



TIPS-TEIL: Taktiken



GAMESTAR.DE: Screenshots-Galerie
 QUICKLINK B115