



Exklusiv-Test

UT 2004



Zwei Taktik-Spielmodi, mehr Futter für Solisten, spaßige Vehikel und alte UT-Tugenden: Epic hat auf die teils arg enttäuschten UT-2003-Käufer reagiert und im 2004er-Jahrgang fast alles besser gemacht. Wir bringen den Exklusiv-Test des Team-Shooters.

INFO

- 47 Maps
- 16 Waffen
- 6 Vehikel
- 10 neue Models
- 50 alte Models
- 6 Multiplayer-Modi

INHALT

Mega-Test	50
Die neuen Waffen	51
Die Vehikel im Onslaught-Modus	52
Solo-Meisterschaft	53
Vergleich: Battlefield 1942 vs. UT 2004	57
So spielt sich Onslaught	58
So spielt sich Assault	60

AUF DVD



- Erstmals: Auszug aus unserer Wertungskonferenz
- Interaktiver Test:
 - Das Spiel
 - Fahrzeuge
 - Waffen
 - Grafik
 - Meinungsvideo
- Screenshot-Galerie



Dank der Vehikel kommt es im Onslaught-Modus zu besonders hitzigen Gefechten. Rechts oben zeigt die Übersichtskarte, wer gerade welchen Kontrollpunkt besitzt.

Von rechts zischen Raketen an unserem Vehikel vorbei, links schlagen Granaten ein – aber wir lassen uns nicht vom Kurs abbringen. Mit Vollgas jagen wir im Scorpion-Buggy zur Feindbasis. Verteidiger in schweren Rüstungen stürmen uns entgegen. Rasch klappen wir links und rechts am Wagen Messer aus und fetzen durch die Gegner hindurch mitten in den gegnerischen Stützpunkt.

Wir hetzen die letzten Meter zu Fuß weiter und feuern eine Salve nach der anderen auf den Reaktor. Endlich zerbrst dieser in einer gewaltigen Explosion – das GameStar-Team hat damit die Onslaught-Partie gegen die Epic-Crew gewonnen!

Derart actionreich geht es beim teambasierten Ego-Shooter **Unreal Tournament 2004** zu. Die Serie von Epic Games meldet sich mit brandneuen Vehikeln, fri-

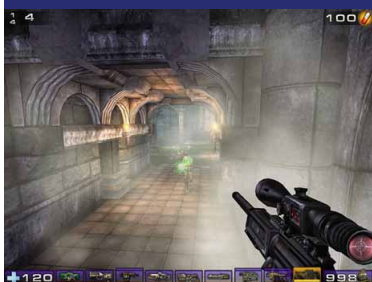
schen Maps und zusätzlichen Multiplayer-Modi zurück. Und wie der GameStar-Test zeigt, kommen sogar Einzelspieler auf ihre Kosten: Die Solo-Meisterschaft wurde von den Entwicklern im Vergleich zum schlappen Vorgänger deutlich aufgepeppt.

Gelungener Sturmangriff

Bei der NHL- oder Fifa-Serie gehört die Debatte »Update-Nepp oder Neuerungs-Pflichtkauf?«

zur Winterzeit wie der betonharte Zimtstern aus dem heimischen Backofen. Bei **UT 2004** ist die Entscheidung leicht: Der Shooter sorgt für jede Menge frischen Actionwind. Highlight ist der neue Onslaught-Modus mit neun Maps und taktischer Tiefe fast wie in **Battlefield 1942**. Zwei Teams müssen Knotenpunkte einnehmen, um ihre Basis mit der des Gegners zu verbinden (ähnlich einer Stromlei-

DIE NEUEN WAFFEN



Scharfschützengewehr: Stammt aus dem ersten UT. Ist extrem effektiv, verrät allerdings die Position durch starke Rauchbildung.



Granatwerfer: Maustaste 1 feuert eine Granate ab, die an Feinden, Vehikeln etc. kleben bleibt. Taste 2 bringt sie zur Explosion.



Spinnen-Minen: Die stählernen Biester laufen auf Feinde – sobald einer zu nah kommt, stürzen sie sich auf ihn und detonieren.

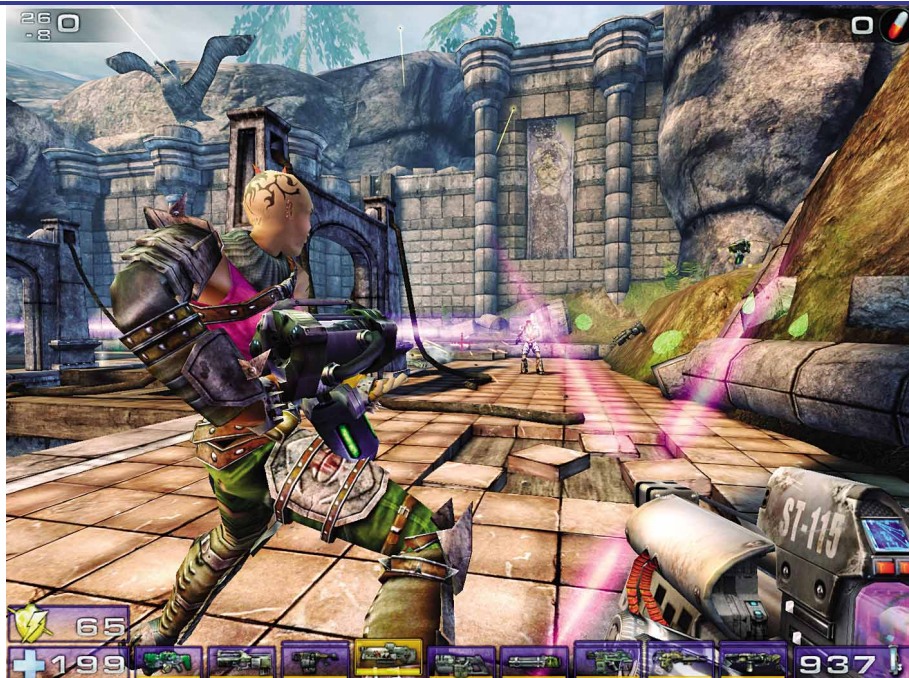


Avril-Raketenwerfer: Schaltet sich auf Vehikel auf und verfolgt die Ziele bis zum Abschuss – nur mit extremen Manövern abzuschütteln.

tung). Die Levels sind deutlich größer als gewöhnliche Deathmatch- oder Bombing-Run-Karten – da helfen die neuen Fahrzeuge. Sobald die Verbindung steht, stürmt das angreifende Team die Feindbasis mit Panzern und Fußkämpfern, um den Reaktor zu sprengen.

Assault-Modus mit Missionszielen

Endlich wieder mit dabei ist der Assault-Modus aus dem ersten **Unreal Tournament**. Das eine Team muss etwa unter Zeitdruck eine Raumstation einnehmen oder einen Ionen-Panzer aus einer Fabrik entführen. Die Gegenseite versucht, das zu vereiteln. In jedem Level gibt es mehrere Missionsziele. Zum Beispiel müssen Sie in »Convoy« auf einem fahrenden Riesentruck erst eine Brücke ausklappen, um auf das gegnerische Fahrzeug zu gelangen. Dort stehen Sie dann schwer bewachte Atombomben. Ein ausführliches Beispiel finden Sie im Special »So spielt sich Assault«. In vier der sechs Assault-



Gemeinsam mit einer Teamkameradin kämpfen wir in einer der wunderschönen Open-Air-Maps.

Maps gibt's steuerbare Vehikel, etwa im Weltraum-Level »Mothership« passende Raumgleiter.

Fiese Vehikeltricks

Wichtigste Neuerung gegenüber **UT 2003** sind die sechs Fahr- und Fluggeräte, mit denen die Parteien in Onslaught übers Gelände rasen können. Per Buggy oder Hovercraft springen Sie

über Schanzen und legen in engen Kurven schicke Drifts hin. Im Buggy oder Hellbender-Jeep überfahren Sie größere Gegnertrupps einfach. Das klappt übrigens auch, wenn Sie während der Fahrt aussteigen – die Autos rollen noch ein paar Meter weiter – unter Umständen von Ihnen geschickt mit Minen bestückt ...

Fortgeschrittene Gemeinheiten erlaubt das Manta-Hovercraft: Mit der Leertaste lassen Sie es hochspringen, dann sausen Sie über einen Gegner und ziehen ihm mit einer Absenkbewegung die Propeller über den virtuellen Schädel – kein einfaches Manöver, aber ein effektives. Insgesamt ist die Steuerung der Vehikel sehr unkompliziert aus-

DIE VEHIKEL IM ONSLAUGHT-MODUS



Scorpion: Der schnelle Buggy eignet sich besonders für Kämpfe gegen Fußsoldaten. Er verschießt breite, giftgrüne Energiebänder, die sich ähnlich wie ein Klettband um Gegner oder Fahrzeuge wickeln. Alternativ klappen Sie die Seitenmesser aus.



Manta: Das Hovercraft ist besonders wendig – damit weichen Sie feindlichen Geschossen leicht aus. Seine Bordwaffe ist nur schwach, dafür können Sie den Manta per Sprungtaste über Gegner schwingen und sie dann mit den Propellern ausschalten.



Raptor: In dem hoch fliegenden Jäger kommen Sie schneller als mit jedem anderen Vehikel zur gegnerischen Basis. Seine Bordwaffe spuckt blaue Plasmabälle aus, die sich besonders gegen Infanterie eignen. Alternativ feuern Sie mit Raketen.



Hellbender: Im gepanzerten Jeep haben neben dem Fahrer zwei weitere Soldaten Platz. Einer davon bedient die mächtige EMP-Kanone: Diese feuert Energiekugeln ab, die per Druck auf die zweite Maustaste in einer Kettenreaktion detonieren.



Goliath: Der Panzer ist trotz seiner großen Feuerkraft das unspektakulärste Vehikel. Mit ihm rum-peln Sie eher gemächlich übers Gelände, seine zoomende Bordkanone ist besonders effektiv gegen andere Fahrzeuge und stationäre Ziele.



Leviathan: Der Leviathan fährt extrem langsam und ist kaum zu zerstören. Normalerweise verschießt er zielsuchende Raketen. Seinen Mega-Energiestrahler gibt's erst, nachdem er zum stationären Riesengeschütz mutiert ist.

gefallen und funktioniert genauso wie die Zu-Fuß-Bewegung per Tastatur und Maus. Normalerweise sehen Sie die Fahrzeuge von hinten, das Mausrad die Blickentfernung bestimmt. Mit der [F4]-Taste schalten Sie in eine (unübersichtliche) Cockpit-Perspektive.

Kräftige Bordwaffen

Alle Vehikel verfügen über eingebaute Waffen: Der Panzer feuert große Projektile ab, der Jäger blaue Plasma-Impulse. Beim Hellbender-Jeep kann einer der bis zu zwei Mitfahrer die Bordkanone bedienen – oder Sie klemmen sich per Zifferntaste schnell selbst hinter die Kanone.

Die meisten Fahrzeuge haben einen alternativen Feuermodus: So müssen Sie damit rechnen, dass ein feindlicher Buggy seitliche Messer ausklappt und damit durch Ihr Team schnetzelt. Mit etwas Geschick stutzen Sie aber seine Klingen. Der schwerfällige Leviathan-Panzer lässt sich in ein stationäres Riesengeschütz verwandeln – damit haben wir es uns beim Test auf einem Hügel bequem gemacht und mit massiven Energiestößen gleich mehrere Epic-Mitarbeiter auf einmal elektrisiert.

Konfuse KI-Fahrer

Einziges großes Problem unserer Testversion: Während Bots zu Fuß annähernd so gut wie menschliche Mitstreiter agieren, kamen sie mit Fahrzeugen nicht immer zurecht. Manchmal blieb ein computergesteuerter Jeep auf offener Strecke stehen oder ein KI-Krieger fuhr wiederholt gegen eine Wand.

Die Fahrzeuge stecken unterschiedlich viele Treffer ein, bevor sie explodieren. Den jeweiligen Status verrät eine Zahlenanzeige. Zum Glück kann jedes Team seinen Fuhrpark mit dem Strahl der Link-Gun reparieren. Diese Idee stammt aus **C&C Renegade** und erlaubt die gleichen taktischen Feinheiten: Bei einer Onslaught-Partie rumpelte Georgs Panzer feuernd in Richtung feindlicher Kontrollpunkt, während Peter mit Epic-Designer Steve Polge und zwei Bots hinter ihm her lief und ihn ständig reparierte.

UT-Manager 2004

Solisten bekommen spürbar mehr geboten als bei **UT 2003**. In der Meisterschaft müssen Sie erst fünf Deathmatch-Partien gewinnen, die letzte davon spielen Sie gegen ein selbst zusammengestelltes Team. Wenn Sie gewinnen, ballern Sie sich als neuer Kapitän dieser fünf Kollegen durch vier Ligen – Capture-the-Flag, Double Domination, Assault und Bombing Run – bis ins Endspiel. Es gibt acht Schwierigkeitsgrade, aber keine Liga.

Als Clan-Manager müssen Sie streng auf die Finanzen achten. Für gewonnene Matches wandern ein paar Millionen Credits auf Ihr Konto. Damit engagieren Sie neue, bessere Teamkameraden und zahlen ihnen ein – je nach Spielstärke – exorbitantes Gehalt. Droht das Geld auszugehen, besorgen Sie sich frische Kohle in zusätzlichen Wett-Partien. Vorher zahlen Sie Ihren Einsatz – beim Sieg gibt's das Doppelte zurück, bei einer Niederlage ist das Geld futsch.

Verletzungsanfälle

Insgesamt ist das Team-Management trotz der Neuerungen unkompliziert. Speziell in den höheren Schwierigkeitsgraden



Von der Explosion hinten wird unser Kollege realistisch weggeschleudert.



Ein Hochhaus-Loft mit Alien-Zierpflanzen dient als Deathmatch-Map.



Die Avril-Rakete bekämpft Vehikel – und verfolgt ihr Ziel unerbittlich.

SOLO-MEISTERSCHAFT



Ihr Team besteht aus Ihnen plus fünf KI-Kameraden, die sich in den Matches dauerhaft verletzen können.



38 Einzelpartien warten, Sie dürfen ungeliebte Maps sogar per Geldzahlung austauschen.



In UT 2004 kämpfen Sie auch gegen schwer bewaffnete Skaarj-Krieger – die martialischer als in Unreal 2 aussehen. Wer mag, wählt einen Skaarj als Alter Ego. (1600x1200)

wird das Geld jedoch rasch knapp – unter anderem, weil Sie nach den Partien viel für die Heilung angeschlagener Bots ausgeben: Nach Match-Ende meldet sich immer wieder mal ein Mitstreiter als verletzt, was er mit deftigem Hitpoint-Verlust in den nächsten Einsätzen bezahlt. Verletzt er sich weitere Male, kann er sogar komplett ausfallen – bis Sie ihm endlich die Behandlung finanzieren.

Wer bestimmte Maps nicht mag, kann sie für eine verschmerzbar Summe gegen eine andere Arena tauschen. Kurzum: Wir mussten uns ganz schön anstrengen, unsere Teams nicht in die Pleite zu treiben.

Sprechen Sie mit Ihren Bots!

Zu den fünf Parteien (50 Spielfiguren) des Vorgängers gesellt sich eine weitere Fraktion: Skaarj-Krieger. Die sehen mit Totenmasken und anderen makabren Accessoires viel bedroh-

licher aus als in **Unreal 2**. Wer mit Bots antritt, kann ihnen per Sprache Befehle erteilen – vorausgesetzt, am Rechner hängt ein Headset mit Mikrophon. Dann müssen Sie beispielsweise nur »Cover Me« sagen, und schon flitzt ein Bot hinter Ihnen her und verteidigt Sie. Im Test hat das System einwandfrei funktioniert. Netter Gag am Rande: Die Message-Textzeile kann neuerdings eingetippte Wörter in (englische) Sprache und Laute umwandeln. Bei Standardwörtern klappt das einigermaßen. Der in Clan-Kreisen übliche Abkürzungswahn überfordert das Programm jedoch und führt zu unfreiwillig komischen Ergebnissen: »ROFL« wird zu »ar-ou-ef-el«.

Die Geräuschkulisse ist so erstklassig wie im Vorgänger. Das Programm unterstützt 6.1-Lautsprechersysteme. Mit denen haben Sie echte spielerische Vorteile, weil Sie Feinde exakt orten können.

Erstklassige Maps

In Sachen Leveldesign hat sich das Entwicklerteam sichtbar ins Zeug gelegt und 47 neue, größtenteils erstklassige Maps gebaut. Inhaltlich lassen diese von der Anlage der Wege bis zur

Waffen- und Itemplatzierung keine Wünsche offen. Zwar gibt es auch eine kleine Zahl eher schwacher Standard-Innenlevels, doch die meisten sind riesig und originell: etwa die erstklassig designte Bombing-Run-Landschaft »Colossus« mit ihren zahl-



Die Assault-Mission Mothership versetzt Sie per Raumschiff ins All.



Im Assault-Modus müssen Sie bestimmte Ziele erreichen — der blaue Pfeil oben zeigt, wo das nächste ist.



Onslaught: Als Standgeschütz ist der Leviathan extrem stark.



Onslaught: Aus der Cockpit-Sicht sehen Sie deutlich weniger.

reichen Jumptags, die Sie wie eine Kanonenkugel ein paar Fußballfelder weit schleudern. Extrem schön finden wir Deathmatch-Arenen wie »Spirit«, die halb aus Mauerwerk, halb aus exotischen Pflanzen bestehen — Kompliment an Epic!

Klassiker neu aufgelegt

Die Entwickler haben die beliebtesten Klassiker-Maps aus **Unreal** und **UT** grafisch generalüberholt. So gibt es eine spielerisch identische, aber optisch kaum wieder zu erkennende Version von »Deck 17« aus dem Multiplayer-Modus von **Unreal** sowie eine frisch aufpolierte Fassung der Wolkenkratzer-Hüpf-

gie »Morpheus« aus **UT**. Nach Aussage der Entwickler ist **UT 2004** mit sämtlichen offiziellen und inoffiziellen Maps und Mods der 2003er-Version kompatibel.

Neben den neuen, taktischen Spielmodi Onslaught und Assault hat Epic bewährte Klassiker unverändert aus den Vorgängern übernommen. Im Angebot sind Bombing Run, Double Domination, Capture-the-Flag und Deathmatch samt vier Unterspielarten wie Last Man Standing.

Explodierende Spinnen

Eine echte Bereicherung sind die vier neuen Schießsprügel. Vor allem die Granaten sorgen in Multiplayer-Partien für hämische

Lacher, denn die Geschosse detonieren nicht automatisch beim Einschlag, sondern erst dann, wenn Sie wollen. Die kompakten Bömbchen bleiben an Wänden, Vehikeln und sogar am Gegner kleben. So ist es uns gelungen, einen Skaarj mit Granaten zu behängen wie einen Tannenbaum mit Christbaumkugeln — erst dann haben wir die Explosion ausgelöst. Die Spinnen-Minen hingegen krabbeln selbstständig in Richtung Gegner und jagen sie in die Luft; mit der zweiten Maustaste dirigieren Sie die Biester per Laser-Leitstrahl durch den Level. Das Scharfschützengewehr (mit verräterischer Rauchentwicklung) gab es bereits im ersten **Unreal Tournament**, der zielsuchende Avril-Raketenwerfer ist vor allem zur Verschrottung von Vehikeln geeignet.

Bewährte Bleischleudern

Die zwölf übrigen Knarren stammen aus **UT 2003**. Bewährte Kanonen wie der Raketenwerfer oder die Flak Cannon mit ihrem effektiven Nahkampf-Schrot blieben unangetastet. Nur bei ein paar Schießsprügel hat Epic Details verändert. So können Sie zwei Assault-Rifles gleichzeitig verwenden, und die Link-Gun feuert mit etwas größeren Ener-

giebolzen. Außerdem verfügt jede Waffe über ein individuelles Fadenkreuz, was jedoch keine spielerischen Auswirkungen hat.

Wie im Vorgänger gibt's bei der Steuerung zusätzlich zu den Ego-Shooter-Standards einige **UT**-Spezialitäten wie »Adrenalin«. Wer 100 im Level verteilte Kapseln einsackt oder durch Frags erhält, aktiviert kurzzeitig Unsichtbarkeit oder Heilung. Außerdem steht jederzeit der »Double-Jump« bereit, der Sie im Sprung durch einen zweiten Druck auf die Leertaste noch ein Stückchen höher befördert.

Massenweise Goodies

Nach aktuellem Stand will Atari erst das englische Original in die Läden stellen, danach folgt vielleicht eine lokalisierte Version. Bei uns erscheint das Spiel anders als in den Staaten nicht auf sechs CDs, sondern ausschließlich auf einer DVD. Auf der befindet sich auch die aktuellste Version des Editors UnrealEd.





Besitzer von **UT 2003** bekommen beim Kauf von **UT 2004** einen nachträglichen Rabatt von 10 Euro. Dazu müssen Sie einen Coupon aus der Spieleschachtel, den 2004er-Kaufbeleg sowie die erste Seite des 2003er-Handbuchs an Atari schicken. **PS**



Die Schüsse des Buggys werden von den Hovercraft-Propellern angezogen.

BATTLEFIELD 1942

UNREAL TOURNAMENT 2004

SPIELMODI				
	BATTLEFIELD 1942 (INKL. ADDONS)		UNREAL TOURNAMENT 2004	
	3 Modi: Conquest, Capture-the-Flag, Deathmatch.		6 Modi: Onslaught, Assault, Deathmatch, Capture-the-Flag, Bombing Run, Double Domination.	
MAPS	30		47 neue (+ 40 aus Vorgängern)	
SPIELERANZAHL	max. 64 (32 pro Team)		max. 32 (16 pro Team)	
FAHRZEUGE	68 (in ca. 20 Kategorien)		6 (Onslaught) + 2 (Assault)	
WAFFEN	14		16 (29 Feuermodi)	
TAKTIK-ANSPRUCH	Erfolg nur mit gut überlegter Kombination aus Vehikeln und Soldaten-Klassen.		Außer bei Onslaught sind individuelle Kampfkünste wichtiger als Team-Zusammenarbeit.	
BALLERSPASS	Eher sparsame Effekte, atmosphärisch dichte Umgebungen; gelegentlich Action-Leerlauf.		Schicke Effekte, spektakuläre Explosionen; schnelle und unkomplizierte Action.	
SOLO-MODUS	16 Kampagnen-Karten jeweils aus zwei Perspektiven spielbar.		Meisterschafts-Kampagne mit insgesamt 38 Partien.	
KI-GEGER	Bots fahren Fahrzeuge und besetzen MG-Nester. Ab und an KI-Aussetzer. Keine Möglichkeit, Bots Befehle zu geben.		Zu Fuß nahezu perfekte KI-Krieger, reagieren auf Befehle, sowohl per Tastatur wie per Spracheingabe. Problem: Vehikel-KI.	
KLASSEN	5: Aufklärer, Soldat, Sanitäter, Ingenieur, Panzerfaust-Schütze.		—	
BEDIENUNG	Exzellente Steuerung sowohl zu Fuß als auch in Vehikeln. Spawn-Punkte und Soldatenklasse in den Partien wählbar.		Erstklassige und problemlose Steuerung, orientiert sich an Genre-Standards. Spracheingabe, Adrenalin, Double Jump.	
GRAFIK	Hohe Sichtweiten und real wirkende Karten. Detaillierte Fahrzeuge und Spielfiguren.		Wunderschöne Levels, sehr gute Animationen, besonders aufwändige Effekte.	
SOUND	Nur Stereo-Sound. Tolle Soundeffekte von Waffen und Vehikeln.		Unterstützt 6.1-Lautsprecher, erstklassige Soundeffekte.	
FAZIT				

SO ENTSTAND DER EXKLUSIV-TEST

Für den Exklusivtest sind unsere Redakteure Georg Valtin und Peter Steinlechner vier Tage in die USA gereist und haben UT 2004 zwei volle Tage lang bei Epic in Raleigh getestet. Dabei hatten sie eigene Arbeitsplätze zur Verfügung, es gab keine Überwachung seitens der Firma. Auch auf unsere Screenshots und Videos nahm Epic keinerlei Einfluss. Vorteil des Prozederes: Wir konnten die neueste Version von UT 2004 testen, die extra für uns kompiliert wurde. Den Multiplayer-Modus haben wir in Dutzenden Partien gegen zahlreiche Epic-Mitarbeiter gespielt. Nur unseren normalen, komplexen Technik-Check gibt's erst nächste Ausgabe: Zig Test-PCs und Grafikkarten wollten einfach nicht in die Koffer passen.

Laut Epic war unsere Testversion bis auf wenige Bugs fertig, die fehlerhafte Fahrzeug-KI soll bis zum Release funktionieren. Da wir keine Versprechungen bewerten, gilt nebenstehende Wertung ohne perfekte Vehikel-KI. Bessert Epic nach, sind bis zu 2 Punkte mehr drin.

PETER STEINLECHNER

Unreal Tournament 2004 enthält praktisch alles, was ich in Sachen Multiplayer erwarte. Egal ob auf den wunderschönen Deathmatch-Maps oder in den komplexen Assault-Missionen — Grafik, Leveldesign und Waffen bieten Top-Qualität. Das gilt auch für die neuen Fahrzeuge, die mir wegen des Handlings besser gefallen als die Vehikel jedes anderen Actiontitels (inklusive Halo und Battlefield!). Ich liebe es, per Buggy oder Hovercraft übers Gelände zu brettern. Und mit dem neuen Onslaught-Modus ist Epic ein Geniestreich gelungen. Der mag zwar etwas von Battlefield 1942 inspiriert sein, spielt sich aber unkomplizierter und actionreicher.

Schwächen bei der Bot-KI

Einziges echtes Manko: die Probleme der Bots im Onslaught-Modus. Es nervt, wenn ich als Beifahrer in einen Jeep mit KI-Mann am Steuer ohne ersichtlichen Grund in der Pampa stehen bleibe. Da muss Epic bis zur Veröffentlichung nachbessern. Davon abgesehen kann ich dieses Online-Megapaket jedem Actionfan ans Kämpferherz legen!

»Schlägt den Vorgänger um Längen«



GEORG VALTIN

Nachdem UT 2003 für mich nur ein grafisch ansprechender Aufguss des Original-Programms war, entwickelt Epic die Serie mit UT 2004 wirklich weiter. Die zusätzlichen Modi und Fahrzeuge verleihen dem Shooter mehr Tiefgang. Trotzdem bleibt das typische UT-Spielgefühl erhalten. Ich freue mich darauf, in Assault und Onslaught mit meinem Lieblings-Mutator »Instagib« gegen alte UT-Rivalen anzutreten!

Wer für die Partien gegen menschliche Gegner üben will, darf das im erweiterten Solo-Modus mit größerem Managementpart. Trotz der Verbesserungen, etwa Gehälter für Bot-Kameraden, wünsche mir aber einen echten Ligamodus für mehr Langzeitmotivation.

»Echtes UT-Feeling!«



UNREAL TOURNAMENT 2004 EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
 SPRACHE: Englisch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 6 CDs, 52 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 4.2.2004
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 18 Jahre

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Onslaught, Assault, Deathm., CTF, Double Dom., Bombing Run

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU	1,5 GHz CPU
GF FX 5600/Ultra	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 2/4 MX	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
Radeon 9000	Geforce 1/2 MX	Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro
Radeon 9700/Pro			Headset
Geforce 3/3 Ti			
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1






EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 80 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Battlefield 1942 (90%, GS 11/02) Anspruchsvoller, größerer Fuhrpark und bessere KI.
 Counterstrike 1.6 (88%, GS 9/03) Spielerisch toller, grafisch angestaubter Klassiker..

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- spektakuläre Grafik
- tolle Fahrzeuge
- aufwändige Levels
- hervorragender Onslaught-Modus
- insgesamt herausragende KI
- verbesserter Solo-Modus
- KI-Probleme in Onslaught
- Vehikel nicht in allen Spielmodi
- wenige neue Waffen

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

FAZIT: MULTIPLAYER-KOMPLETTPAKET MIT TOLLEN MAPS.

88



- CD: Video-Special
- DVD: Interaktiver Test
- AB-16-DVD: Interaktiver Test
- AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



- TIPPS-TEIL: Taktiken



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK 66

Kampf um die Mitte

SO SPIELT SICH **ONSLAUGHT**

Innovativ: Wir müssen die Gegnerbasis zerstören, dazu aber erst eine »Straße« aus Kontrollpunkten freikämpfen. Jeder der Punkte bringt uns außerdem zwei bis drei Fahrzeuge – wer zuerst kommt ...

BLAU GEGEN ROT

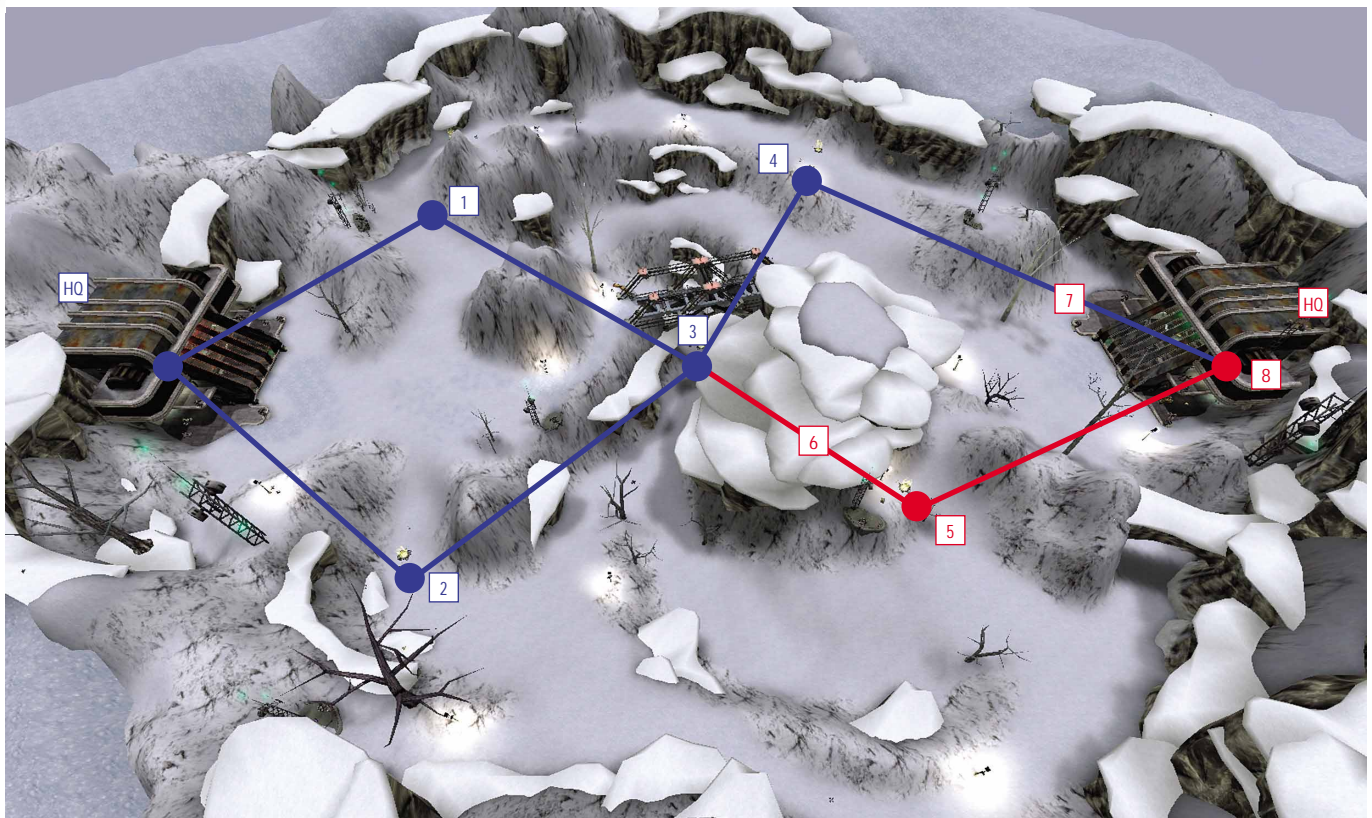
1 Georg Valtin: Mein Team Blau startet im linken Hauptquartier. Um den feindlichen Reaktor zu zerstören, muss auf der Mini-Map am Bildschirmrand eine blaue Linie von unserer Basis über mehrere Energieknoten bis zum Gegner führen. Also bretern wir per Jeep zum nächstgelegenen, oberen Kontrollpunkt. Wir müssen ihn gut eine Minute halten.

2 Für eine offensive Taktik müssen wir den Kontrollpunkt in der Levelmitte erobern. Wir können nämlich immer nur die Punkte besetzen, die per Linie direkt mit einem eroberten verbunden sind. Um keine offene Flanke zu bieten, holen wir uns noch den Punkt unten. Das ist riskant: Unser Team ist jetzt weit verteilt, ein sofortiger Vorstoß von Rot wäre tödlich.



Wir sind zuerst da: Der zentrale Kontrollpunkt ist entscheidend.

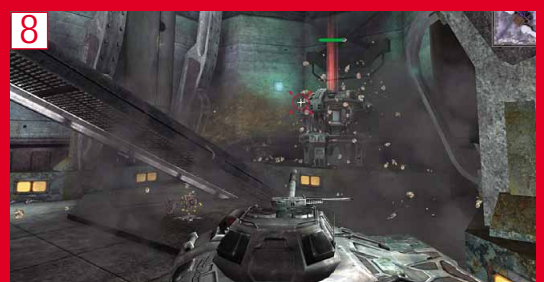
4 Glück gehabt, Rot pennt! Wir setzen gleich nochmal auf Risiko: Unser verstreutes Team sammelt sich in der Mitte, ein kleiner Voraustrupp eilt schon wieder weiter, um die nächste Energiesäule zu holen – noch bevor die Kartenmitte uns gehört! Das könnte klappen, denn wir haben bald die halbe Karte unter Kontrolle und damit mehr Vehikel als Rot.



5 Peter Steinlechner: Nicht mein Tag heute! Nachdem mein Team Rot alle Waffen eingesammelt hatten, waren wir in Hovercrafts und Buggys geklettert, um den nächstgelegenen Kontrollpunkt unten zu besetzen. Kurz darauf fährt der zweite Teil unserer Roten per Panzer zum Kontrollpunkte in der Mitte. Wäre der Tank nur nicht so lahm! Blau ist vor uns da und schlägt uns zurück.

6 Verdammte, wir haben den oberen Kontrollpunkt vernachlässigt, Blau ist auf dem Weg dorthin! Aber wir haben noch eine Chance: Wenn wir jetzt die Mitte doch noch schnell einnehmen, kann Blau keine Linie bis zu unserer Basis bilden. Also werfen wir alles in die Schlacht! Dummerweise macht sich bemerkbar, dass Georgs Jungs mehr Kontrollpunkte und damit Vehikel besitzen.

7 Jetzt wird es ernst: Die Blauen haben den nordöstlichen Punkt erobert und eine durchgehende Linie zu unserer Basis fertig. Damit verliert unser Reaktor seinen Schutzschild, er ist verwundbar. Schon rumpelt ein feindlicher Panzer heran, gut bewacht von Fußsoldaten; einige richten den Reparaturstrahl der Link Gun auf ihn, so ist er schwieriger zu zerstören. Hilfe!



Mist: Georgs Panzer ist in unserer Basis und zerstört den Reaktor.



Flucht vom Schrottplatz

SO SPIELT SICH **ASSAULT**

Zuerst schnappen wir uns die Energiezelle, vom Hügel stürmen und Verteidiger von Team Blau entgegen.



Zurück am Startpunkt aktiviert die erbeutete Energiezelle den Jeep; wir können durchs geöffnete Tor losfahren.



Nachdem wir den Schalter gedrückt haben, senkt sich die Brücke; wir warten derweil auf unser Fahrzeug.



Dann schwingen wir uns selbst in den Jeep und überqueren wir die Brücke ohne größere Gegenwehr.

LEGENDE

- kürzester, gefährlichster Weg für den Hellbender-Jeep
- längere, aber sicherere Strecke
- Ausweichmöglichkeit bei Blockade durch Verteidiger

S

Startposition



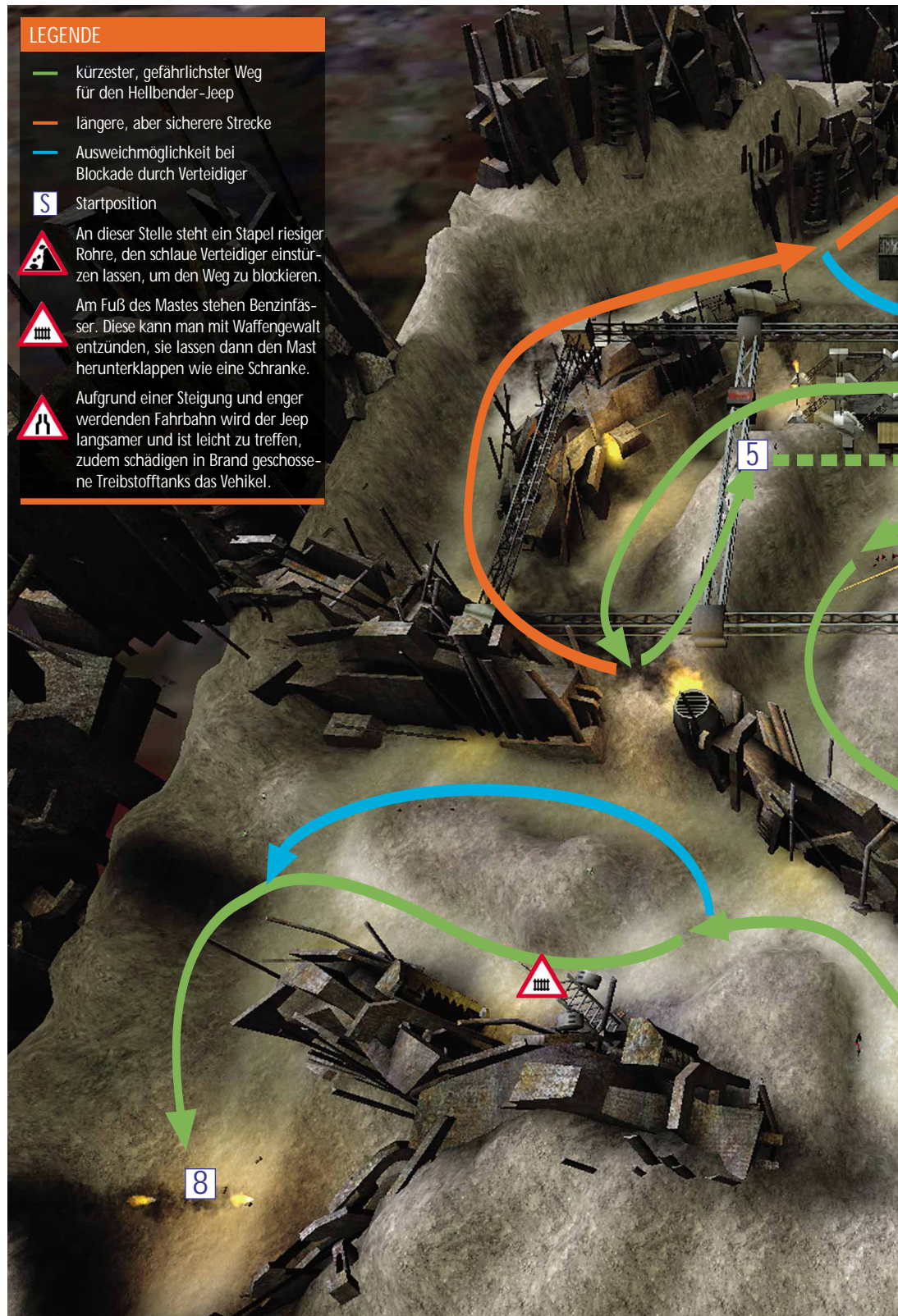
An dieser Stelle steht ein Stapel riesiger Rohre, den schlaue Verteidiger einstürzen lassen, um den Weg zu blockieren.



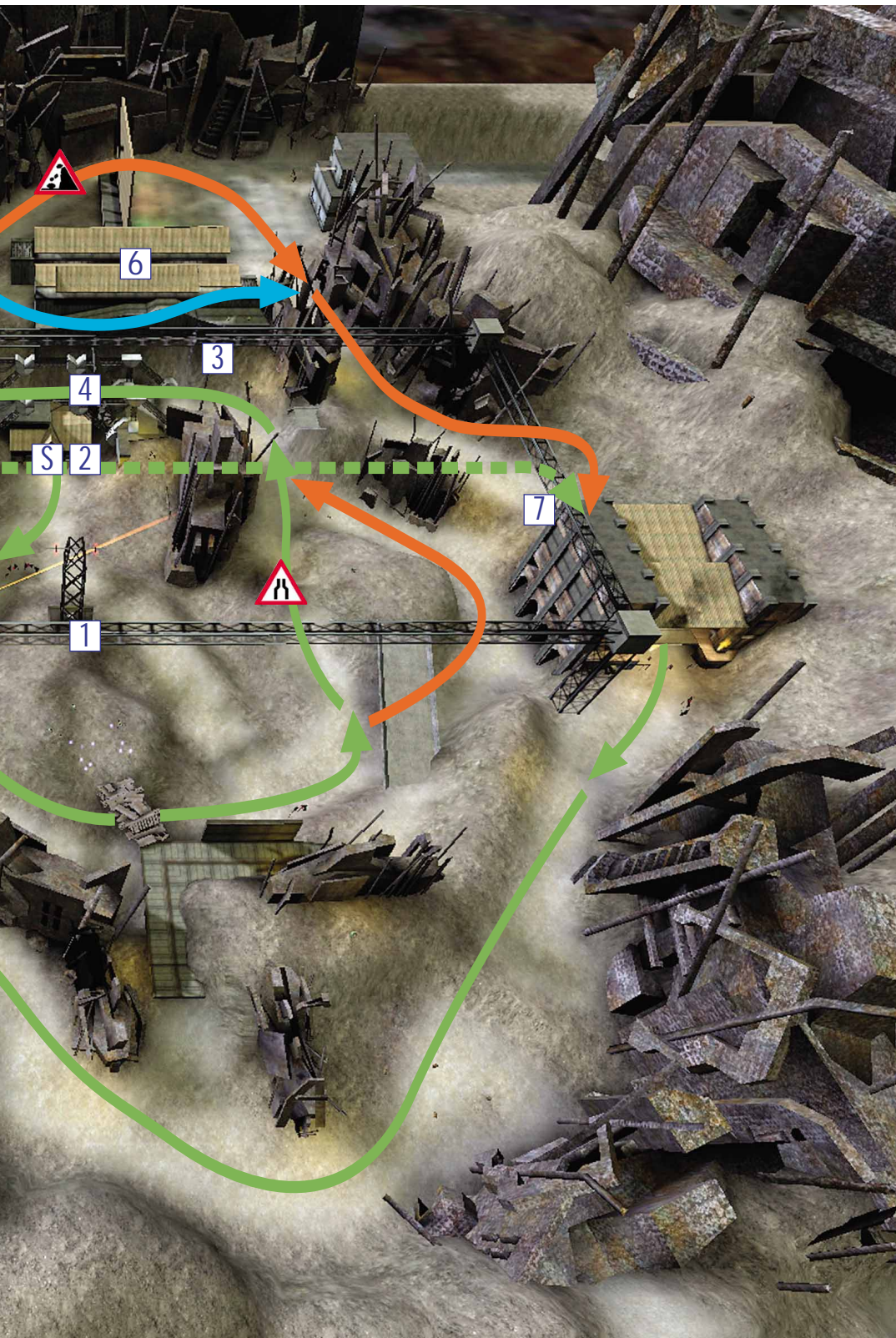
Am Fuß des Mastes stehen Benzinfässer. Diese kann man mit Waffengewalt entzünden, sie lassen dann den Mast herunterklappen wie eine Schranke.



Aufgrund einer Steigung und enger werdenden Fahrbahn wird der Jeep langsamer und ist leicht zu treffen, zudem schädigen in Brand geschossene Treibstofftanks das Vehikel.



Am Beispiel der Karte »Junkyard« stellen wir den anspruchsvollen UT-Modus »Assault« aus Sicht des offensiven Teams vor. Die Angreifer wollen im Jeep entkommen, die Verteidiger müssen indes die Flucht vereiteln.



Wir wollen uns vom Magnet über die Schlucht ziehen lassen, werden aber jedes Mal abgeschossen.



Nach der Magnet-Pleite wählen wir den längeren, weniger gefährlichen Weg durch die Schrottpresse.



Ein Zaun blockiert die Weiterfahrt durch diese gut gesicherte Halle. Per Schalter öffnen wir das Tor.



Geschafft! Knapp zwei Minuten vor Ablauf der Zeit erreichen wir den Ausgang und haben gewonnen. **GV**