

Jäger der verlorenen Artefakte

Unreal 2

Unreal war eines der einflussreichsten Spiele der PC-Geschichte. Nach fast vierjähriger Entwicklung erscheint jetzt der lang ersehnte Nachfolger Unreal 2. Unser Mega-Test verrät, welche Überraschungen Sie erwarten und warum die geradlinige Ballerei einer der besten Action-Titel ist – aber nicht der beste.



Auf CD:
Zwei Video-Specials
Auf DVD:
Interaktiver Test

WWW

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

Facts

- 10 Planeten
- 7 Artefakte
- 12 Waffen
- 3 Besatzungsmitglieder
- 24 Gegnertypen
- 13 Missionen
- 3 Schwierigkeitsgrade

Inhalt

Mega-Test	56
Waffen effektiv einsetzen	58
Technik-Check	59
Die Crew der Atlantis	60
Typische Mission	62
Unreal 2 im Vergleich	64



Mit dem **Flammenwerfer** stürzen wir uns in den Kampf gegen eine riesige Spinne. Die Feuereffekte von Unreal 2 sehen besser aus als in allen bisherigen PC-Spielen. (1280x1024)

Es träumt wohl jeder insgeheim davon, einmal ein Held zu sein. Meist bleibt es beim Träumen. Und meist müssen genau die Leute Heldentaten vollbringen, die damit gar nichts am Hut haben wollen – Typen wie John Dalton. Die Hauptfigur von **Unreal 2** bewacht auf seinem Polizei-Raumschiff Atlantis den langweiligsten Winkel des Universums. Doch ausgerechnet in diesem öden Sektor finden Wissenschaftler auf mehreren Planeten geheimnisvolle Alien-Artefakte. Die begehrt plötzlich jede Rasse in der Galaxis, und nun ist es an Dalton, die Menschheit im Wettrennen um die Schätze würdig zu vertreten.

Unreal 2 erzählt die vertraute Story vom Aufstieg eines sympathischen Außenseiters zum Helden. Originelle Waffen, unterhaltsame Missionen und prima Leveldesign machen das geradlinige Action-Spektakel zu einem erstklassigen Ballerspiel. Den von vielen Fans erwarteten Sprung auf den Genre-Thron

verpasst der Science-Fiction-Shooter aber dennoch knapp.

Im Körper des Feindes

Die Suche nach den Alien-Artefakten führt Dalton und seine Begleiter kreuz und quer durch den Weltraum. Entsprechend unterschiedlich sind die Schauplätze: Ein verschneiter Mond, Forschungslabore und eine Tropenwelt sind nur Beispiele. Außenareale und Innenlevels wechseln sich ab, allerdings verbringen Sie insgesamt nur ein Drittel des Spiels an der frischen Luft. Die meiste Zeit wandert Ihr Charakter durch Tunnel, Korridore oder Hallen. Neben solchen (durchaus ansprechenden) »Raumgang-Raum«-Gebilden entwarfen die Designer auch fantasievolle Schauplätze: Einmal müssen Sie ins Innere einer Lebensform, die einen ganzen Planeten bedeckt. Widerliche Riesenborsten sprießen aus Wänden, die wie Gehirnmasse aussehen. Von der Decke hängen schuppige Ranken herab, auf dem Boden warten nesselartige Lebewesen

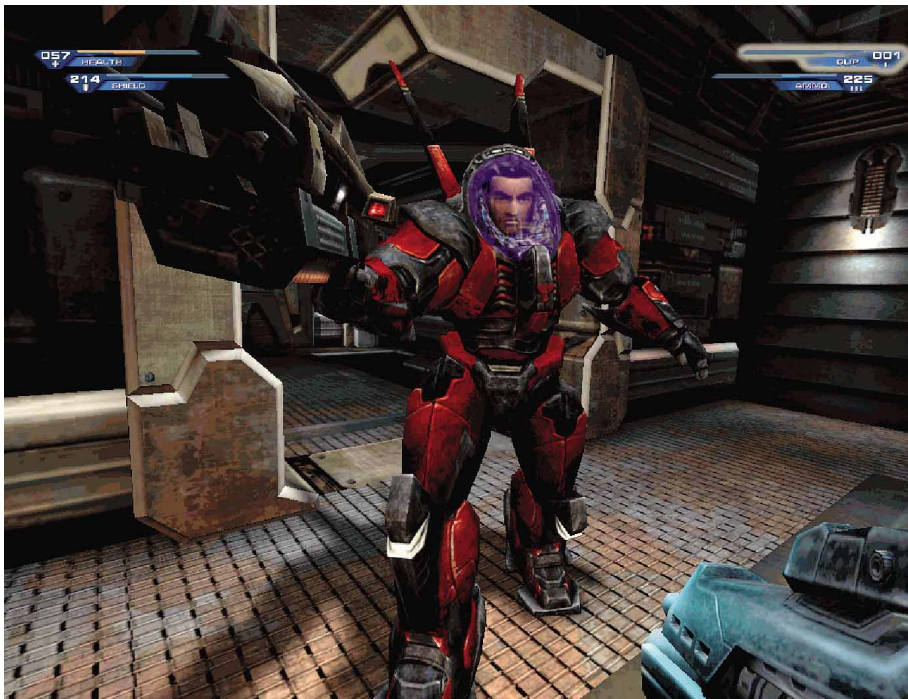
auf fette Beute. Leichter Nebel und unheimliche Geräusche verstärken die Illusion, im Körper des Feindes zu stecken. Zu den Level-Highlights gehören auch die Gebäude auf dem Planeten NC962 VIII. Deren Stil erinnert stark an die **Alien**-Filme: Düstere Hallen, bizarre Formen und die ständige Ungewissheit, ob die

Umgebung wirklich nur aus toter Materie besteht.

Ein Sonderlob verdient die durchdachte Platzierung von Munition, Erste-Hilfe-Paketen und Energie-Portionen. Vor großen Kämpfen dürfen Sie fairerweise die Gesundheit und Schutzschild-Energie an festen Ladestationen auffrischen.



Alte Feinde im neuen Outfit: Auch die gefährlichen **Skaarj** suchen die geheimnisvollen Alien-Artefakte.



Sämtliche Spielfiguren wie dieser **Soldner** bestehen aus enorm vielen Polygonen, auf denen detaillierte Texturen kleben.

Ein Mann für alle Fälle

Dank des abwechslungsreichen Missionsdesigns kommt in **Unreal 2** nie Langeweile auf. Beispielsweise gibt es eine nächtliche Rettungsmission, in der Sie drei abgestürzte Marines im Urwald finden müssen. Bevor die Atlantis die Männer an Bord nimmt, verteidigen Sie mit den computergesteuerten Soldaten den Landeplatz gegen angriffslustige Aliens. In anderen Einsätzen kommandieren Sie die Nebenfiguren direkt: Nachdem Sie im Alleingang eine feindliche Basis eingenommen haben, trifft Verstärkung ein. Zusammen

sollen Sie das eroberte Bauwerk verteidigen. Also erteilen Sie den Soldaten einfache Anweisungen wie »Hintertür bewachen«, was auch gut klappt. Den Befehl »Gib' mir Deckung« bestätigen die Burschen zwar, ignorieren ihn jedoch später.

Außerdem beschützen Sie als gewiefter Defensivkünstler Ihr Raumschiff während einer Reparatur vor mies gelaunten Amazonen. Um die Übermacht zurückzuschlagen, errichten Sie Laserbarrieren. Die Bauteile dafür haben Sie im Inventar und wählen diese wie eine Waffe aus. Dann platzieren Sie die Pfosten per Mausclick an der Zielkreuz-Position.

Dazwischen aktivieren sich sofort die Verteidigungslaser, sofern die Pfeiler nah genug beisammenstehen. Andernfalls müssen Sie die Teile wieder einsammeln und korrigieren. Beim Bau der Verteidigungsanlagen sollten Sie die Geländebeschaffenheit berücksichtigen. Dann können Sie die Angreifer an einer engen Stelle ins Kreuzfeuer locken – denn hinter dem Zaun platzieren Sie vorher automatische Raketen Geschütze.

Abzugsfinger statt Köpfechen

Auf komplexe Rätsel à la **Jedi Knight 2** verzichtet **Unreal 2**.

Stattdessen nimmt der Shooter den Spieler fest bei der Hand und leitet ihn linear durch die Levels. Wenn Sie doch mal vor einer verschlossenen Türe stehen, befindet sich der passende Schalter garantiert im nächsten erreichbaren Raum. Oder noch einfacher: Ihr Erster Offizier Aida meldet sich per Funk mit der Lösung des Problems. Der geistige Anspruch von **Unreal 2** erreicht damit zwar nicht einmal Knöchelhöhe. Dafür gibt es auch keine Hänger oder stundenlanges Suchen nach Schaltern und Levelausgängen. Nur bei zwei Hüpf-Einlagen bleibt der Finger für längere Zeit vom Abzug: Einmal blockiert Sie ein tödliches Lasernetz in einem Labor. Dalton muss auf Blöcken quer durch den Raum springen, um zur nächsten Ebene zu gelangen. Bei der anderen Springübung müssen Sie rotierenden Hindernissen ausweichen.

Abschaum des Universums

An den außerirdischen Feinden von **Unreal 2** hätten auch die **Men in Black** ihre wahre Freude. Hier tummelt sich sämtlicher Abschaum des Universums: Echsenartige Izarianer, riesige Spinnen und die bereits aus dem Vorgänger bekannten Skaarj. Letztgenannte verhalten sich im Gegensatz zu anderen Alien-Kollegen besonders clever. Eine typische Begegnung verläuft etwa so: Der Skaarj-Krieger feuert eine Salve Energiebälle und springt in den Nahkampf. Dann gibt es

Effektiv kämpfen: Welche Waffe für welche Gegner?



Mit der **Schrotflinte** heizen Sie den flinken **Skaarj** ein, wobei die Wumme aus naher und mittlerer Distanz am kräftigsten reinhaut. Beste Taktik: Zunächst die Brandsplitter des Sekundär-Feuermodus wirken lassen und das brutelnde Monster mit drei normalen Schüssen umhauen.



Das **Spinnengewehr** eignet sich am besten, um **menschliche Gegner** abzulenken. Kleben denen Spinnen am Körper, laufen sie panisch davon und ignorieren Sie. So haben Sie genügend Zeit, den Fiesling mit einer beliebigen anderen Waffe den Rest zu geben.



Aus zwei Gründen hassen die **Izarianer** das **Sturmgeschütz**: Erstens gehen die Projektile durch ihre Echsenhaut wie ein heißes Messer durch Butter. Zweitens ist die Schussfrequenz dermaßen hoch, dass die etwas trägen Aliens dem Kugelhagel nicht ausweichen können.



Spinnen attackieren immer in großen Gruppen und von vielen Seiten. Da hilft der **Flammenwerfer**, mit dem Sie den Biestern großflächig einheizen. Oft reicht ein beherzter Feuerstoß, um kleinere Exemplare zu braten, anschließend schaltet man gezielt die größeren aus.

kein Entrinnen mehr, denn die Biester bewegen sich viel schneller als Ihr Charakter. Im letzten Drittel des Spiels begegnen Ihnen aber auch sehr langsame Vertreter dieser Rasse: Deren Waffen töten Dalton dafür schon bei ein bis zwei Volltreffern.

Die menschlichen Gegner verhalten sich abwechselnd dilettantisch und brandgefährlich. Oft verkommen die Söldner zu Schießscheiben: Zwar erwidern sie das Feuer, bleiben dabei aber wie angewurzelt stehen.

Dann plötzlich das andere Extrem: Clever verstecken sich dieselben Feinde hinter Kisten und weichen Raketen aus. Etwas lächerlich wirken die Amazonen, die in knallharter Rambo-Manier mit Raketenwerfern herumballern. Bei Treffern jammern und heulen sie aber wie ein zehnjähriges Mädchen, dem der große Bruder die Lieblingspuppe geklaut hat. Die ausdruckslose deutsche Sprachausgabe fällt generell negativ auf, die meisten Dialoge klingen wie

abgelesen. Und beim Tutorial schwingt in der Stimme ein hesischer Dialekt mit. Dafür passen die Soundeffekte der Waffen, auch die Umgebungsgeräusche wie Tierlaute oder Regenklingen stimmungsvoll. Der passive Soundtrack untermalt das Geschehen etwas zu unauffällig – das war im Vorgänger besser.

Flammende Schönheitskönigin

Der Vorgänger **Unreal** setzte seinerzeit neue Maßstäbe in Sa-

chen Grafik. Besonders die Außenlevels erstrahlten in bis dato nie gesehener Pracht. **Unreal 2** basiert auf der momentan besten 3D-Grafik-Engine, so dass Fans einen ähnlich revolutionären Augenschmaus erwarten durften. Doch **Unreal 2** bietet in kaum einer grafischen Disziplin Sensationelles. Trotzdem kann sich das Ergebnis sehen lassen: Hoch aufgelöste Texturen überziehen Berge, Bäume und Felsbrocken. Dar- aus ergeben sich postkartenreife

Technik-Check

Auflösung

Die Grafik-Engine von Unreal 2 ist eng mit der UT-2003-Engine verwandt, bietet aber einige neue Effekte. Um als Weltraum-Marshall bei 1024 mal 768 Bildpunkten und vollen Details ruckelfrei gegen diese Aliens kämpfen zu können, sollte mindestens eine CPU mit 1,8 GHz sowie eine GeForce 2 in Ihrem Rechner stecken. Bei minimalen Details und lediglich 640 mal 480 Pixeln genügen schon 800 MHz, solange mindestens eine GeForce 3 die Bilder berechnet. Erfreulicherweise sieht Unreal 2 selbst derart reduziert noch durchaus akzeptabel aus, wie unsere Vergleichsbilder deutlich zeigen.

RAM/Festplatte

Unter Win 98/ME sollten 256 MByte RAM im Gehäuse stecken, für Windows XP die doppelte Menge. Auf Ihrer Festplatte belegt Unreal 2 satte drei GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Den größten Einfluss auf die Performance haben die zahlreichen Detail-Einstellungen. Für die Figuren, die Spielwelt sowie Objektoberflächen, Landschaftselemente und Schatten können Sie den Detailgrad separat regeln. Minimale Werte bringen bis zu 25 Prozent mehr Geschwindigkeit, die Grafikqualität leidet darunter allerdings etwas.

TIPP 2: Sofern keine Radeon 9700 Pro in Ihrem Rechner steckt, sollten Sie das Antialiasing im Treiber Ihrer 3D-Karte unbedingt abschalten. Ansonsten kommen auch Hochleistungsrechner ins Ruckeln.

TIPP 3: Auf ein Minimum reduzierte Schatten bringen rund 20 Prozent mehr Frames, kosten aber auch etwas Atmosphäre. Experimentieren Sie ruhig mit den Reglern für »Max. sichtb. Schatten« und »Schat-

tenausbl. Distanz«, um die optimale Einstellung für Ihr System zu finden. Unter 1.000 MHz sollten Sie generell die niedrigsten Settings wählen.

TIPP 4: Unter »Dekor-Dichte« und »Partikel-Dichte« regeln Sie die Menge an Umgebungsdetails (etwa Pflanzen) beziehungsweise Partikeleffekte wie Regen, Feuer, Rauch oder Schnee. Bei einer älteren 3D-Karte wie der GeForce 2 raten wir Ihnen zu einer niedrigen Einstellung (unteres Drittel).

TIPP 5: Steckt in Ihrem Rechner eine Grafikkarte mit DDR-Speicher (ab der ersten GeForce Standard), können Sie getrost 32 Bit Farbtiefe auswählen.

TIPP 6: Deaktivieren Sie auf schnellen PCs (ab 2,0 GHz) in jedem Fall die Option »Vsync« im Video-Menü, da andernfalls die maximale Framezahl auf den Wert der Bildwiederholrate begrenzt wird. **SG**



640 mal 480 Bildpunkte mit 16 Bit und minimalen Details.



1600 mal 1200 Bildpunkte mit 32 Bit und maximalen Details.

Die Performance-Tabelle

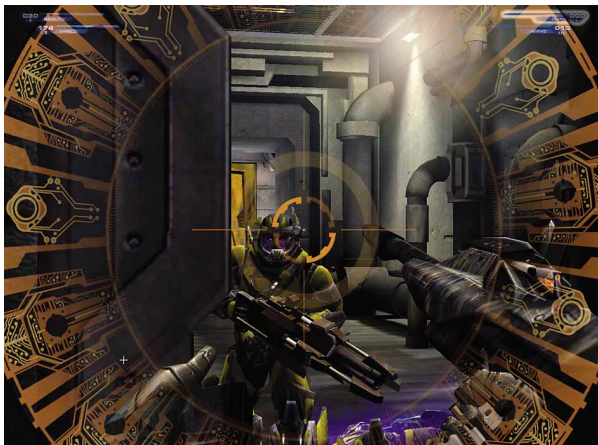
CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
800 MHz 640x480x16 (minimale Details)								
640x480x32 (maximale Details)								
1.000 MHz 800x600x32 (maximale Details)								
1024x768x32 (maximale Details)								
1.400 MHz 1024x768x32 (maximale Details)								
1280x1024x32 (maximale Details)								
1.800 MHz 1024x768x32 (maximale Details)								
1280x1024x32 (maximale Details)								
2.200 MHz 1280x1024x32 (maximale Details)								
1600x1200x32 (maximale Details)								
2.800 MHz 1600x1200x32 (maximale Details)								
1600x1200x32 (4x-Antialiasing)								

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Dieser Bursche läuft mit seinem Kopf genau ins Fadenkreuz unseres **Scharfschützengewehrs**. Diese Waffe gehört wie im Vorgänger zu den stärksten Knarren.

Landschaften, die sich bis zum Horizont erstrecken. Sand sieht aus wie Sand, Gras wiegt sich sanft im Wind, und dichtes Moos bedeckt Baumstämme.

Auch die Innenlevels machen Spaß: Forschungsbasen, Raumschiffe und Alien-Unterkünfte erstrahlen im stimmigen Licht. Rauch, Schnee, Regen und andere Partikeleffekte wirken angenehm realistisch, Wasser dagegen wesentlich künstlicher als in **Splinter Cell**.

Einen Grafik-Superlativ verdient sich **Unreal 2** doch noch: die spektakulärsten Feuereffekte der Ego-Shooter-Geschichte. Allein die stationären Brände lodern so schön, dass man wie hypnotisiert ins Feuer starrt. Da kommt der Flammenwerfer gerade recht, den Sie bereits recht früh im Spiel aufsammeln. Die Waffe spuckt fantastische Feu-

erstöße aus, gegen die jeder Drache wie ein kleines Licht wirkt. Physikalisch korrekt wabert der Flammenstrahl, wenn Sie die Waffe schwenken – ein infernalischer Augenschmaus.

Action auf Kommando

Unreal 2 strotzt nur so vor geskripteten Ereignissen: Eklige Spinnen poltern durch eine einbrechende Decke, ein Skaarj demoliert den Aufzug, in dem der Held gerade nach oben fährt, Raumschiffe laden Horden von Gegnern ab. Legends Shooter verwendet diese Skripte in den Missionen meist, um wichtige Ereignisse anzukündigen. Oder die kurzen Sequenzen zeigen die Resultate Ihrer Handlungen, etwa wenn ein riesiges Gebäude spektakulär explodiert. Zwischen den Missionen forcieren längere Zwischensequenzen die Story, mitunter offenen auch Gespräche mit der Crew (siehe Kasten), wie es weitergeht. Neben dienstlichen Themen plaudern Aida, Isaak und Ne'Ban über sich selbst oder Gott und die Welt. So lernen Sie Ihre Freunde peu à peu kennen und schätzen. Wenn Ihnen das zu langweilig ist, können Sie auf die Konversationen auch verzichten. Wir empfehlen aber, alle Gespräche mit-

Die Crew der Atlantis

Jedes Besatzungsmitglied hat eine bewegte Geschichte und eigenen Charakter.



Sie verkörpern Marshal **John Dalton**.



Aida ist Erster Offizier und war früher Soldat.



Isaak bastelt als Ingenieur die Waffen für Dalton.



Ne'Ban schiebt als Austausch-Offizier Dienst.

Florian



Skaarj-Schnitzel mit Aida-Pommes

Unreal 2 ist weder Haute Cuisine noch McDonald's, sondern gut bürgerliche Küche. Vielleicht sind die Portionen etwas zu klein,

aber dafür schmeckt's umso besser. Ins Spieldeutsch übersetzt: Die Waffen rocken mächtig, die Skaarj erschrecken prächtig, und die Level gefallen richtig. Die Spieldauer ist allerdings eher kurz, und der Wiederspielwert aufgrund fehlender Story-Verzweigungen gering. Die Baller-Gaudi wird aber nie durch lästige Rätsel unterbrochen, sodass sich Unreal 2 stets geradlinig präsentiert. Dennoch habe ich das nagende Gefühl, weniger zu bekommen als erwartet...

Peter Steinlechner



Nicht perfekt

Schiff bewachen, Kollegen kommandieren, packende Feuergefechte, Suchaktion im Wald: Unreal 2 lebt in erster Linie von den Missionen. In den dramatischen, glänzend aufgebauten Einsätzen geht's zwar meist ebenso unkompliziert wie ballerlastig zu – nur ist das so gut verpackt, dass es stets frisch wirkt.

Trotzdem liefert Epic nicht das erwartete Referenzspiel ab. Da haben die Entwickler nun die derzeit beste 3D-Engine, doch geniale Gebäude oder spektakuläre Umgebungen – Fehlanzeige. Die Grafik wirkt durchgehend sehr gut, aber eben nicht toll. Mein Fazit: Ich bin auf hohem Niveau ein kleines bisschen enttäuscht.



Unsere Raketengeschütze hinter dem **Laserzaun** (rechts) beschäftigen die Gegner, wir helfen von der Flanke nach.

zunehmen, sonst geht insbesondere gegen Ende viel von der Atmosphäre verloren.

Das Waffenregal – ein Volltreffer

Da Sie in **Unreal 2** praktisch permanent ballern werden, sind gute Waffen das A und O des Shooters. Und auf diesem Gebiet sind die Entwickler von Legend wahre Spezialisten. Selbst Klassiker-Wummen haben sie mit originellen Sekundärmodi ausgestattet: Das Sturmgewehr verschießt beispielsweise mehrere zusammengeschweißte Kugeln, die beim Aufprall zersplittern. Die alternative Funktion des Raketenwerfers nimmt bis zu vier Gegner gleichzeitig aufs Korn. Mit sechs Munitionstypen verdient sich der Granatwerfer die Bezeichnung Allzweckwaffe: Splitter-, Brand-, Rauch-, Giftgas-, EMP- und Schock-Granaten sorgen in jeder Situation für die angemessene Reaktion.

In der Kategorie »Verrückt, aber funktional!« sichert sich das Spinnengewehr souverän den ersten Platz: Dieses Ungeheuer spuckt einen Schwung der Ekeltiere aus, was viele Gegner zu panischen Abschüttelversuchen veranlasst. Obwohl man am liebsten wild drauflosballern würde, sollten Sie die Waffen gezielt einsetzen. Aus großer Distanz bringt es nichts, mit langsamer Schussfrequenz auf die wieselflinken Skaarj zu feuern. Und solange die Anzugschilde der Söldner noch halten, nutzt der Beschuss mit den La-



Zwischen den Schießeinlagen bleibt genügend Zeit, die sehr schönen, weitläufigen **Landschaften** zu bestaunen. Das Wasser wirkt allerdings etwas künstlich.

serwaffen ShockLance oder Streupistole kaum. Weitere Beispiele für den effektiven Einsatz der Waffen zeigen wir im Kasten »Effektiv kämpfen«.

Nobody is perfect

In das prima Leveldesign von **Unreal 2** haben sich einige Ungereimtheiten eingeschlichen. Kleine Schönheitsfehler wie die im falschen Winkel aufgeklebte Rinden-Textur an einigen Bäumen fallen kaum auf. Störender ist das schon da falsche Größenverhältnis des Raumschiffs Atlantis. In der Außenansicht wirkt Daltons mobile Heimstätte riesig, im Inneren drängelt sich die Besatzung auf engstem Raum. **Unreal 2** hat eine weitere typische Shooter-Macke: In Räumen und Gängen stehen riesige Kisten, die nie und nimmer durch die entsprechenden Türen passen würden. Ein größerer Bug soll laut Publisher Infogrames schnellstmöglich per

Patch behoben werden. Denn das Programm behauptet zwar, neue Missionsziele im Logbuch festzuhalten, tut es aber nicht. Da die Aufgaben aufgrund der Linearität von **Unreal 2** sowieso immer auf der Hand liegen, ist dieser Schönheitsfehler verzeihbar. Die deutsche Version unterscheidet sich nur durch wenige, geringfügig entschärfte Zwischensequenzen vom amerikanischen Original. **GV**

Georg Valtin



Action-Feuerwerk mit Megawummen

Von Unreal 2 hatte ich den gleichen Quantensprung erhofft, den der Vorgänger damals für das Genre bedeutete. Und obwohl

der Shooter dieses Ziel verfehlt, gehört Unreal 2 ganz klar zu den derzeit besten Actionspielen. Ohne Hänger oder nervige Rätsleinlagen kämpfe ich mich durch prima gestaltete Levels, freue mich über größtenteils clevere Gegner und viele geskriptete Ereignisse. Nur eines stört mich an der für Shooter-Verhältnisse überdurchschnittlich guten Story: Dadurch, dass gleich mehrere Parteien hinter den Artefakten her sind, fehlt ein klares Feindbild.

Feuer und Flamme

Besonders liebe ich die originellen Waffen, allen voran der spektakuläre Flammenwerfer. Die Feuerstöße sehen so fantastisch echt aus, dass ich am liebsten nur noch diese Waffe benutzen will. Irgendwie haben es die Designer aber verpasst, die Möglichkeiten der Unreal-Engine voll auszunutzen. Trotzdem gefällt mir die Grafik sehr gut. Und da ich mich ohnehin bevorzugt lärmend durch die Levels ballere, statt dauernd Rätsel zu knacken, rette ich gerne als John Dalton die Menschheit.



Der düstere Stil dieser außerirdischen Gebäude erinnert stark an die **Alien-Filme**.

Unreal 2

Ego-Shooter

Publisher: Infogrames
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 23 S. Handbuch

Release (D): 6.2.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

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

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + abwechslungsreiche Missionen...
- + originelle Waffen
- + tolle Feuereffekte
- + prima Leveldesign
- + gut präsentierte Story

Kontra

- ...die sich manchmal in die Länge ziehen
- sehr linear
- Grafik-Möglichkeiten nicht genutzt
- schwache Synchronisation
- insgesamt kurze Spielzeit

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,8 GHz	CPU mit 2,5 MHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
3 GByte Installationsgröße	3 GByte Installationsgröße	3 GByte Installationsgröße
Geforce-1-Karte	Geforce-3-Karte	ATI Radeon 9700 Pro

ALTERNATIVEN

NOLF 2 (90%, GS 12/02)
 Bunter Shooter um Agentin Cate Archer, die klaren Kopf und zielsicheren Finger behalten muss.

Jedi Knight 2 (88%, GS 05/02)
 Spektakuläre Lichtschwertkämpfe im Star-Wars-Universum, viele Puzzles bremsen den Spielfluss.

WERTUNG

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

Erstklassiger Ego-Shooter mit spannenden Missionen.