

Sieht aus wie ein Gemälde, ist aber Spielgrafik:  
Eine **Deathmatch-Karte** auf der Heimatwelt der Necris.



# Unreal Tournament 3

Der Hochglanz-Shooter nähert sich der Fertigstellung, und es gibt viele offene Fragen: Was kann die Solokampagne? Wie funktioniert der Warfare-Modus? Welche Online-Plattform nutzt Epic? In Santa Monica bekamen wir die Antworten.

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 3505  
- GameStar E3-Online-Special  
▶ Quicklink: 4047

Epics offizielle E3-Präsentation von **Unreal Tournament 3** ist eine Enttäuschung. Wir sehen zwar jede Menge neue Menüs, Maps, Fahrzeuge und Waffen, doch das Entscheidende fehlt: eine Probestartie. Zwei Tage später schauen wir kurz noch mal vorbei – eigentlich nur, um ein paar Fotos zu schießen. Dabei treffen wir zufällig Mark Rein, Chef von **Unreal**-Entwickler Epic. Er fragt uns neugierig, wie uns denn die Vorführung gefallen habe. Mit unserer Antwort ist er offensichtlich

nur mäßig zufrieden. Er scheidet seine Angestellten zur Seite, startet eine Deathmatch-Partie gegen Bots und drückt uns die Maus in die Hand. Eine halbe Stunde später wiederholt Mark seine Frage, und jetzt erfreut ihn unser Fazit wesentlich mehr: **Unreal Tournament 3** hat die besten Chancen, **Counterstrike** als beliebtestes Multiplayer-Spiel abzulösen!

## Solomodus-Mysterien

Das mit Abstand interessanteste Menü der E3-Demo: ein Karte der

Spielwelt. Sie zeigt, dass es Epic mit der angekündigten umfangreichen Solokampagne tatsächlich ernst meint. Auf der Karte stehen stets mehrere Missionen zur Wahl – ähnlich wie in **Command & Conquer 3**. Ihre Entscheidung soll die nachfolgenden Einsätze maßgeblich beeinflussen. So können Sie in jedem Auftrag andere Fahrzeuge und Waffen erbeuten und dadurch für den Rest der Kampagne freischalten. Außerdem wird sich je nach Missionswahl die Geschichte anders entwickeln. De-

ren zentrales Thema ist – wenig originell – die Rache. Um die nötige Portion Dramatik sollen sich Dutzende Zwischensequenzen in Spielgrafik kümmern. Wie der Held aussieht? Das liegt ganz bei Ihnen: Im Stil eines Online-Rollenspiels zimmern Sie sich aus unzähligen Köpfen, Helmen und Anzugsvarianten Ihren persönlichen Traumkämpfer zusammen.

Etwas enttäuschend: Die Solokampagne wird die gleichen Maps wie der Multiplayer-Modus verwenden. Immerhin aber stark modifiziert. So will Epic mit zahlreichen geskripteten Sequenzen zusätzliche Spannungsmomente einbauen und außerdem einige beeindruckende Endgegner auffahren. Gesehen haben wir davon allerdings noch keinen. An der KI wird der ambitionierte Solomodus jedenfalls nicht scheitern: In unseren Probe-Deathmatches zeigten sich die Bots in ausgezeichneter Frühform und navigierten auch Fahrzeuge schon erstaunlich präzise.

## Warfare-Geheimnisse

Zweiter großer Schwerpunkt der Präsentation: der neue Warfare-Spielmodus. Wir sehen eine komplette Map und bekommen die Regeln erklärt. Beide Teams starten in ihrer Basis und versuchen, eine



Kampf gegen einen **Dark Walker**, der seinen Doppel-Laser auf einen Scorpion-Jeep konzentriert. Beachten Sie die unterschiedlichen Rüstungen.



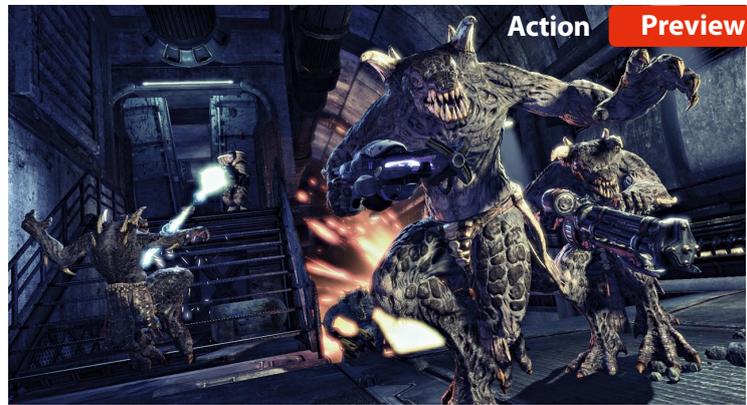
Ein **Capture-The-Flag-Match**: Team Blau hat die Fahne erobert und ballert sich zur eigenen Basis.

durchgehende Reihe von Energie-Knotenpunkten bis zum feindlichen Hauptquartier zu erobern. Das deaktiviert den Schutzschild der feindlichen Basis und ermöglicht dadurch einen Angriff auf deren Reaktorkern. Knotenpunkte können Sie mit zwei Methoden erobern. Entweder langwierig im klassischen **Battlefield**-Stil, indem Sie den Punkt eine bestimmte Zeit lang halten. Oder sofort, indem Sie eine Energiekugel (Orb) zum Knoten tragen. Den Orb können Sie jedoch nicht in Fahrzeugen transportieren, auf den extra großen Warfare-Karten ein echtes Problem. Als Alternative zum Fußmarsch bietet sich das neue Hoverboard an, das jeder Spieler bei sich trägt und per Knopfdruck aktivieren kann. Damit dürfen Sie auch mit einem Orb im Gepäck blitzschnell über die Karten. Eine Minimap informiert Sie über die aktuelle Knotenverteilung. Ein weiteres taktisches Element: Auf vielen Karten werden Sie in der Nähe der wichtigsten Knotenpunkte benutzbare Geschütztürme vorfinden, die zum Teil sogar auf Schienen fahren. Fans des Vorgängers kommt das bekannt vor. Im Prinzip handelt es sich bei Warfare um eine intelligente Fusion der bereits aus **Unreal Tournament 2004** bekannten Spielmodi Assault und Onslaught. Etwas mehr Innovation hätten wir uns hier schon gewünscht.

### Fahrzeug-Phänomene

Trotz der eher konservativen Modi spielt sich **Unreal Tournament 3** schon jetzt enorm variantenreich. Denn bei den Fahrzeugen brennt Epic ein beispielloses Feuerwerk an genialen Ideen ab. Unser Favorit in den Probestarten: der Dark Walker, ein turmhoher dreibeiniger Mech der Necris-Aliens. Dieses Ungetüm stapft ungeachtet seiner Größe verblüffend elegant über das Schlachtfeld und entfacht mit seinem Doppellaser tödliche Feuersbrünste. Fußsoldaten, die sich seiner verletzlichen Unterseite nähern, holt er mit einer Schockwelle von den Beinen.

Doch die Fahrzeuge von **Unreal Tournament 3** können noch weitaus mehr als nur zerstören. Paradebeispiel ist der Stealth Bender; ein Tarnpanzer der Necris, der sich vornehmlich um Defensivaufgaben kümmert. So sendet er einmalig einen grün wabernden Zeitkrümmungs-Würfel ab. Sobald Geschosse in den Würfel eindringen, verlangsamen sie ihre Geschwindigkeit – Ausweichen wird zum Kinderspiel. Zum einen ideal, um Flaggen- oder Knotenpunkte zu verteidigen. Zum anderen äußerst praktisch, um den Gegner von der Aktion abzulenken. Denn der Grafikeffekt sieht so unglaublich fantastisch aus, dass wir für kurze Zeit alles andere vergessen, einfach nur stauend stehen bleiben... und ster-



Die fiesen **Necris-Aliens** sind Ihre Hauptfeinde in der Solokampagne.

ben. Zweite Fähigkeit des Stealth Benders: Er kann Spinnenminen vergraben, die automatisch feindliche Fahrzeuge verfolgen.

### Waffen-Enthüllungen

Beim Waffenarsenal verlässt sich Epic größtenteils auf die Klassiker: Bio Rifle, Flak Cannon, Minigun, Shock Rifle, die steuerbaren Raketen des Redeemers, der Nahkampf-Presslufthammer – alle wieder an Bord. In unseren Probestarten konnten wir nur einen Neuzugang entdecken: den Avril Longbow. Der verschießt im ersten Feuermodus Energiebolzen mit großer Reichweite und kann als Zweitfähigkeit den oben erwähnten Spinnenminen neue Ziele zuweisen – sehr spannend. Wir sind sicher, dass Epic hier noch einiges unter Verschluss hält. Mark wollte uns nur verraten, dass es insgesamt 24 Waffen und Fahrzeuge sowie 35 bis 40 Maps geben wird.

### ! Schöner Schein

Auch auf der E3 hielt es Epic nicht für nötig, Screenshots aus der Spielerperspektive zur Verfügung zu stellen. Alle Bilder auf diesen Seiten sind gestellte und hochauflösend herausgerechnete Szenen, die mit dem Spielablauf nichts zu tun haben. Dennoch illustrieren sie die Grafik von Unreal Tournament 3 angemessen – der Multiplayer-Shooter wird diese optische Qualität erreichen.

Dafür ließ er sich noch ein bislang streng geheimes Detail zum Multiplayer-Modus entlocken: Anders als viele befürchten wird **Unreal Tournament 3** nicht Windows Live als Plattform verwenden, sondern das kostenlose Gamespy. Wie flüssig die Partien laufen, können Sie schon auf der Games Convention ausprobieren. In Leipzig soll laut Mark jeder volljährige Besucher den Shooter am Midway-Stand spielen dürfen. **HK**



Solche **Zwischensequenzen** erzählen die Geschichte um einen Rachfeldzug.



Der wortgewaltige Epic-Chef **Mark Rein** verhalf GameStar-Redakteur Heiko Klinge nach einer enttäuschenden Präsentation doch noch zu einer genialen Probestartie.

### Unreal Tournament 3

► **Angespielt** ► Genre: **Multiplayer-Shooter** ► Termin: **November 2007**  
► Hersteller: **Epic / Midway** ► Status: **zu 85% fertig**

**Heiko Klinge:** Unreal Tournament 3 soll schon in rund drei Monaten erscheinen. Dafür hat Epic auf der E3 verflucht wenig gezeigt. Aber mein Gott: Wie großartig dieses Wenig war, und wie wunderbar flüssig es sich gespielt hat! Grafik, Fahrzeuge, Kartendesign haben mich aus den Socken geblasen! Wenn Balancing und Hardware-Hunger passen, kann Counterstrike endlich in Rente gehen.



heiko@gamestar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**