



Wettervorhersage für 2007: Lasergewitter, Bombenhagel

UNREAL TOURNAMENT 2007

Wenn Mechs auf Superpanzer prallen, und Surfer schnell vom Himmel fallen, dann gibt's statt Weltkrieg und Randalen, nur das Turnier, das unreale. Auf der E3 führte Epic den Hochglanz-Shooter vor.

Achtung, jetzt wird's philosophisch: »Wer heute versucht, Bewahrenswertes zu bewahren, der muss schon fast ein Revolutionär sein«, sprach Ex-Bundesminister Erhard Eppeler. Bei **Unreal Tournament 2007** sollte Entwickler Epic demnach nicht nur auf Neuerungen setzen, sondern auch die Stärken der **UT**-Serie bewahren, um einen revolutionären Titel zu schaffen. **UT 2007** wird daher das hohe Tempo seiner Vorgänger erben und zugleich einen Generationswechsel bei den Team-Shootern einläuten.

Krieg der Vehikel

Auf der E3 zeigte Epic den Warfare-Modus von **UT 2007**. Darin bekriegen sich die menschenähnlichen Axon und die gruseligen Necris-Aliens mit Fußtruppen und Fahrzeugen. Letztere



Mit ihren **Dark Walkern** (hinten) stapfen die geheimnisvollen Necris-Aliens durchs Eis und zerstrahlen Feinde.

haben es in sich: Die Axon setzen auf den Leviathan. Diese Mischung aus Superpanzer und Truppentransporter feuert aus vier Geschütztürmen. Die Necris

kontern mit dem Dark Walker, einem meterhohen Kampfpläuffer auf drei Beinen. Fußtruppen beider Fraktionen dürfen jederzeit auf einem Hoverboard durch die Luft sausen, können dann aber keine Waffen nutzen.

Auf den Warfare-Karten verfolgt jede Partei eigene Ziele, zum Beispiel müssen die Necris ein Gebäude sprengen, das von den Axon geschützt wird. Oft ringen die Parteien zudem um ein Artefakt, den Power Orb. Wer den erobert und zu einem bestimmten Ort bringt, erfüllt lukrative Nebenziele. Beispielsweise schaltet die Stromkugel ein mächtiges stationäres Geschütz frei. Der Spieler, der den Power Orb trägt, darf zugleich

seine Waffen abfeuern – die übrigens weitgehend dem Arsenal von **UT 2004** entsprechen.

Der Warfare-Modus ist spannend, aber nicht revolutionär. Vehikel und Missionsziele gab's schon in **UT 2004**. Dennoch zählt **UT 2007** zur nächsten Shooter-Generation, in erster Linie dank der brillanten Technik. Die Unreal Engine 3 bietet neben spektakulären Texturen und Explosionen auch Physik und zerstörbares Terrain. So können Sie Felsen sprengen und auf eine Straße stürzen lassen, um den Weg zu blockieren. Das gab's im Genre noch nie; ein bisschen revolutionär ist **UT 2007** also doch. Obwohl Epic in erster Linie Bewahrenswertes bewahrt. **GR**



Der **Schwebegleiter** ist das schnellste, aber auch das verwundbarste Vehikel.



Die Geschütze des **Leviathan-Panzers** können Sie einzeln zerstören.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Genre: Team-Shooter
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Epic / Midway
Status: zu 70% fertig

Michael Graf: »Groß, schön, schnell – so lautet das Motto von Unreal Tournament 2007. Der Shooter erbt den Spielwitz seiner Vorgänger und verquickt ihn mit Prachtgrafik und Riesenvehikeln. Besonders der neue Warfare-Modus verspricht einen hohen Staun- und Adrenalinfaktor. Dass die Innovation dabei etwas auf der Strecke bleibt, stört mich nicht. Denn von **UT 2007** erwarte ich fordernde Schlachten, und die kriege ich – und zwar große, schöne, schnelle.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E144**