

Multiplayer-Fest, auch für Solisten

Unreal Tour

Die Fortsetzung von Unreal Tournament offenbart viel Neues: Engine, Spielmodi, dramatisch verbesserter Grafik erleben Sie unkomplizierte Action-Gefechte, die



Seit wir im Januar die Fortsetzung zu **Unreal Tournament** enthüllt haben, bereiten sich Action-Athleten schon mal auf einen heißen Sommer vor. Die für Juni geplante Veröffentlichung des Thronfolgers könnte mehr Spaß bringen als Fußball-WM und hitzefrei zusammen.

Natürlich konnten wir nicht der Gelegenheit widerstehen, die neueste Version des in **Unreal Tournament 2003** umgetauften Baller-Spektakels anzuspüren.

Dem nahen Redaktionschluss furchtlos ins Auge blickend, setzte sich GameStars internationale Angriffsgruppe in Bewegung: Gunnar Lott (München) und Heinrich Lenhardt (Vancouver) schlugen zeitgleich im kalifornischen San Jose auf. Am Rande der Spieleentwickler-Tagung »Game Developers Conference« luden uns die Entwickler von Digital Extremes und Epic Games exklusiv zum Beschnupper-Schießen mit ihrem Grafikmonster ein. Der (insgesamt sechs Stunden dauernde) Termin fand übrigens nur einen halben Tag vor Druck unseres Heftcovers statt ...

Sensationelle Grafik-Maschine

Partikel-Effekte sorgen für rieselnden Schnee oder flackernde Flammen; überall bricht sich realistisches Licht auf runden Oberflächen – die Engine ist ohne Zweifel bis zum Erscheinen von **Doom 3** die beste Technologie, die einen Ego-Shooter beschleunigen kann. Wir sehen Outdoor-Arenen mit wogendem Gras, futuristische Innenräume voller Details und

Inhalt

| | |
|---|----|
| Mega-Preview | 54 |
| Interview mit James Schmalz und Mark Rein | 57 |
| Die Unreal-Engine | 57 |
| Kämpfer von 6 Planeten | 58 |
| UT 2003: Waffen | 60 |
| Neuer Unreal-Editor | 61 |

nament 2003

Waffen – und sogar einen frisch geänderten Namen. Neben sowohl für Online-Fans als auch für Solospieler spannend sind.

sanftem Lampenlicht. Und auch die Modelle und ihre Animationen gehören zum Fortgeschrittensten, was wir bislang in einem PC-Spiel erleben durften. Um die volle Pracht zu genießen, sollten allerdings in Ihrem PC zumindest eine Gigahertz-CPU und eine Geforce 2 stecken. Laut den Entwicklern läuft das Spiel schon mit einem P3/500 mit 128 MByte RAM und einer TNT2, allerdings werden Sie dann auf viele der neu hinzugekommenen Effekte verzichten müssen.

Redakteure gegen Designer

Herz und Seele des Spiels ist der Mehrspieler-Part. Hier entscheidet sich, ob **UT 2003** den Erfolg des Vorgängers (über 2,5 Millionen verkaufte Exemplare weltweit) wiederholen kann. Keine leichte Aufgabe, denn damals gab es mit **Quake 3A** nur einen einzigen, zudem stark Deathmatch-orientierten Konkurrenten. Diesmal muss Epics Hoffnungsträger auch gegen das Massenphänomen **Coun-**

terstrike antreten – und gegen die Mods des eigenen Vorgängers. Wir sind jedoch zuversichtlich: In unseren Probestartien gegen die Designer machte **UT 2003** bereits verflucht viel Spaß. Das Spielgefühl kam uns sofort angenehm vertraut vor; zu starke Waffen scheint es nicht zu geben – alles wirkt durchdacht und ausbalanciert. Die etwas zu schwache Startwaffe Enforcer wurde durch das stärkere Assault Rifle ersetzt. So gelang es uns im Deathmatch häufiger, direkt nach dem »Auf-



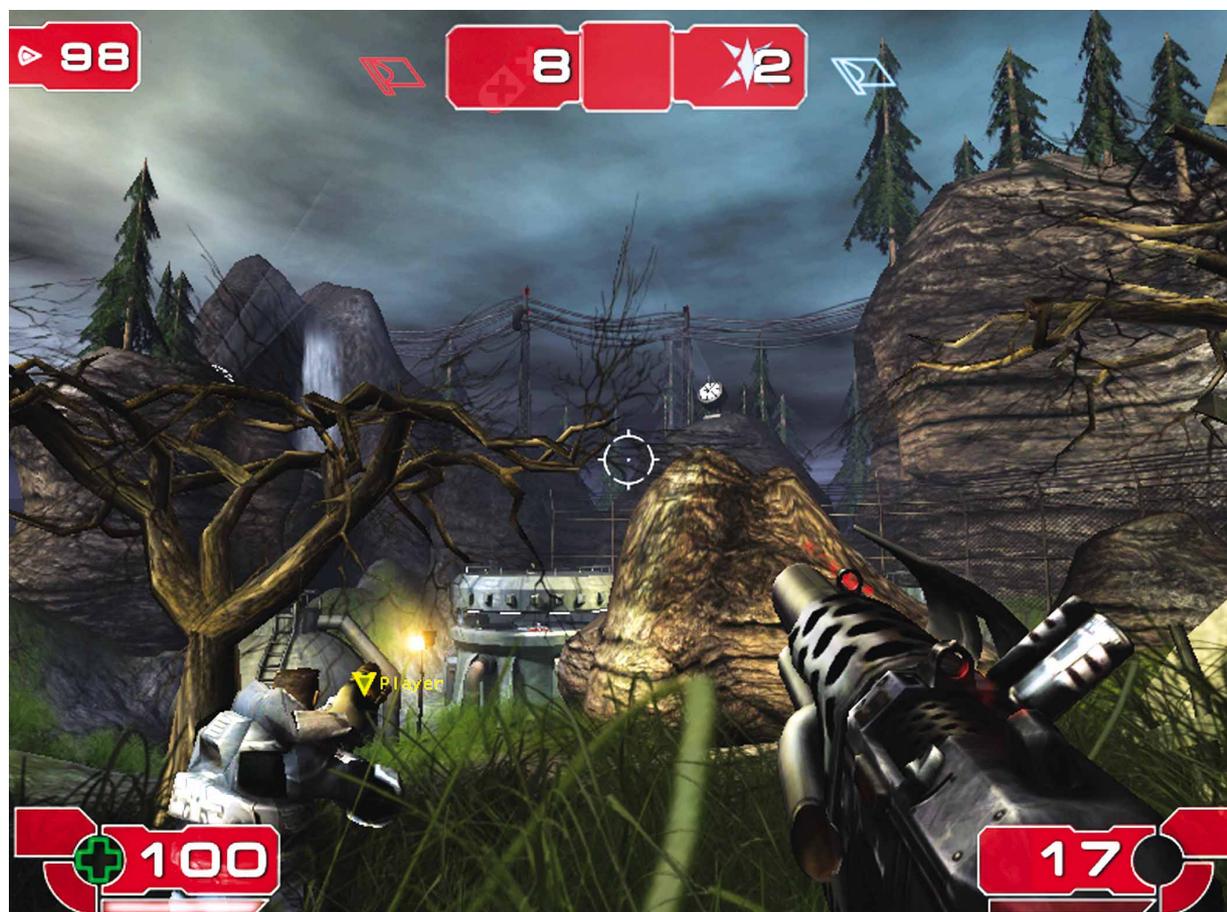
Wer per **Shockrifle** in Mode 1 und 2 rasch nacheinander schießt, erzeugt einen tödlichen Energieball.



Link Gun-Einsatz im Deathmatch: Mark Rein von Epic brutzelt einen Kollegen.



Die **Shield Gun** erzeugt in Feuermodus 1 einen grün glimmenden Schild.



Facts

- 6 Spielwelten
- 6 Rassen
- 50 Spielfiguren-Modelle
- 10 Standardwaffen
- 10 Computer-Mannschaften
- 5 Mehrspieler-Modi

Durchs hohe Gras schleichen wir auf die blaue Basis zu. In diesem **Capture-the-Flag**-Kampf führt unser Team mit 8:2 (siehe Anzeige oben Mitte).



Die **Lightning Gun** ist die Scharfschützenwaffe. Da sie Lichtbolzen verschießt, kann man allerdings genau sehen, woher der Schuss kam.



Gruppenfoto mit **Flagge**: Das versammelte Team Rot ist kurz davor, die blaue Fahne in die eigene Basis zu bringen und damit zu punkten.

erstehen« einen Frag zu landen, anstatt sofort wieder erledigt zu werden. Relativ stark kam uns die Shield Gun vor, die bei Rechtsklick einen fast undurchdringlichen Energieschild vor

dem Spieler erzeugt und beim Linksklick einen Nahkampfschlag auslöst. In engen Levels rennt man Schild-geschützt auf den Feind zu und attackiert, sobald man genau vor ihm steht.

Wie ich lernte, die Bombe zu werfen

Unreal Tournament 2003 wird nach bisherigem Stand folgende Multiplayer-Spieltypen haben:

Deathmatch, Team Deathmatch, Capture-the-Flag, Bombing Run und Double Domination. Neu sind nur die beiden Letzten: Bei Bombing Run liegt in der Mitte des Spielfeldes eine Bombe, die ins Lager des Gegners soll. Der Sprengsatz kann dabei wie ein Football zwischen den Teammitgliedern hin- und hergeworfen werden. Sein Besitzer darf allerdings nicht schießen, sondern muss von seinen Leuten beschützt werden.

Double Domination ähnelt hingegen dem Modus Domination aus **UT**, wurde aber gestrafft: Noch immer sind bestimmte Stellen auf der Map zu besetzen, die dann solange Punkte bringen, bis das andere Team sie zurückerobert. Allerdings gibt es nur noch zwei statt drei solcher Stellen, die zudem leichter erreichbar sind – die nervige Rennerei, zu der die Matches bislang ausgeartet sind, dürfte so eingedämmt werden. Der **UT**-Modus Assault entfällt übrigens. Zu allen Modi gibt es wieder Mutators, mit denen Sie die Parameter verändern können, um mehr Abwechslung ins Geschehen zu bringen.

Ligamodus auch für Solospieler

Selbst ohne Online- oder Netzwerk-Anbindung werden Sie reichlich Spaß haben. »Wir wollen auch Einzelspielern das Gefühl von Teamwork wie in Multiplayer-Partien vermitteln«, erklärt James Schmalz (Chef von Digital Extremes) den neuen Liga-Modus für Solisten. Grundla-



Corrosion vergeht im **Strahlenkreuz** mehrerer Lightning Guns.



Die glänzend animierte Kämpferin feuert **rückwärtslaufend** beidhändig.



Innenlevels müssen nicht trist sein – beachten Sie die detaillierten **Metallverstrebenungen** und den volumetrischen Nebel in der Bildmitte.

Die Unreal-Engine

Die Engine heißt jetzt einfach nur noch **Unreal**, der Zusatz **Warfare** wurde fallen gelassen. Bis zu **40.000 Polygone** werden in jeder Spielszene allein für den Level eingesetzt; dazu kommen noch die Figuren, von denen jede noch mal um die **4.000 Polygone** auf die Waage bringt. Epic behauptet, dass die Maps gegenüber Unreal Tournament 100-mal mehr Details enthalten.

Doch die blanke Polygonzahl ist nicht alles, wichtiger sind die neuen **Spezialeffekte**: Bump Mapping, immense Partikeleffekte von spritzendem Blut bis zu funkensprühenden Kabeln, multitexturierte Oberflächen, die fest integrierte Physik-Engine **Karma**, verbesserte Netzwerk-Codes, eine der weltweit besten Bot-KIs. Epic rechnet damit, dass die Unreal-Engine fünf Jahre lang in Sachen Optik führend bleibt, da es mit ihr leicht möglich sei, polygonreichere Umgebungen für stärkere PCs zu bauen.

ge ist die neue, stark verbesserte künstliche Intelligenz der Bots. Diese Computergegner verblüfften schon beim Vorgänger mit ihrem cleveren Verhalten. Jetzt kommt noch eine Portion Team-Management dazu, denn Sie bauen sich einen Mannschaftskader mit ausgeprägten Bot-Persönlichkeiten auf.

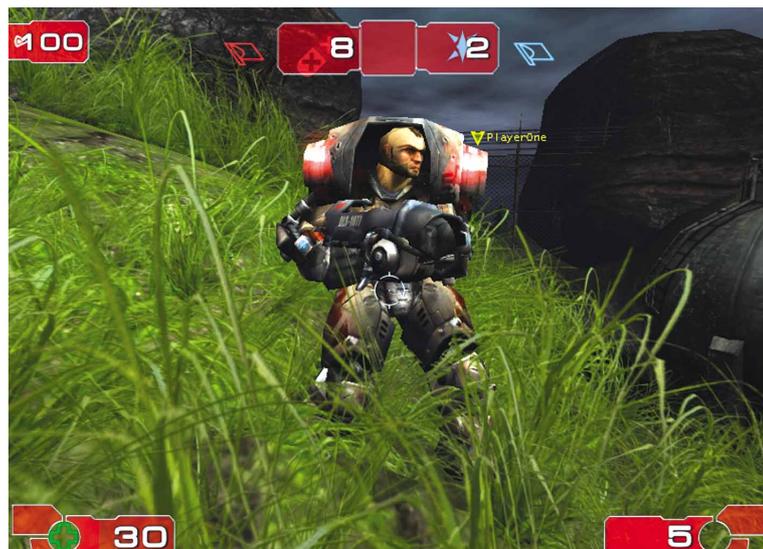
Die Qualität einer Spielfigur wird in drei Kategorien mit Werten zwischen 1 und 100 bewertet. »Genauigkeit« ist entscheidend für die Treffsicherheit, »Taktik« definiert die Entscheidungs-Schlaueit, und »Geschick« bestimmt Tempo sowie

Beweglichkeit. Kurz-Biografie und individuelle Portrait-Bildchen geben den Mitstreitern etwas Charme und Persönlichkeit. Außerdem hat jeder Bot eine Lieblingswaffe, die er bevorzugt einsetzt. Für sämtliche Spielfiguren werden Statistiken in neun Kategorien geführt. Da sieht man auf einen Blick, wer die meisten Siege und Frags hamstert oder welche Schlafis am häufigsten zersiebt werden.

Aus Erfahrung gut

Sie verteilen das Personal auf die Mannschaftsteile Angriff, Verteidigung und »Roaming«; letztere Position gestattet selbstständiges Herumstreuen ohne Raumdeckungs-Pflichten. Mit einigen Spezialkommandos rufen Sie unabhängig von diesen Zuordnungen die Truppe zu koordinierten Attacken auf. Als Teamleiter schießen Sie natürlich selber mit. Je nach Karte wird es Ober- und Untergrenzen für die Anzahl der Bots geben, die Sie in Ihrem Team einsetzen dürfen. Es lohnt sich, ein Match mit relativ wenig Helfern zu gewinnen, denn dadurch kassieren die Siegertypen mehr Talentpunkte. Nur durch Kampferfahrung verbessern sich allmählich die Werte Ihrer Schützlinge.

Fußballmanager lassen grüßen: Wenn Sie sich im Spielver-



Die **Lichter** auf den Schulter von Player One zeigen an, zu welcher Mannschaft er gehört (Rot).

lauf durch die geplanten drei oder vier Ligen kämpfen, werden zudem immer mehr neue Bots auf dem Transfermarkt zugänglich. Statt liebevoll ein Team aufzubauen, können Sie à la Bayern München auch fertige Stars einkaufen. Vorausgesetzt, Ihr Kontostand entspricht den Gehaltsvorstellungen der besser verdienenden Champion-Bots. Zehn Computerteams fordern Sie zu Ranglisten-Kämpfen heraus. Im Laufe des Spielplans muss Ihre Mannschaft sich in allen Varianten vom Team-Deathmatch bis zum Bombing Run bewähren. Zusätzlich dür-

fen Sie mit Ihrer Truppe via Internet die Mannschaften anderer Teamchefs herausfordern.

Springen oder Ausweichen?

Eine originelle Neuerung sind die Bioenergie-Kugeln. Wenn Sie einen Gegner erledigen, erscheinen diese grün glühenden »Blobs« an dessen Stelle. Nach dem Aufsammeln lassen sich mit den Kugeln kleine Vorteile kaufen, etwa Zusatztempo oder mehr Sprungkraft. Eingesetzt werden solche Extras dann durch Tastatur-Kombinationen wie den Dodge-Move in **Unreal**

Interview mit James Schmalz und Mark Rein

GameStar Als **Unreal Tournament** Ende 1999 erschien, war es der Außenseiter im Duell mit **Quake 3** – und blieb Sieger. Wieso?

James Schmalz Das lag sicher an der Konfigurierbarkeit von allem, die Leute konnten mit so vielen Optionen herumspielen.

Mark Rein Und an den Bots. Du konntest alleine gegen gute Computergegner spielen oder zusammen mit den Bots eine Multiplayer-Partie veranstalten. Außerdem hatten unsere Levels mehr Abwechslung.

GameStar Wer wird der Haupt-Konkurrent für **Unreal Tournament 2003** sein?

James Schmalz Es sind keine großen Spiele dieser Art auf dem Radar. Es gab zuletzt einige erstaunlich gute Solospieler-Titel wie **Return to Castle Wolfenstein** und **Medal of Honor**, aber das ist nicht unsere Ausrichtung.

GameStar Wie sorgt ihr dafür, dass die **Mod-Community** möglichst früh **Erweiterungen** für **UT 2003** rausbringt?

James Schmalz Das ist ein gewaltiger Faktor, und wir wollen sicherstellen, dass diese Jungs coole Sachen machen – je früher, desto besser. Wir werden deshalb den Top-Entwicklern in der Mod-Szene Vorabversionen von **UT 2003** zur Verfügung stellen.

Mark Rein (grinst) Die werden ausflippen, wenn sie all die neuen Tools sehen.

James Schmalz Ein paar Wochen nach Auslieferung des Spiels dürften die ersten kleineren Sachen und nach ein, zwei Monaten werden wir selber wieder kostenlose Downloads, etwa neue Levels, anbieten.

GameStar In Deutschland wurde das Vorgängerspiel **Unreal Tournament** über zwei Jahre nach seinem Erscheinen indiziert.

Mark Rein Das ist einfach nur lachhaft. Wenn ein Elternteil der Meinung ist, dass sein Kind reif genug für so ein Spiel sei, dann ist das eine familiäre Entscheidung.



GameStar-Reporter Gunnar Lott befragt Prominente: **James Schmalz** (34) ist Chef von **Digital Extremes**, **Mark Rein** (38, Mitte) Vice President von **Epic Games**.

Das Problem in Deutschland ist, dass du ein indiziertes Spiel nicht mehr bewerben darfst, keine Besprechungen mehr erscheinen und der Druck auf die Händler groß ist, es gar nicht mehr ins Sortiment aufzunehmen. Dabei sind die Waffen in **Unreal Tournament** doch reine Fantasy.

Tournament, der per doppeltem Tastendruck einen Seitwärts-Sprung nach rechts auslöste. Im Nachfolger gehen die Entwickler noch weiter und bauen neben den vier offiziellen Tricks (Sprung, Ausweichen, Tempo und dem schadenverstärkenden »Berserker«) eine Reihe von geheimen Moves ein, die wie in Konsolen-Prügelspielen à la **Tekken** erst herausgefunden werden müssen. Das Ganze hat auch eine taktische Komponente, denn Berserker kostet beispielsweise mehr Energie als

in einem oder zwei Levels auftauchen, aber kein wesentliches Element des Spiels sein«, verrät uns Mark Rein. James Schmalz kann sich aber PS-lastige Mods und Erweiterungen gut vorstellen: »Das ist ein gefundenes Fressen für die Mod-Macher, denn die Physik für die Fahrzeuge wird im Programm bereits enthalten sein.«

Epic hat den Erfolg von **Unreal Tournament** sorgfältig analysiert und setzt stark auf die Community. **UT 2003** kommt direkt mit der mächtigen neuesten Version des beliebten **Unreal-Editors**, den wir auf Seite 60 ausführlich vorstellen. Zitat von James Schmalz dazu: »Wir wollen es den Leuten einfacher machen, alle möglichen verrückten Ideen umzusetzen.« Doch nicht nur an Mod-Macher wird gedacht: Kurz nach Erscheinen des Spiel soll noch eine spezielle Clansoftware für Web-Ligen erscheinen, um die Verwaltung von Spielserien zu erleichtern. Ein Icon in der Serverliste hilft beim Erkennen der verwendeten Mods.

Alle Jahre wieder?

Die kürzlich erfolgte Namensänderung (von **Unreal Tournament 2** in **Unreal Tournament 2003**) provozierte einige Irritationen. Müssen wir jetzt mit regelmäßigen Updates rechnen, die der gebeutelte Fan in EA-Sports-Manier jedes Jahr neu kaufen muss? Ja und nein: Stetige Neuauflagen sind in der Tat geplant, wie James Schmalz bestätigt: »Unser Ziel ist es, jedes Jahr etwas zu haben.« Aber Up-



Die rote Basis im **Eiswelt-Level**, samt unregelmäßig fallenden Schneeflocken.



Zwei Mitarbeiter von Digital Extremes nehmen Epic-Vize **Mark Rein** unter Feuer.

dates und Ergänzungen soll es auch als kostenlose Downloads geben, ähnlich den vier Bonus Packs für **UT**. Mark Rein von Epic Games erklärt diese Politik: »Von Unreal Tournament gab es eine »Spiel des Jahres«-Edition, die sich genauso gut verkaufte wie die Erstausgabe. Neue Kunden wollen die jeweils jüngste Version haben. Wenn du ein Auto kaufst, willst du auch das neueste Modelljahr. Statt in Zukunft eine Gold-, Platin-, Diamant-Version und so weiter rauszubringen, führen wir lieber Jahreszahlen ein.«

Während **Unreal Tournament 2003** also ein komplett frisches Spiel ist, dessen Programmcode nichts mit dem Vorgänger gemeinsam hat, dürfte die 2004er-Version nächstes Jahr weniger dramatische Neuerungen bieten. Und was auch immer bis dahin an Mods, Modi und Karten dazugepackt wird, soll den Käufern der 2003er-Version als kostenfreies Upgrade zugänglich gemacht werden. Die Entwickler wollen zudem stärker als beim Vorgänger für regelmäßige offizielle Erweiterungen sorgen. **HL GUN**

Kämpfer von 6 Welten

Rund 50 Kämpfermodelle stehen zur Wahl.

| Rasse | Heimat | Charakteristik |
|-------------|-----------|------------------------|
| Ägypter | Anubis | eine wüster Sandplanet |
| Aliens | Arborea | wuchernde Wälder |
| Juggernauts | Alleria | Eis und Schnee |
| Nightmare | Puragotry | glühende Vulkanwelt |
| Roboter | Premaka | Hightech-Satellit |
| Söldner | Sanctuary | gemäßigte Erden-Kopie |

Sprung – Sie müssen sich also entscheiden, ob Sie ihre Energie für eine kleine Verbesserung ausgeben oder aufsparen.

Futter für die Fans

Bei der von uns in San Jose gespielten Version waren noch keine Fahrzeuge enthalten. Nur in einer Technologie-Demo sahen wir einen Geländewagen realistisch durch die Landschaft hoppeln. An der Vehikel-Steuerung wird noch gearbeitet; allerdings sind bei **UT 2003** die Füße weiter das wichtigste Fortbewegungsmittel. »Fahrzeuge werden vielleicht

Die **Von-hinten-Ansicht** sieht nett aus, bringt im Spiel aber wenig. Im Hintergrund beschließen sich Gegner von Turm zu Turm.



Unreal Tournament 2003

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Digital Extremes
Termin: Ende Juni 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Ich habe rein gar nichts zu kritteln – **UT 2003** sieht unglaublich aus, spielt sich flott und bringt eine Reihe sinnvoller neuer Ideen mit. Und der stark aufgewertete Solo-Modus mit den großartigen Bots wäre allein schon das Geld wert. Mehr noch: Eigentlich würde sich bereits für den tollen Editor der Kaufpreis lohnen.«

Wunder-Wummen

UT 2003: Waffen

»Weniger Glückstreffer, mehr taktischer Spielraum«, lautet das Motto bei der Neusortierung der Waffensammlung. Die Designer haben ein paar brandneue Knarren erfunden und vertraute Großkaliber-Favoriten spürbar überarbeitet.

Neben den hier präsentierten Standardwaffen soll es in **Unreal Tournament 2003** auch ein paar Mega-Geschosse der Kategorie »rar, mächtig und gut versteckt« geben. Beispielsweise ist eine überarbeitete Version des direkt steuerbaren Nu-

klear-Sprengköpfchens Redeemer geplant. Mit der Ion Cannon markieren Sie dagegen ein Zielgebiet, in dem dann ein paar Sekunden später der zerstörerische Energiestrahle eines Satelliten flächendeckend für Verwüstungen sorgt.

ASSAULT RIFLE

Dieses stärkere Modell löst den Enforcer als Anfangswaffe ab. Im sekundären Feuermodus wird ein Granatwerfer daraus. Durch kurzen Mausklick wird die Granate zehn Meter nach vorne geschleudert. Halten Sie die Taste länger gedrückt, fliegt die Knallerbse entsprechend weiter.



SHIELD GUN

Der Ersatz für den Impact Hammer übernimmt nicht nur Druckpistolen-Pflichten, sondern kann alternativ als Schild-Generator eingesetzt werden. Der Energieschild schützt Sie nur gegen Angriffe von vorne. Solange der Schild steht, dürfen Sie außerdem keine Waffen abfeuern.



LIGHTNING GUN

Mit einem coolen Raster-Effekt zoomt das neue Scharfschützengewehr an weit entfernte Ziele heran. Da ein lautstark fauchender Energiestrahle mit gut sichtbarem Schweif verschossen wird, erkennen die Opfer jetzt leichter, in welcher Richtung der fiese Sniper lauert.



LINK GUN

Die Link Gun spritzt lahme, aber kräftige Energie-Klöße und ist in ihrem Nebenjob ein toller Feuerkraft-Verstärker. Indem Sie mit dem Link-Strahl ein Team-Mitglied berieseln, richtet dessen Waffe mehr Schaden an. Wer so Energie spendet, kann derweil aber nicht selber feuern.



TRANSLOCATOR

Das handliche Teleporter-Gerät aus Unreal Tournament ist wieder da. Per Knopfdruck springen Sie zur Empfängerstation und können so blitzartig größere Strecken überbrücken. Wird das gute Stück vorher vom Gegner zerstört, endet die Reise allerdings schmerzhaft.



ROCKET LAUNCHER

Der allseits beliebte Raketenwerfer schießt seine heiße Fracht jetzt schneller ab. Allerdings dürfen Sie nur noch maximal drei Raketengröße auf einmal entsenden. Macht Sinn, denn weit gestreute »Auf gut Glück«-Zufallstreffer sollen in UT 2003 eine deutlich kleinere Rolle spielen.



FLAK CANNON

Auch dieser kleine Liebling wird an die kurze Streuwirkungs-Leine genommen. Die Geschosse prallen nur noch ein einziges Mal ab. Für den gezielten »Um die Ecke«-Überraschungsschuß ausreichend, aber blind draufhalten und auf zufällige Abpraller zu hoffen, ist nicht mehr so ergiebig.



SHOCK RIFLE

Ein Volltreffer genügt, und das Ziel kann sich schon mal zum Respawn anstellen. Die Durchschlagskraft dieser Waffe bleibt unverändert, aber in UT 2003 schießt sie ein besonders auffälliges und langsames Projektil. Wer die Augen offen hält, hat bessere Ausweich-Chancen.



MINI GUN

Im Normal-Modus spuckt der Nahkampf-Schredder noch schneller Blei als früher. Neu sind die Explosivgeschosse in der sekundären Betriebsart. Die feuern sich zwar erheblich langsamer als die Standard-Munition, haben beim Aufprall dafür eine Schadens-Streuwirkung.



Mächtige Maps im Eigenbau

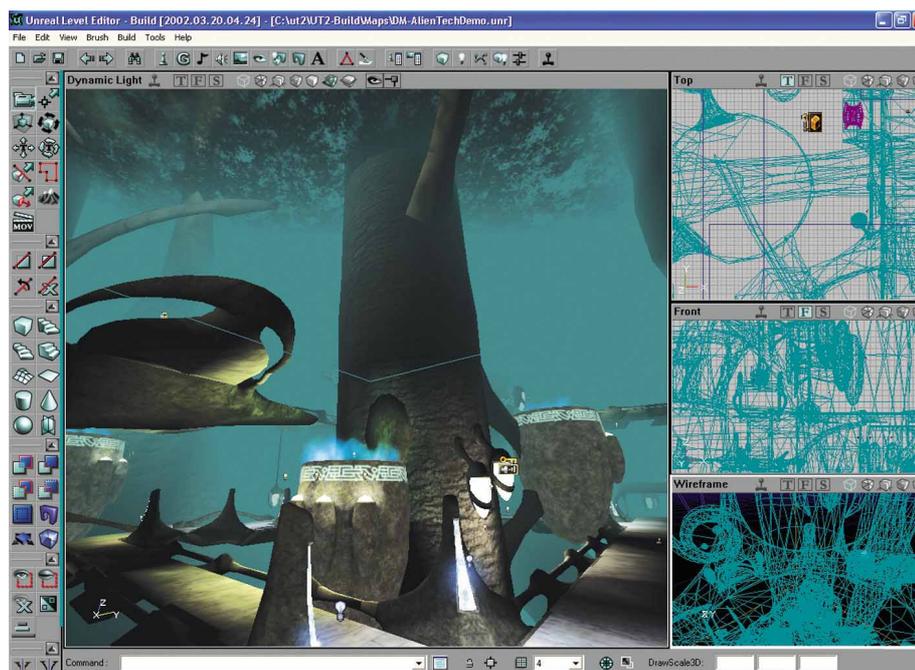
Neuer Unreal-Editor

Gute Nachricht für alle Level-Bastler: Unreal Tournament 2003 wird mit einem neuen Editor ausgeliefert, der erheblich mehr Flexibilität und Komfort verspricht.

Als uns Epics Vice President Mark Rein und Star-Designer Cliff Bleszinsky den UT 2003-Editor vorführen, kippen wir fast aus den Sandalen. Es zählt sich offensichtlich aus, dass die Unreal-Technologie nicht nur für ein bestimmtes Spiel entwickelt wird, sondern als Grundgerüst viele Programme befeuern soll – Epic achtet auf extrem leichte Bedienbarkeit.

Eine Stunde pro Map

»Wir wollen die Unterstützung der Mod-Macher noch wesentlich ausbauen«, sagt Mark Rein. »Oft sieht man Mods mit großartigen Spielideen, die aber grafisch nicht so toll sind. Mit der neuen Editor-Version kann man viel schneller fantastisch aussehende Levels bauen.« Das klappt dank einer gigantischen Menge cooler »Prefabs«. So nennt man vorgefertigte Levelbausteine, wie Säulen, Wandelemente, Konsolen oder Türen, die geschickt kombiniert wunderschöne neue Räume ergeben. Wenn man nur Prefabs benutzt, kann man – ein bisschen Übung vorausgesetzt – in einer Stunde schon einen ordentlichen Level bauen.



Links sehen Sie die 3D-Ansicht des Levels, rechts die gleiche Szene als Wireframe und aus mehreren Perspektiven.

Wie im Kino

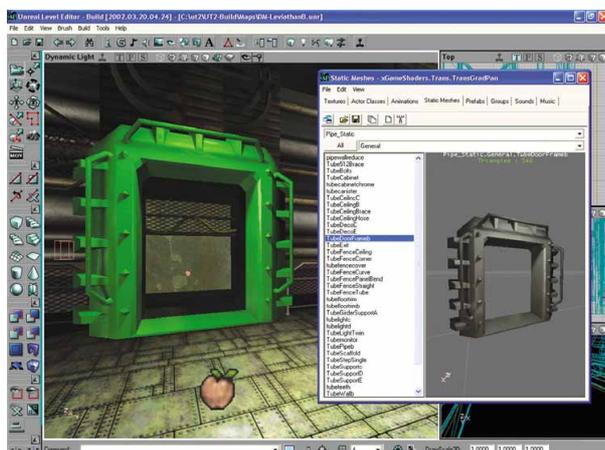
Ein besonderer Clou ist das Script-Tool **Matinee**, mit dem sich Ingame-Filmsequenzen erstellen lassen. Dabei sehen Sie im Editor-Bildschirm den Level in 3D und per Vogelperspektive; dann weisen Sie der Kamera Bewegungsbahnen zu. Ein Bei-

spiel: Auf einem Hochhaus stehen zwei Kämpfer, die Ausschau halten und dabei ein Gespräch führen. Sie starten die Aufnahme am Boden, gleiten mit der Kamera die Fassade hoch, halten über den Männern an, zoomen auf die Gesichter und drehen die Ansicht einmal um die Köpfe. Nun spielen Sie an den richtigen Stellen die Stimmen und die Musik ein – fertig ist eine kurze, professionell aussehende Filmsequenz. Naja, ein bisschen mehr Arbeit ist schon noch nötig, besonders wenn Personen auftreten. Aber dennoch: Eine so simple und effektive Möglichkeit, Zwischensequenzen zu »drehen«, haben wir bislang noch in keinem frei erhältlichen Editor gesehen.

Krater und Hügel

Bereits fertige Levels werden ebenso einfach wie eindrucksvoll manipuliert. An einem Gelände-

stück spielt Cliff Bleszinsky mit den Höhenstufen: Per kreisförmigem Tool markiert er einen Teil des Bodens und »zieht« – schon erhebt sich ein schmaler Hügel aus dem Flachland. Umgekehrt geht's auch, dann entsteht ein Krater. Cliff fällt eine unpassende Textur in einer anderen Bodensenke auf, die er – in der 3D-Ansicht – mit zwei, drei Mausschwüngen im Farbwert verändert, wodurch sie plötzlich schmutziger wirkt. Und nicht nur das, mit einem weiteren Schwung holt er im gewünschten Bereich eine andere »Layer« der aus mehreren Schichten bestehenden Textur nach oben, wodurch sich ein neuer Effekt ergibt. Durch Techniken wie diese lassen sich aus den bestehenden Bauteilen zahlreiche neue Looks basteln. Wir sind gespannt auf die vielen neuen UT 2003-Mods, die uns gegen Jahresende erwarten. **GUN**



Die Prefabs erleichtern Levelbastlern das Leben wesentlich. Im Bild: ein Tor.