

Aufgedeckt: Der neue Multiplayer-Hammer

Unreal Tournament 2

Wenn's am schönsten ist, soll man weitermachen. Der Nachfolger zum Multiplayer-Klassiker Unreal Tournament hat bessere Grafik, generalüberholte Waffen und sogar einen komplexen Solospieler-Modus. Wir verraten Ihnen alles Wichtige!

Facts

- 3 Solospieler-Ligen
- 5 Spielwelten
- 6 Rassen
- 24 Spielfiguren-Modelle

Wer sich bei einem Turnier profilieren will, ist nicht mehr beschränkt auf konventionelle Konkurrenzen wie Schützenfest, Miss Germany oder Bundesjugendspiele. Angeführt vom Dauerbrenner **Unreal Tournament** eroberte der fulminante Multiplayer-Shooter-Jahrgang 1999 die Herzen und Patronengurte der klicken-

den Massen. Demnächst erleben wir Deathmatch, Capture-the-Flag & Co. in einer neuen Dimension. Das **UT**-Programmerteam Digital Extremes hat sein Pulver noch lange nicht verschossen und arbeiteten im Geheimen an **Unreal Tournament 2**. Wir waren bei der Enthüllung des neuen 3D-Shooters im kanadischen London (Ontario) dabei. Leider hält Infogrames trotz unserer Proteste alle Screenshots bis zum 15.1.2002 zurück, um einem US-Magazin eine weltexklusive Veröffentlichung zu ermöglichen. Wir wollten Ihnen unsere vor Ort gesammelten Infos dennoch nicht vorenthalten.

Liga-Modus für Solo-Spieler

Wichtigste Erkenntnis von der Front: **Unreal Tournament 2** bietet wesentlich mehr Spannung und Spieltiefe für Solo-

spieler. Sei's nun als Gebührenzähler-Diätkur oder Training für Online-Schlachten, der neue Liga-Modus verspricht Motivation und Team-Taktik mit individuellen Computer-Charakteren. Als Captain eines Tournament-Teams wollen Sie sich im Wettkampf gegen sieben Mannschaften an die Liga-Spitze schießen. Zu Beginn verfügen Sie über einen bestimmten finanziellen Spielraum, um Mitstreiter anzuheuern. Jeder Charakter hat eine Lieblingswaffe sowie unterschiedliche Werte in den Kategorien »Präzision« (Schießen, Zielen), »Beweglichkeit« (Rennen, Springen) und »Taktik« (Stärke der KI).

Teamchef-Taktik

Ähnlich dem über seinem WM-Kader brütenden Rudi Völler weisen Sie jedem Team-Mitglied eine Position für die nächste Partie zu. Spielfiguren mit hohem Beweglichkeits-Wert eignen sich für die Abteilung »Angriff«, während Sie Scharfschützen besser in die Verteidigung packen. Außerdem gibt es den Mannschaftsteil »Roamer« für selbstständig durch die Levels patrouillierende Improvisations-Künstler, hier empfehlen sich Teamkollegen mit hohem Taktik-Wert. Die genaue Zusammenstellung der Mannschaft hängt auch von Ihren Spielvorlieben ab; als Captain schießen Sie selber fleißig mit. Neben Ranglisten-Punkten können Sie Extras für den nächsten Kampf gewinnen oder neue Spielfiguren freischalten. Manchmal werden Sie auch vom Captain eines

anderen Teams zu einem Deathmatch-Duell Mann gegen Mann herausgefordert. Drei Ligen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad gilt es zu erobern. Die aufgemotzte künstliche Intelligenz der Computer-Spieler soll auch deren Einsatz in gemeinsamen Fahrzeug-Ausritten erlauben.

Fahrzeug-Steuerung à la Halo

Moment mal, Vehikel in **Unreal Tournament 2**? Ganz genau, voraussichtlich vier fahrbare Untersätze sollen im Angebot sein. Die Programmierer bleiben dabei auf dem Boden der Tatsachen und konzentrieren sich auf Fahrzeuge und Schwebeflitzer wie das Hover Bike; Flieger sind nicht geplant. Bei der gemeinsamen Steuerung klemmt sich zum Beispiel ein Spieler hinter Steuer, während der andere eine Bordkanone bedient. Anscheinend schneidet man sich ein paar Scheibchen am Multiplayer-Modus des viel gerühmten Xbox-Shooters **Halo** ab.

Lauschige Landschaft

Wo gefahren wird, sind große Außenlevels gefragt. **Unreal Tournament 2** soll eine gute Menge an Gebäude-Geballer bieten, doch gegenüber dem Vorgänger fallen die ausufernden Frischluftgebiete am meisten auf. Die Karten sind auf fünf Planeten mit individueller Charakteristik (wie Lava, Eis, Wüste, Wald) angesiedelt. Möglich macht's die technische Evolution: Neue Kompressions-Techniken für Animationen und die Evolution bei der PC-Hardware erlauben eine hübschere Landschafts-Architektur und Spielfi-



guren mit jeweils rund 2.500 bis 3.000 Polygonen. **Unreal Tournament 2** steigert seinen grafischen Glanz mit der Hardware, im Hinblick auf zukünftige Grafikkarten-Generationen unterstützt es extrem hoch aufgelöste Texturen (bis zu 1024x1024).

Wie auch bei **Unreal 2** gelangt die Karma-Physik-Engine zum Einsatz. Die hat in **Unreal Tournament 2** einzig und allein den Zweck, die Animationen getroffener Spielfiguren realistisch zu gestalten. Abhängig von erwischtem Körperteil und Umgebung gibt es akkurate Umfall-Bewegungen, inklusive unheimlich echter Stürze von Plattformen und Treppen-Herabgepurzel, bei denen man fast schon vom Zusehen Beulen und blaue Flecken kriegt.

Kämpfen mit Bio-Kraft

Beim Anspielen von **Unreal Tournament 2** fallen uns die grünen Kügelchen auf, die in den Levels herumglühen. Jedesmal, wenn eine Spielfigur abgeschossen wird, hinterlässt sie einen solchen Klumpen Bio-Energie. Sammeln Sie die Dinger fleißig auf, denn wenn sich die dazugehörige Anzeige füllt, können Sie mit bestimmten Tastenkombinationen neue Spezialmanöver ausführen. Fünf bis sechs solcher »Special Moves« will das Programmiererteam einbauen. Bereits integriert haben sie einen Tempo-Boost und den Berserker-Modus, in dem Ihr Charakter doppelten Schaden anrichtet. Alle diese Tricks halten nur einige Sekunden lang



Die tolle KI der Bots ist und bleibt ein Markenzeichen von Unreal Tournament. Neuerdings haben sie drei Charakterwerte.

vor. Immer einsetzbar sind dagegen das aus Teil 1 vertraute Ausweich-Manöver und der neue Doppel-Sprung: Wenn Sie auf dem höchsten Punkt eines Hüpfers die Taste drücken, macht Ihre Spielfigur einen Extra-Satz nach oben.

Levels nach Lego-Art

Unreal Tournament wurde nicht zuletzt wegen der Mod-Community zum Dauerbrenner; die Fan-Basis produzierte fleißig neue Karten und Spielmodi. Klarer Fall, dass der Nachfolger mit einem neuen, verbesserten Editor ausgestattet wird, der Einsteigerfreundlichkeit betont. Innerhalb weniger

Minuten soll sich eine Karte bauen lassen, die wohlgermerkt auch cool aussieht. Möglich macht's die Verwendung von »PreFabs«, fertig texturierten und ausgeleuchteten Architektur-Brocken, die man wie Lego-Steine aneinander flanscht.

Bombiger Spielmodus

Bei den Spielmodi gibt es bewährte Standards wie Deathmatch, Capture-the-Flag, Survival und eine erweiterte Version von Domination (Punkte sammeln durch das Besetzen von Stützpunkten). Richtig neu und witzig ist der Modus »Bombing Run«, den Lead Designer Pancho Eekels als »Capture-the-Flag mit nur einer Fahne« beschreibt. In der Mitte der Karte wird eine Bombe ausgespuckt, die jeder Spieler aufsammeln

und zwecks Kabumm in die gegnerische Basis tragen kann. Mit einer speziellen »Pass-Waffe« schießen Sie den Knaller zu einem Mitspieler rüber. Steht dabei ein Gegner im Weg, fängt dieser die Bombe ab. Wird ein Bombenträger abgeschossen, bleibt der Knallfrosch am Boden liegen, und der nächste Spieler kann ihn aufsammeln.

Damit endet allerdings die Innovations-Lust in dieser Abteilung. Wer auf Team-fokussierte Spielvarianten à la **Counterstrike** oder **Team Fortress** abfährt, bekommt bei **Unreal Tournament 2** kaum Vergleichbares geboten. Hintergrund könnte die Abgrenzung zum Multiplayer-Bereich von **Unreal 2** sein, der einen elaborierten kooperativen Team-Modus enthalten soll. **GUN**

| Achtelfinale Map: Coret | Viertelfinale Map: Gauntlet | Halbfinale Map: Face | Finalspiele Map: Dreamy |
|--|---|--|---|
| 07.12. / 18:00 Uhr (Spiel 2) Mavericks [Mv] 11 Team Foundation I f 0 | 08.12. / 17:20 Uhr (Spiel 25) Mavericks [Mv] 8 Team Majesty -m- 3 | 09.12. / 12:00 Uhr Mavericks [Mv] 3 Itzane 'Itz 0 | Spiel um Platz 3 09.12. / 15:00 Uhr Itzane 'Itz 3 Ocrana ocr* 2 |
| 07.12. / 19:20 Uhr (Spiel 5) Allied Enemies «E» 0 Team Majesty -m- 3 | 08.12. / 18:00 Uhr (Spiel 27) Itzane 'Itz 4 BIGD ChaosTroopers 2 | 09.12. / 12:40 Uhr; Losentscheid German FunFraggers' GFF 2 Ocrana ocr* 2 | Endspiel 09.12. / 17:00 Uhr Mavericks [Mv] 7 German FunFraggers' GFF 2 |
| 07.12. / 20:00 Uhr (Spiel 7) Itzane 'Itz 2 XAll-Clan xAn* 0 | 07.12. / 21:20 Uhr (Spiel 12) BIGD ChaosTroopers 2 Silent Death -sDn* 1 | 08.12. / 20:00 Uhr (Spiel 31) German FunFraggers' GFF 16 Mortal Domination mD* 3 | |
| 07.12. / 22:00 Uhr (Spiel 14) Sudden Death Force [SDF] 2 German FunFraggers' GFF 3 | 08.12. / 14:00 Uhr (Spiel 16) Mortal Domination mD* 1 UndeafBooth [u] 0 | 08.12. / 15:20 Uhr; Losentscheid «DJInstinct» «DJ» 0 FallenSouls FFS\$ 0 | |
| 08.12. / 16:00 Uhr (Spiel 21) Ocrana ocr* 3 Squadron of Death 'SoD' 0 | 08.12. / 20:00 Uhr (Spiel 33) FallenSouls FFS\$ 2 Ocrana ocr* 16 | | |

Faszinosum UT: Auch zwei Jahre nach Erscheinen ist es neben Counterstrike der beliebteste Internet-Shooter. (Bild: Finalrunde des 4. GameStar-Clanturniers)

Unreal Tournament 2

Genre: 3D-Shooter Entwickler: Digital Extremes
Termin: 3. Quartal 2002 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Unkomplizierte, Fun-orientierte Action ohne viel Storygedöns – den Vorgänger habe ich heute noch auf der Festplatte. Grafik- und Waffen-Tuning klingen gut, aber am meisten freue ich mich bei Unreal Tournament 2 auf den Liga-Modus: Als Teamchef die Aufstellung der Mitstreiter festlegen und dann gemeinsam um einen vorderen Tabellenplatz ballern ist 'ne super Idee.«