

gamestar.de  
-Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3505

Wir glauben fest: Das Spiel wird einfach ein Brett! Und warum? Nicht zuletzt wegen eines einfachen Bretts!

# Unreal Tournament 3



Mehrere Necris sind auf ihren schnellen **Viper-Bikes** unterwegs zur Flagge der menschlichen Axon.

Die **Unreal Tournament**-Reihe stand seit jeher für zwei Dinge: unkomplizierte Action und abwechslungsreiche Spielmodi. Vielen Spielern war das Programm jedoch im Vergleich zur Konkurrenz aus dem Hause id Software immer einen entscheidenden Hauch zu langsam. Das eskalierte, als Entwickler Epic für den Onslaught-Modus von **UT 2004** die Karten gigantisch aufblies und Fahrzeuge reinstellte. Denn trotz der Vehikel waren die Wege oft nervig lang. Nicht selten kam der Spieler gar zu spät, die Schlacht tobte längst woanders.

**Unreal Tournament 3** schafft es durch Addieren einer winzigen Neuerung, Nörgeleien wie »Mir zu lahm!« und »Da ist ja meine Oma schneller unterwegs!« gar nicht erst aufkommen zu lassen. »Hoverboard« heißt die Kleinigkeit, die nichts anderes ist als ein schwebendes Skateboard.

Wir sind im Hauptquartier vom Entwickler Epic einige Stunden durch die gigantischen (und gigantisch gut aussehenden) Levels

geschwebt und haben uns vor allem an drei Dingen berauscht: Tempo, Speed, Geschwindigkeit!

## Fahrt doch ohne mich!

Unsere KI-Kollegen stürzen sich nach Spielstart gleich auf die Fahrzeuge. Doch uns können Panzer und selbst der riesige Darkwalker erst mal gestohlen blei-

ben. Ein Druck auf die Q-Taste, und wir haben das Board unter den Füßen, sausen aus der Basis, springen spektakulär Abgründe hinunter, brettern Rampen hinauf, hüpfen über Felsen und sind stets gefühlte Monate vor unseren Mitstreitern am ersten einzunehmenden Energie-Knotenpunkt einer Warfare-Karte oder



Aus der **Biorifle** spratzen die schönsten grünen Glibberklumpen, die bisher aus einer Waffe spratzen.

## Bilder-Warnung

Abermals stammen die Bilder ausnahmslos vom Entwickler Epic, abermals ließ man uns nicht selbst auf die Capture-Taste drücken. Das, was Sie auf den Screenshots sehen, gibt nicht das wirkliche Geschehen wieder, die Perspektiven werden Sie in der Praxis so kaum erleben. Die Grafikqualität hingegen ist ähnlich der, die Sie im Spiel erleben.

an der Flagge des Gegners. Warum? Gerade mit den Bodenvehikeln müssen Sie auf vielen Karten den breiten, teils kurvigen Routen folgen. Woanders passen die wuchtigen Maschinen schlicht nicht durch. Auf dem Brett aber flitzen Sie durch engste Passagen, schlagen flinke Haken und weichen sogar massivem Beschuss elegant aus. Das macht den entscheidenden Vorteil aus, wenn Sie etwa mit der Flagge des Gegners zur eigenen Basis unterwegs sind. Der einzige nennenswerte Nachteil des Hoverboards: Sie können keine Waffe benutzen, wenn Sie mit dem flinken Teil auf Tour gehen.

## Unbedingt einsteigen!

Doch wir wollen die anderen Vehikel nicht klein reden. Das geht auch gar nicht, riesig, wie die teilweise sind. Und was die alles können! Haben Sie schon mal ein gewaltiges, dreibeiniges Ungetüm gesehen, wie es sich spinnenartig auf eine Brücke hochzieht? Das etwa kann der Darkwalker der Necris. In einigen Karten hat Epic nämlich tentakelartige gewundene Streben positioniert, die dem um sich blitzenden Dreibeiner quasi als Leiter dienen. Wenn es dagegen mal nach oben hin eng

Wie Ihre **Spielefigur** aussieht, können Sie selbst bestimmen. Sie entscheiden über Geschlecht, Rüstungsart und Farbe.

Multiplayer-Shooter

Preview



werden sollte, kann das Monster in die Knie gehen und so Tunnel einfach durchschreiten.

Auch schön, aber nicht leicht zu steuern: der Necris Scavenger. Das ist eine Kugel mit elastischen Beinen. So springt das Vehikel kleinere Hürden einfach hinauf oder klammert sich sogar an Wände. Ansonsten rollt die Kugel mit einem irren Tempo durch die Levels und walzt Gegner nieder. Im zweiten Angriffsmodus verwandelt der Scavenger seine langen Beine in sich drehende Klingen, die Feinde in Stücke hacken.

Unser Liebling beim Probe-spielen war allerdings der Axon SPMA, obwohl oder gerade weil sich dieses Artilleriegeschütz gemütlich an sicheren Positionen abstellen lässt. Anschließend schießen Sie eine Kamera-Drohne hoch in die Luft, mit der Sie dem SPMA Feuerziele vorgeben. Gemein, aber so gut!

### Programmierte Bolzplätze

Zur Qualität des Leveldesigns können wir auch nach den bisherigen Stunden in **Unreal Tournament 3** noch nichts Endgültiges sagen. Außer: Was wir sahen, hat uns gefallen. So wie diese Capture-the-Flag-Karte, über die zuweilen ein Sandsturm tobt. Oder diese Deathmatch-Karte, auf der nach einer gewissen Zeit ein Darkwalker auftaucht, um den sich die Spieler balgen. Hübsch: Auf allen Maps soll eine Leuchtanzeige aufblitzen, sobald der Redeemer erscheint. Dass dann an der Stelle die Luzie abgeht, liegt auf der Hand. Was allerdings zu kurz zu kommen scheint: kleine Karten für gepflegte Duelle.

### Programmierte Botplätze

Abschließend noch etwas zur KI der Bots: Wir haben zweimal ge-

lacht, dann waren wir sauer. Hatte uns doch tatsächlich ein unerschämter Gegner (wir hatten das Match auf »Masterful« gestartet) gleich dreimal nacheinander umgenietet. Und zwar beim Versuch, die Flak-Cannon zu ergattern. Der Bursche campete schlicht und ergreifend auf dem Punkt der Karte, auf dem die Waffe im Level erscheint. Die künstliche Intelligenz der Bots scheint in **Unreal Tournament 3** also gewohnt gut zu

werden und sogar Verhaltensweisen von echten Spielern (etwa die von Christian Schmidt oder Fabian Siegismund) zu kopieren. Allerdings kein Grund zur Sorge, campen ist nicht das normale Vorgehen. Für gewöhnlich toben auch die KI-Gegner sehr agil über die Karten, treffen aber je nach Einstellung übermenschlich gut. Doch aufgepasst, KI-Freundchen: Sobald wir die Karten besser kennen, ist es vorbei mit dir! **PET**



Epic behauptet, der **Axon Manta** sei das am einfachsten zu steuernde Vehikel im ganzen Spiel.

### Unreal Tournament 3

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **November 2007**  
► Hersteller **Epic / Midway** ► Status **zu 90% fertig**

**Petra Schmitz:** Endlich mal wieder ein Spiel ohne Belohnungssystem, ohne Soldatenklassen, ohne Myriaden Anzeigen auf dem Monitor, die mich schlicht vom Erleben ablenken. Unreal Tournament 3 wird meine Sehnsucht nach unkomplizierter Action befriedigen. Und dieses Brett macht alles so schön schnell! Ich bin mehr als entzückt.



petra@gamestar.de

**Potenzial Ausgezeichnet**



Im Hintergrund des Bildes erkennen Sie gewundene **Streben**. An solchen klettert der Darkwalker hinauf.