



Die Actiongefechte sollen temporeich und optisch eindrucksvoll ausfallen. So werden sie aber sicher nicht aussehen – der Screenshot ist gestellt.

Multiplayer goes solo

## UNREAL TOURNAMENT 3

Soso, aus Unreal Tournament 2007 ist also Unreal Tournament 3 geworden. Gibt's sonst weltbewegend Neues vom Mega-Shooter? Aber ja – wir haben ihn zum ersten Mal angespielt.

**D**rei Gründe gäbe es, sagt Jeff Morris, dass **Unreal Tournament 2007** nun **Unreal Tournament 3** heißt. Erstens: Man wolle sich klar von den Vorgängern abgrenzen, denn der neue UT-Teil setzt neuerdings auf eine starke Solo-Kampagne. Zweitens: Da die technische Basis die Unreal Engine 3 sei, quasi die dritte Generation des **Unreal**-Serie, solle auch das Spiel entsprechend heißen. Und drittens sei ja nicht mal klar, ob das Spiel noch 2007 erscheinen werde, es könne auch 2008 werden.

Die Namensänderung war eine der beiden Wichtigkeiten, die der UT-Producer Morris von Epic Games Ende Januar auf dem Midway Gamers' Day offenbarte; die andere, dass das Spiel nun auch für die Playstation 3 und Xbox 360 erscheinen wird. Okay, gut zu wissen. Die anwesenden Journalisten interessiert trotzdem vor allem eines: die acht Rechner, auf denen ein Capture-the-Flag-Level von **UT3** spielbar war.

### Wie das aussieht!

Wir sparen uns denn auch an dieser Stelle die Details zur Kampagne und lassen das besser den Herrn Morris selbst erklären – das GameStar-Interview mit ihm lesen Sie auf der folgenden Seite. Stattdessen führen wir Sie schnurstracks in den asiatischen Level, auf dem die Fahnenhatz zwischen Axon und Necris tobt. Schauen Sie sich um: Sehen Sie, wie detailverliebt die gewalti-



Die **Viper** ist eines der Necris-Fahrzeuge, ein schneller, aber empfindlicher Schwebgleiter.

gen fernöstlichen Zitadellen mit Lampions behängt sind, wie Explosionen und Laserblitze Schattenspiele auf die überall angebrachten Reliefzeichnungen, Holzschnitzereien und Statuen zaubern? Von Ihrem Hauptquartier aus windet sich eine felsige Schlucht schlangenförmig zum Gegnergebäude, in der Mitte zerschnitten von einem Wasser-

arm, über den eine Pagodenbrücke führt. In Kaskaden stürzt das Wasser von den Talwänden in einen kleinen See; in grüne Absätze auf den Felsen haben dürre Bäume ihre Wurzeln eingegraben. Wenn Sie die Schlucht nehmen wollen, setzen Sie sich in eines der Fahrzeuge, die vor der Basis stehen; im Bauch des Tals treffen die Vehikel aufeinander

### SCHÖNER SCHEIN

Alle Bilder auf diesen Seiten sind gestellte und hochauflösend herausgerechnete Szenen, die mit dem Spielablauf nichts zu tun haben. Sie illustrieren die Grafikleistung der Unreal Engine 3 angemessen – das Spiel wird diese optische Qualität erreichen. Aber solche Szenen werden Sie nie sehen. Epic Games hat auf absehbare Zeit nicht vor, echte Screenshots aus der Spielerperspektive zu veröffentlichen.

## INTERVIEW MIT JEFF MORRIS



Jeff Morris ist Produzent für Unreal Tournament 3. Seine Laufbahn begann vor zehn Jahren bei Origin; dann arbeitete er bei Firaxis, unter anderem als Produzent von Civilization 3. 2004 wechselte er zu Epic Games.

**GameStar** Jeff, warum bekommt ein Multiplayer-Shooter wie UT auf einmal eine Kampagne?

**Jeff Morris** Weniger als die Hälfte aller Käufer von UT 2004 hat jemals online gespielt. Ehrlich gesagt: Wir glauben, dafür war der Solo-Part des Spiels nicht gut genug. Also verbessern wir ihn in Unreal Tournament 3.

**GameStar** Wie?

**Jeff Morris** Wir erzählen eine Handlung, eine Rache-Geschichte. Ihr spielt auf der Seite der Axon; das sind Mega-Firmen, die das All beherrschen. Im Laufe der Kampagne geht ihr verschiedene Bündnisse ein. Die Erzählung verzweigt sich je nach euren Entscheidungen.

**GameStar** Man kämpft gegen die Necris?

**Jeff Morris** Nicht von Anfang an, sondern erst etwa ab der Hälfte der Kampagne. Die Firmen wetteifern um neue Kolonien. Dabei stoßen sie mit den Necris zusammen, die beginnen, die Firmenbesitzungen zu überfallen. Das spiegelt sich in den Karten wieder. Im Gelände, das den Necris gehört, ist die Natur zerstört, und die Gebäude sind zugewuchert, und man sieht die riesigen Adern, die von den Mutterschiffen im Orbit in die Erde führen und das Land auf Dauer verseuchen.

**GameStar** Wie umfangreich ist denn eigentlich die Kampagne?

**Jeff Morris** Wir bauen zwölf Waffen und mehr als 15 Fahrzeuge ein. Die werden

nach und nach freigeschaltet. Wir planen zwischen 30 und 40 Karten. Man wird rund 15 Stunden daran spielen.

**GameStar** Unreal Tournament ist ein Teamspiel. Auch in der Kampagne?

**Jeff Morris** Ja, ihr seid der Truppenführer und habt Kameraden an eurer Seite. Denen könnt ihr einfache Anweisungen erteilen, etwa »Hol mir den Redeemer!« Oder ihr besetzt das Geschütz des Hellbenders und befiehlt einem Kollegen, »Fahr mich zur Basis!« Das alles geht direkt über Sprachsteuerung, wie schon in UT 2004. Nur dass es diesmal perfekt funktioniert.

»In UT 3 ist man blitzschnell im Gefecht, anders als in Battlefield.«

**GameStar** Wenn ich in der Kampagne getötet werde...?

**Jeff Morris** ...dann respawnst du in deiner Basis. Du musst den Level nicht von vorn beginnen.

**GameStar** Klingt mehr wie eine Multiplayer-Partie mit Bots.

**Jeff Morris** Es soll sich ja auch anfühlen wie ein Multiplayer-Spiel.

**GameStar** Was macht die Kampagne dann besonders?

**Jeff Morris** Die Handlung und die Aufgaben. Eines der späteren Ziele ist zum Beispiel, die Tarntechnologie der Necris zu stehlen, um die eigenen Fahrzeuge damit auszurüsten. Deine Kollegen haben allesamt eine eigene Persönlichkeit. Wir erzählen dazu die Geschichte in Zwischensequenzen in der Spielgrafik.

**GameStar** Haben die Bots dazugelernt?

**Jeff Morris** Wir haben ihnen beigebracht, danebenzuschießen wie ein Mensch – nicht durch Zufallsstreuung, sondern auf der Basis dessen, was um den Bot herum passiert. An der KI arbeitet Steve Polge, der Mann, der den legendären Reaperbot für Quake entwickelt hat.

**GameStar** Seit wann arbeitet ihr an UT 3?

**Jeff Morris** Seit Januar 2005.

**GameStar** Und fertig wird das Spiel...?

**Jeff Morris** Wenn's fertig ist. Wir sind eine »When it's done«-Firma.

**GameStar** Warum dauert das so lange?

**Jeff Morris** Wir haben uns erst spät entschieden, die Solo-Kampagne aufzuwerten. Der Umbau kostet viel Zeit. Und dann ist da die Unreal Engine 3. Eine neue Technologie ist immer ein Risiko.

**GameStar** Wo liegt das Problem?

**Jeff Morris** Was eine neue Engine leistet, zeigt sich erst, wenn man ein Spiel damit entwickelt. Dann stellt sich auch heraus, ob Dinge fehlen. Wir wollten zum Beispiel Decals auf den Skeletal Meshes haben, also Blutspritzer auf den Figuren. Das war in der Engine nicht vorgesehen. Wir mussten es nachträglich einbauen. Es dauert sehr lange, Dinge in der Unreal Engine 3 zu erstellen. Bis eine einzige Spielfigur komplett fertig ist, können zwei Monate vergehen.

»Es dauert sehr lange, Dinge in der Unreal Engine 3 zu bauen. Eine Spielfigur braucht zwei Monate.«

**GameStar** Shooter-Fans spielen Counterstrike und Battlefield. Warum sollten sie zu UT 3 wechseln?

**Jeff Morris** UT 3 ist anders. Wir haben ein ausgesprochen kurzes »Zeit bis zur Action«-Verhältnis. In Battlefield

verbringst du schon mal zwei bis drei Minuten, bevor du beim Kampf ankommst. Wir lösen das mit dem Hoverboard.

**GameStar** Dein Lieblingsfahrzeug?

**Jeff Morris** Der Dark Walker. Kaum hatten wir dieses Vehikel mit Beinen erschaffen, da begannen unsere Spieler auch schon, darunter zu rennen. Du kannst auf Tastendruck vortäuschen, tot zu sein. Also legst du dich hin, wartest, bis er über dich hinwegstapft, und schießt ihm dann von unten zwischen die Beine.

und zerreiben Infanteristen schnell zwischen ihren Geschützsalven. Wenn Sie sich vor der Basis linker Hand halten, kommen Sie zum Eingang einer Höhle, die sich bis zur Talmitte und weiter zum Gegnerlager zieht. Wenn der Feind keine Wachen aufgestellt hat, dringen Sie unbemerkt bis zu seiner Haustüre vor. Rechter Hand des Tals zieht sich ein langgestrecktes Gebäude entlang, aus dem ein

riesiges Mühlrad ragt; seine Schaufeln verschwinden in den Wasserfällen. Wer durch das Gebäude läuft, muss durch die Speichen dieses Mühlrads springen. Für schwere Fahrzeuge ist dort Endstation. So führen drei untereinander verbundene Wege zwischen den Zitadellen hin und her, die sowohl Fahrzeugführern als auch Bodenkämpfern einen Weg zum Gegner lassen. Dort wartet die Fahne.

## Der Killerbrocken

Wir sind in Bedrängnis: Vom Respawn-Punkt unserer Menschen-Basis aus (die im Spiel Axon heißen) öffnet sich ein Panoramafenster auf den Taleingang. Auf einer Felsnadel hockt ein dreibeiniges Ungetüm, das unvorsichtige Fußsoldaten in zwei Sekunden mit seinem Doppellaser zerbrennt. Das mechanische Monster ist ein Dark

Walker, das stärkste Vehikel der Necris. Unten kreisen Scorpion-Jeeps und Hellbender-Trucks der Axon, aber der Dark Walker zerstrahlt sie mit wenigen Schüssen. Wir springen in den Goliath-Panzer, das mächtigste Gefährt der Axon, und treten zum Zweikampf an. Keine Chance: Drei Granaten können wir dem Dreibein ins Genick ballern, bevor er uns zu einem Metallklumpen eingeschmol-



Landungsboote der Axon versuchen, ins Gebiet der Necris vorzustoßen.

zen hat. Danach besitzt der Walker immer noch ein Drittel seiner 1.000 Panzerungspunkte. Zum Vergleich: Ein normaler Infanterist hat 100 Lebenspunkte, ein Manta-Gleiter 200. Der Dark Walker ist langsam – das ist

rungskraft (einem Dark Walker auszuweichen ist ein Kinderspiel), sondern seine Fortbewegungsart: Majestätisch, fantastisch animiert und frei von Clipping-Fehlern rammt der Riesenstreiter seine Beine in den Bo-

drehen kann. Wir ziehen derweil das Feuer auf uns und fliehen mit dem Nachbrenner des Scorpions, sobald der Laser nach uns tastet. UT-Veteranen kennen die Vehikel schon aus dem Vorgänger, auch wenn sie nun wesentlich besser aussehen. Die Necris werfen neue Fahrzeuge ins Rennen: die Viper und den Nemesis. Die Viper ist quasi ein flinkes Schwebemotorrad, das auf Knopfdruck meterhoch in die Luft schnellen kann. Auf ausgespannten Tragflächen gleitet es dann langsam zu Boden – ideal, um Hindernisse zu überwinden und Überblick zu gewinnen. Der Nemesis ist eine Art Raupenpanzer, der aus einem Doppelschutz rote Lasersalven feuert. Eine Zoomfunktion macht den Kriecher zum Scharfschützen.

können aber nicht schießen. Schlimmer noch: Wer getroffen wird, purzelt vom Brett und braucht zwei Sekunden, um sich aufzurappeln. Das stellt Fahnenjäger vor spannende Entscheidungen: Auf dem Hoverboard flieht man schneller aus der Feindbasis, ist aber praktisch erledigt, wenn man im Feuerhagel einen Streifschuss abbekommt. In erster Linie taugt das Schweben perfekt dazu, schnell zur Schlacht zu gelangen. Das Tempo von UT 3 zieht dadurch deutlich an. Board-Reiter haben außerdem Tricks auf Lager: Mit einem Greifhaken hängen Sie sich an beliebige Vehikel und lassen sich mitschleppen. Angeblich sollen Sie so sogar Feindgerät übernehmen können; ausprobieren konnten wir das nicht. Nase weise Boarder dürfen den Feind sogar mit Kunststückchen verspotten, die sich auf Tastendruck auslösen lassen. Nichts ist befriedigender, als mit einem Brettstunt aus der Feindbasis zu hopen, die Flagge in der Hand. **CS**



Tja, was das sein soll – wir wissen es nicht. Zwischensequenz oder Spielszene?

sein großer Nachteil. Es dauert fast drei Sekunden, um den Laserturm um 180 Grad zu drehen. Außerdem bewegt er sich so langsam, dass an Ausweichen nicht zu denken ist. Zur Verteidigung kann deshalb ein zweiter Spieler zusteigen. Der besetzt dann einen Geschützturm an der Unterseite der Kabine, zwischen den Beinen, und ballert mit Schnellfeuergeschossen. Alle größeren Fahrzeuge haben Raum für einen zweiten Mann. So besitzt der Goliath-Panzer genau wie der Hellbender-Truck eine MG-Station. Was den Dark Walker zum unangefochtenen Favoriten in der Capture-the-Flag-Partie machte, war nicht so sehr seine Zerstö-

den, steigt über kleinere Hindernisse lässig hinweg und arbeitet sich Felsen und Gebäudestufen hoch, die andere Fahrzeuge nicht im Traum erreichen. So besetzt der Walker zentrale Orte auf der Karte, so wie die Felsnadel vor unserer Basis – der dickste Camper, den wir bisher in Shootern gesehen haben.

### Flink vs. furchterregend

Okay, lassen Sie uns den Brocken ausschalten. Ducken Sie sich am Fenster vorbei, dann runter in den Fahrzeughof. Sie nehmen den Manta-Gleiter, wir den Scorpion. Ihr Manta ist ein zwirotiger Schwebler, der Plasmasalven abgibt; damit umkreisen Sie den Walker schneller, als er sich

### Tempo, Tempo!

Die cleverste Neuerung ist aber das Hoverboard – ein Gleitbrett, das jeder Spieler standardgemäß bei sich trägt. Auf dem Board bewegen wir uns doppelt schnell,

## UNREAL TOURNAMENT 3

christian@gamestar.de

Genre: Multiplayer-Shooter  
Termin: 4. Quartal 2007

Entwickler: Epic Games / Midway  
Status: zu 70% fertig

Christian Schmidt: »Eigentlich sollten die Journalisten beim Probespielen durchwechseln. Ich kann's den Kollegen aber nicht verdenken, dass manche stundenlang sitzenblieben – ich hab's ja genauso gemacht. Wenn das fertige Spiel annähernd die Qualität der Demokarte erreicht, wird es die Multiplayer-Gemeinde im Sturm nehmen. Denn Tempo, Optik und der schiere Spaß sind wahnwitzig. Allerdings lief das Spektakel auf Highend-PCs. UT 3 für Normalo-Maschinen runterzuberechnen, dürfte eine der größten Herausforderungen werden.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



AB 16/18-DVD:  
Trailer



HALL OF FAME:  
Unreal (S. 192)



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-Galerie  
QUICKLINK

3505