

Jeder Schuss ein Treffer

UNREAL TOURNAMENT 2004

Epics Ego-Shooter stellt mit neuen Spielmodi, Waffen und Fahrzeugen selbst abgebrühte Action-Recken vor große Herausforderungen – wir helfen Ihnen dabei, die Gefechte zu meistern.

Bei den zwei zusätzlichen Spielvarianten »Onslaught« und »Assault« müssen Sie in Epics potenziellen Multiplayer-Hit deutlich taktischer vorgehen als noch im Vorgänger. Dazu kommen Vehikel, die unterschiedliche Vor- und Nachteile haben. Mit unseren GameStar-Taktiken klappt es auch in UT 2004 mit dem Monsterkill.

NEUE WAFFEN

1. Sniper Rifle

Die Sniper Rifle aus dem Original-UT feiert in UT 2004 ein Comeback und ist genauso effektiv: Kopftreffer fraggen jeden Gegner sofort. Ein für Momente erkennbarer Kondensstreifen des abgefeuerten Projektils sowie aufsteigender Rauch aus der Waffenmündung verraten jedoch die Position des Snipers, wenn auch nicht so deutlich wie der Lichtstrahl aus der anderen UT 2004-Sniperwaffe, der Lightning Gun. Der Rauch zwingt Scharfschützen außerdem dazu, nach dem Schuss die Position zu wechseln. Denn in der Zoomansicht behindert er die Sicht so stark, dass man Gegner nicht mehr anvisieren kann.



2. Avril

Als Infanterist haben Sie gegen die meisten Fahrzeuge nur mit diesem Spezial-Raketenwerfer Chancen. Im Primärmodus feuert der Avril zielsuchende Raketen auf Vehikel ab. Die Zoomfunktion des Sekundärmodus hilft beim Zielen. Das Projektil zieht einen dicken, gut sichtbaren Rauchsweif hinter sich her, der Ihre Sicht stark behindert. Zudem erkennen Gegner so die Position des

Schützen. Sobald Sie mit der Avril ge-
feuert haben, sollten Sie also schnell wo-
anders hinlaufen. Gegen andere Spieler
bringt diese Waffe nichts, da nur Fahr-
zeuge als Ziel erfasst werden. Überdies
fliegen die Raketen so langsam, das
Feinde problemlos ausweichen können.



3. Mine Layer

Die außergewöhnlichste Waffe in UT 2004 gehört auch zu den vielseitigsten. Im Primärmodus spuckt der Mine Layer nacheinander bis zu acht Minen mit spinnenartigen Beinen aus, die am Zielpunkt erstarren und auf Beute (Fahrzeuge oder Fußgänger) warten. Am besten verstecken Sie die Minen in schwer einzusehendem Gelände wie im hohen Gras oder zwischen Felsen. Oder Sie platzieren die Explosivkörper an Stellen, auf die Feinde zu zielstrebig und unvorsichtig zulaufen, etwa Waffenstände, Fahrzeuge, Geschütze oder Health-Packs. Sobald der Gegner in Reichweite kommt, krabbelt die Mine auf das Opfer zu und detoniert. Da sich die Minen schneller bewegen als die Spielfiguren, gibt es kein Entkommen. Im Sekundärmodus erscheint ein Energie-Leitstrahl, zu dessen Zielpunkt alle bereits platzierten



Minen hinlaufen. So lotsen Sie die
Krabbler vor die Räder ankommender
Vehikel oder die Füße der Gegner.

4. Grenade Launcher

Der Grenade Launcher gehört zu den Waffen, die erst in den Händen erfahrener Spieler ihre zerstörerische Natur voll entfalten. Die Geschosse bleiben so lange liegen, bis ein Druck auf die Sekundär-Feuertaste (oder ein Frag des Spielers, der die Granaten platziert hat), die Explosion auslöst. Im Gegensatz zu den Spinnenminen haben Sie bei den Granaten also Kontrolle über die Zündung – das ermöglicht Kamikaze-Einsätze. So können Sie beispielsweise einen Scorpion-Jeep mit Granaten verzeren, damit in eine Feindgruppe fahren und die Granaten zünden.



FAHRZEUGE

5. Perspektivwechsel

Bei allen Vehikeln und Geschützen können Sie jederzeit zwischen Verfolger- und Ego-Persepektive umschalten. Letztere erleichtert zwar das Zielen, erschwert aber die Orientierung, da Sie die Umgebung nur noch teilweise sehen.



6. Unendlich Munition

Die Kanonen aller Fahrzeuge verfügen über unendlich viel Munition, Sie dürfen also sorglos drauflos ballern. Das Gleiche gilt übrigens für Geschütze.

7. Position im Fahrzeug wechseln

Sie können als Pilot des Goliath-Panzers oder Hellbender-Jeeps auch die Positionen der Bordschützen übernehmen – allerdings nur, wenn das Vehikel steht. Mit den Zifferntasten **1** bis **3** schalten Sie je nach Situation zwischen den Positionen hin und her. Übernehmen Bots oder menschliche Spieler die Geschütze, funktioniert das nicht mehr.

8. Gegner überfahren

Verkehrsröwdis überfahren (und erledigen damit) feindliche Gegner. Der flinke Scorpion-Jeep und der Manta-Gleiter fahren beziehungsweise fliegen deutlich schneller, als Gegner laufen können. Daher eignen sie sich besonders gut für einfache Frags per Vehikel.



9. Fahrzeugen entkommen

Aufmerksame UT-Zocker fliehen vor dem langsamen Goliath-Panzer und Hellbender-Jeep im Zickzackkurs und mit schnellen Ausweichsprüngen (durch zweifaches Antippen der entsprechenden Richtungstaste). Wenn ein Scorpion-Jeep mit ausgefahrenen Klingen angebreitert kommt, hilft das nichts. In diesem Fall können Sie jedoch mit gutem Timing über die tödlichen Klingen springen oder diese abschießen. Vor den Manta-Attacken sind Sie nur in Gebäuden sicher. Insgesamt stehen die Chancen für Infanteristen gegen Fahrzeuge immer schlecht, sofern Sie nicht den Avril-Raketenwerfer im Gepäck haben.

10. Ziel erfasst

Wenn ein Feind Ihr Fahrzeug mit dem Avril-Raketenwerfer anvisiert, blinkt der warnende Schriftzug »Missile Locked« auf. Fliehen im Fahrzeug ist sinnlos: Die zielsuchenden Geschosse treffen immer. Allerdings fliegen sie recht langsam. Also sollten Sie möglichst schnell aus dem Vehikel springen und weglaufen, um

nichts von der folgenden Explosion abzubekommen.

11. Double Damage im Vehikel

Das »Double Damage«-Powerup (Waffen verursachen für 30 Sekunden doppelt so viel Schaden wie normal) funktioniert auch in Fahrzeugen. Parken Sie, sammeln Sie den Schadensverstärker ein und springen Sie wieder ins Vehikel.



12. Goliath-Panzer

Der mächtige, aber träge Panzer ist das angriffs- und verteidigungsstärkste Standard-Vehikel in UT 2004. Allerdings bietet der Tank auch eine größere Angriffsfläche als die übrigen Fahrzeuge und kann von Gegnern schon aus großer Entfernung beschossen werden. Wenn Sie also mit dem Panzer eine bestimmte Position halten wollen, sollten Sie sich geeignetes Gelände suchen und etwa zwischen Felsbrocken parken, um teilweise geschützt zu sein. Verteidigungsschwache Fahrzeuge wie Manta und Scorpion zerstört der Goliath mit einem Treffer aus dem Hauptgeschütz.



13. Hellbender

Ein eingespieltes Dreierteam verwandelt den Hellbender-Jeep in eine Allzweckwaffe. Das Hauptgeschütz spuckt im Sekundärmodus langsam fliegende EMP-Kugeln aus. Treffen Sie eine davon mit dem Primär-EMP-Strahl, explodiert die Kugel und lässt per Kettenreaktion auch die übrigen EMP-Kugeln hochgehen. So lassen sich weite Areale kontrollieren, denn die Energie-Entladung erwischt alle Gegner im Umkreis und entfaltet ein ähnliches Zerstörungspotenzial wie der Redeemer. Allerdings sollten Sie die EMP-Kugeln nicht per

Dauerfeuer in der Landschaft verteilen, da diese aus großer Entfernung zu sehen sind und damit Ihre Position verraten. Mit dem drehbaren MG verteidigt der zweite Mann den Jeep gegen Feinde.



14. Scorpion

Dieser flinke Jeep verschießt Plasma-Bänder, die sich um das Ziel wickeln und explodieren. Das ist besonders gegen die Manta-Gleiter effektiv, wenn die Bänder deren Triebwerke treffen und zerstören. Gegen die schnellen Raptors und gut gepanzerten Goliath-Tanks sind die Plasma-Geschosse weniger effektiv. Als Sekundärwaffe verfügt der Scorpion über seitlich ausfahrbare Klingen, mit denen er Gegner niedermäht. Damit in Feindgruppen zu fahren ist zwar nicht gerade die feine englische Art, aber unglaublich effektiv.



15. Manta

Mit dem Manta überbrücken Sie die Entfernungen auf den großen Karten am effektivsten, da der Gleiter das schnellste UT-2004-Vehikel ist. Er ist so wendig, dass Sie damit ähnlich beweglich agieren, als wären Sie zu Fuß unterwegs. Weichen Sie im Kampf gegen Infanteristen oder andere Fahr- und Flugzeuge unregelmäßig in alle Richtungen aus, um Treffern zu entgehen.

16. Raptor

Während Mantas nur knapp über dem Erdboden entlanggleiten, fliegen Raptoren hoch hinaus und sind damit schwer zu treffen (außer mit dem Avril-Raketenwerfer). Attackieren Sie mit der Primär-Plasma-Kanone daher vorzugsweise aus großer Höhe. Drücken Sie die Taste für den alternativen Feuermodus,

sobald sich ein anderer Raptor nähert: Die zielsuchenden Raketen erfassen die Fluggeräte gleichen Typs automatisch.

ONSLAUGHT-MODUS

17. Power-Nodes

Auf den meisten Onslaught-Karten gibt es abseits der direkten Verbindung zwischen den Basen weitere Power-Nodes. Es lohnt sich, diese Punkte zu erobern, da dort oft mehr und bessere Fahrzeuge sowie Waffen erscheinen.



18. Teleportieren

Sie können zwischen den von Ihrem Team kontrollierten Power-Nodes teleportieren. Wenn Sie sich in den Energiestrahl stellen, erscheint eine Mini-Map, auf der Sie den gewünschten Zielpunkt anklicken. So sparen Sie sich lange Wege. Das klappt aber nur, solange der Ziel-Energieknoten nicht angegriffen wird.

19. Aufbau und Reparieren

Wenn Sie den Energiestrahl des sekundären Feuermodus der Link-Gun auf einen im Bau befindlichen Power-Node richten, beschleunigen Sie dessen Aufladung. Beschädigte Power-Nodes können Sie auf diese Weise reparieren, auch angeschlagene Fahrzeuge pöppeln Sie damit wieder auf. Achtung: Der Power-Core in der Basis lässt sich so nicht reparieren.



20. Reparieren beim Angriff

Wenn ein Power-Node bereits angegriffen wird, bringt Reparieren gar nichts: Die Angreifer machen mit jeder Waffe mehr Schaden als die Link-Gun beheben kann. Schalten Sie also erst die Feinde aus und kümmern Sie sich dann um den angeschlagenen Energieknoten.

21. Effizient linken

Wenn bereits ein anderer Spieler einen Power-Node oder ein Vehikel per Link-Gun repariert, sollten Sie Ihre Link-Gun mit dem Kameraden koppeln (den Energiestrahle des sekundären Feuermodus auf den Kameraden halten). Das verstärkt die Wirkung seiner Waffe und bringt mehr, als wenn beide Spieler einzeln auf das beschädigte Objekt zielen.

22. Fahrzeuge klauen

Vehikel an feindlichen Power-Nodes oder der gegnerischen Basis können Sie nicht benutzen. Wenn die Fahr- und -Fluggeräte jedoch vom anderen Team gefahren wurden und unbewacht auf der Karte stehen, dürfen Sie einsteigen und losdüsen. Beim Wechsel Ihres Fahrzeuges sollten Sie das nicht mehr benötigte Modell also vorsorglich zerstören. Vorsicht: Provokant abgestellte Vehikel sind ein beliebter, mit Granaten gespickter Köder.



23. Power-Core verteidigen

Wenn die Angreifer den Generator in der Basis Ihres Teams angreifen, sollten Sie – statt ihn direkt zu verteidigen – zum nächstgelegenen gegnerischen Power-Node eilen und diesen zerstören. Damit kappen Sie die Verbindung zum eigenen Power-Core und machen diesen wieder unangreifbar.

ASSAULT-MODUS

24. Geschütze

Auf fast jeder Karte befinden sich strategisch platzierte Turrets. Als Angreifer sollten Sie die Kanonen der Verteidiger möglichst früh zerstören, da die Turrets im Gegensatz zu denen der Angreifer nicht erneut erscheinen. Per Link-Gun lassen sich die Geschütztürme reparieren.

25. Missionsziele für Angreifer

Es gibt zwei Arten von Missionszielen: zum einen die vom Typ »Trigger Advance«. Die müssen einmal geschafft werden und gelten dann als erfüllt. Beispiele dafür sind das Sprengen eines Trucks oder das Erreichen eines Wegpunkts. Zum anderen kümmern Sie sich um »Trigger

Control«-Ziele. Dabei handelt es sich um Aufgaben, die längere Zeit dauern und die sie bei Fehlschlägen wiederholen müssen. Auf der Map »Junkyard« sollen die Angreifer beispielsweise mit einem Jeep entkommen. Zerstören die Defensiv-Spieler das Gefährt, müssen die Gegner erneut vom Startpunkt beginnen.



26. Missionsziele für Verteidiger

Die Verteidiger beschränken sich darauf, die Angreifer am Erreichen ihrer Ziele zu hindern. Läuft das Zeitlimit ab, bevor die Aggressoren alle Punkte erfüllt haben, gewinnen die Defensivkräfte.



27. Folge dem Irrlicht

Sobald das nächste Missionsziel ansteht, erscheint vor Ihrer Nase ein Irrlicht in der Farbe Ihres Teams, das in Richtung des neuen Ziels fliegt. Per Tastendruck können Sie den hilfreichen Wegweiser aber auch jederzeit aufrufen. Wenn Sie schnell genug auf die Taste hämmern, fliegt das Irrlicht in so schneller Frequenz, dass Sie den Weg praktisch als deutlich sichtbare Linie erkennen. Dieser Trick funktioniert übrigens auch im Spielmodus Capture-the-Flag, wobei das Irrlicht dann den Weg in die Basis des roten (Standard: [M]) und blauen (Standard: [N]) Teams anzeigt. GV

