

Feuern mit Fahrzeugen

UT 2004

Bewährte Elemente plus frische Ideen:
Vehikel mit kräftigen Waffen sorgen im
Ego-Shooter von Epic für Spielspaß.



Auf »Ab 18«:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wer mittags schnell einen Burger einwerfen oder abends noch rasch beim Spielehändler um die Ecke vorbeiflitzen möchte, der hat es eilig. Und verdröbelt meist keine Zeit mit langen Fußmärschen, sondern schwingt sich in oder auf einen fahrbaren Untersatz. Actionhelden geht's genauso: Wer Planeten erobert, hat keine Muße für Spaziergänge. Folglich sind Vehikel in Ego-Shootern momentan schwer angesagt – kein Wunder, schließlich werden die Maps immer größer. **C&C Renegade** und **Battlefield 1942** ha-

ben es vorgemacht, ab November wird auch **Unreal Tournament 2004** von Epic Games mit Fahr- und Flugzeugen aufwarten. Wir konnten uns schon jetzt in einer Beta-Version in die Pilotenkanzeln schwingen.

Schießsport in Serie

Unreal Tournament 2004 ist die aktualisierte Version der 2003er-Ausgabe und der erste Versuch, eine Actionreihe mit jährlicher Erscheinungsweise zu etablieren. Ähnlich wie bei **Fifa** oder **NHL** gibt's auch hier kein vollständig neues Spiel –



aber eine kräftig überarbeitete Ausgabe, die neben Altbewährtem wie den meisten Waffen auch echte Innovationen bringt. Die wichtigste sind Fahrzeuge, mit denen man allerdings ausschließlich im frisch entwickelten Onslaught-Modus antreten

können wird. Dabei hätte der auch ohne Vehikel das Zeug zum Hit: Zwei Teams kämpfen um Energiestationen. Diese sind – stets auf einer Mini-Landkarte eingeblendet – so miteinander verbunden, dass sie sich nur in einer bestimm-

Der Truck bietet auf seiner Pritsche Platz für zwei Mitfahrer; einer davon bedient die schwere Kanone.





Das **Hovercraft** lässt sich besonders elegant durch hügeliges Terrain steuern.

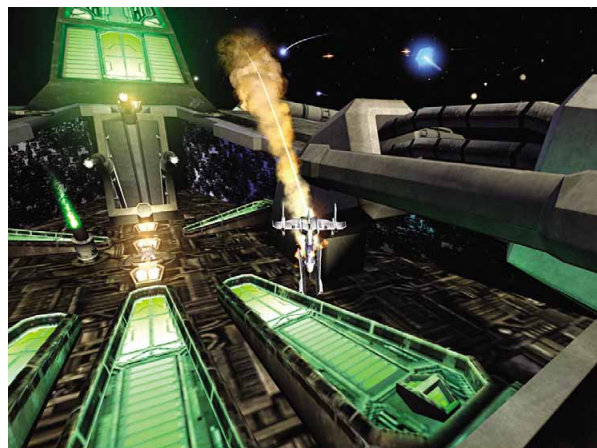
ten Reihenfolge erobern lassen. Erst wenn eine Partei alle Bereiche kontrolliert, ist der Angriff aufs gegnerische Hauptquartier möglich. In unseren Probe-Matches entbrannten um die einzelnen Energieverteiler heftige Kämpfe. Zugleich aber mussten ein paar Teammitglieder schon die nächste Station anvisieren, um den Vormarsch der restlichen Truppe vorzubereiten – ein für die **UT**-Reihe ungewohnt taktisches Element.

Schleudern, rasen, wippen, springen

Geplant sind sieben bis acht Vehikel – welche es ins finale Spiel schaffen, steht noch nicht fest. Wir rechnen unter anderem fest mit Jeep, Gleiter, Panzer sowie mit einem Truck. Alle steuern sich unkompliziert mit einer Mischung aus den Richtungstasten und der Maus. Und

alle verfügen über eine glaubwürdige Fahrphysik. Der Jeep lässt sich schick um Kurven schleudern, bei Bodenwellen wippt er frech und springt über Schanzen durch die Luft.

Sämtliche Vehikel verfügen über ein Geschütz, oft sogar mit zwei Schussmodi. Der Gleiter etwa feuert mit der linken Maustaste einfache Energiegeschosse ab, mit der rechten dagegen eine schwache, aber immerhin zielsuchende Rakete. Besonders interessant ist die Bordkanone des Trucks, die allerdings ein Mitfahrer bedienen muss. Sie schleudert Geschosse gegen Feind, die in großen, kugelförmigen Explosionen detonieren. Wenn sich deren Ränder berühren, verstärkt sich die Sprengladung zusätzlich und richtet noch mehr Schaden an. Einige der Fahr- und Flugzeuge sind relativ dünn gepanzert. Im Not-



Im Assault-Modus erobert Ihr Team per Gleiter eine riesige **Weltraumstation**.

fall lassen sich aber alle mit dem grünen Strahl der Link-Gun reparieren.

Trucks im Tal

Vergleichsweise komplexe Einsätze bietet der – aus dem ersten **Unreal Tournament** bekannte – Assault-Modus. Ein Team muss einen Gegenstand klauen oder ein Gebäude zerstören, das andere soll das verhindern. Die in der Beta-Version enthaltenen drei Levels waren inklusive Bots schon komplett spielbar. Besonders beeindruckt hat uns eine Karte mit gewaltigen Lastern, die durch eine Canyon-Landschaft rasen. Wir starten auf einem der Trucks, müssen uns mit Sprüngen und über ausklappbare Brücken zu zwei Atombomben vorkämpfen und diese per Schalldruck entführen. Im »Ab 18«-Video sehen Sie diese Mission.

Die restlichen fünf Spielmodi stammen aus dem Vorgänger. Die genaue Level-Anzahl steht noch nicht fest, laut Epic Games sollen es aber um die 40 sein. Der Solo-Modus wird wie im Vorgänger ablaufen: Im Kampf mit Bots schalten Sie die Maps nach und nach frei.



Der schnelle **Jeep** eignet sich zum Erkunden der Levels.

Altbewährte Wummen

Die Waffen in **UT 2004** stammen größtenteils aus **UT 2003**. Dazugekommen sind immerhin Minen, die Sie per Fernzünder in die Luft jagen. Speziell gegen Fahrzeuge richtet sich ein zusätzlicher Raketenwerfer.

In Sachen 3D-Engine tut sich wenig Neues, die Grafik wirkt jedoch keineswegs angestaubt. Das Auge freut sich auch weiterhin über tolle Texturen und spektakuläre Effekte. Zudem wirken die Figuren etwas detaillierter, und einige der Levels sind schlicht größer. Die kommende Version ist kompatibel zu den Levels aus der 2003er-Ausgabe, die Epic Games allesamt mitliefern möchte. **PS**



Schickere Explosionen – einige der **Waffeneffekte** hat Epic dezent überarbeitet.

Unreal Tournament 2004

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Epic Games
Termin: November 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Keine wirklich neue Grafik, hauptsächlich alte Waffen – trotzdem kommt UT 2004 frisch daher und macht richtig Spaß. Das liegt fast ausschließlich am durchdachten Onslaught-Modus und am wahnsinnig gut designten Fuhrpark. Mir hat es besonders der Jeep mit seinem flotten Fahrgefühl schwer angetan.«