

Raumschlachten und Panzer

UT 2004

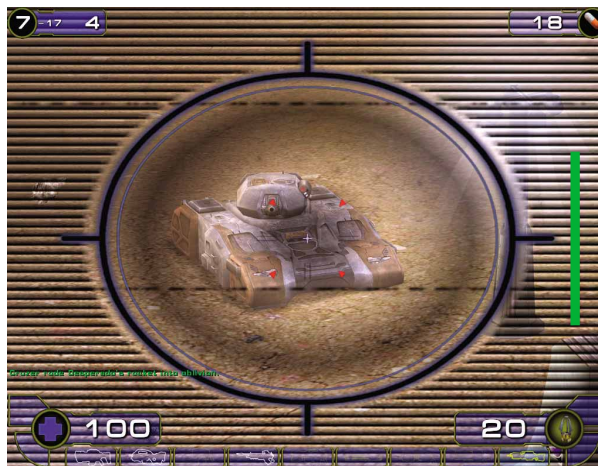
Um in Epics neuem Actionknüller Fragger-König zu werden, brauchen Sie neben einem flinken Ballerfinger auch Pilotenschein und Geländetauglichkeit.

Was Electronic Arts seit geraumer Zeit bei den Sportspielen praktiziert, macht Epic im Shooter-Bereich nach: Jedes Jahr soll eine neue Version von **Unreal Tournament** erscheinen, um den Ego-Shooter vor allem auf professionellen Clan-Turnieren zu etablieren. Das wünscht sich zumindest Epics Vizepräsident Mark Rein, der in **UT 2004** eher einen sportlichen Team-Wettkampf sieht als ein Ballerspiel. Den meisten Fraggern dürfte das schnuppe sein; sie hoffen einfach auf einen neuen Action-Kracher, nachdem **UT 2003** etwas hinter den hohen Erwartungen zurückblieb. Für die Neuauflage hörten die Entwickler mehr auf die Spieler und er-

freuen **Unreal**-Fans neben zahlreichen Neuerungen vor allem mit zwei Comebacks: Der Spielmodus Assault und die Skaarj-Aliens sind in **UT 2004** wieder mit von der Partie.

Nur Lamer laufen

Fahrzeuge sind die wichtigste spielerische Neuheit in **UT 2004**. Zwei Jeep-Modelle ermöglichen flotte Überlandfahrten. Dabei bietet die erste Variante Platz für drei Personen: Der Fahrer lenkt, der Beifahrer ballert frei beweglich, und der Mann auf dem Rücksitz hält seine Gegner mit einem fest installierten MG in Schach. Im anderen Geländewagen sitzt dagegen immer nur ein Spieler, der immerhin in Fahrtrichtung



Im Sniper-Modus visieren wir den Panzer mit der Lightning Gun an.

schießen kann. Das dritte bisher bekannte Bodenfahrzeug ist der Panzer. Dieser Stahlkoloss zerlegt mit einem Volltreffer an-

dere Fahrzeuge; Dauerfeuer von leichten Waffen kratzt ihn kaum. Tribut für starke Verteidigung und tödliche Feuerkraft: Der Tank rollt sehr behäbig durch die Gegend und ist damit ein leichtes Ziel für Raketenwerfer-Schützen.

Wem es auf vier Rädern zu langweilig ist, der darf in **UT 2004** mit drei Fluggeräten abheben. Das erste, der flinke Skimmer, ähnelt einem Motorrad, schwebt aber über dem Boden. Das zweite, noch ungetaufte Vehikel verfügt über ähnliche Manöver wie ein Militärhubschrauber und ist eine perfekte Unterstützung für Landstreitkräfte. Schließlich können Sie als dritten Flieger in einigen Missionen flotte Kampfraumer steuern. Die sollen nach bisheriger Planung aber nur in Weltraumgefechten auftauchen.

Raumschlacht mit Hirn

Mit Assault feiert ein taktisch anspruchsvoller Spielmodus aus dem ersten **Unreal Tournament** in **UT 2004** sein Comeback. Dabei verteidigt ein Team ein Gebäude; die gegnerische Mann-

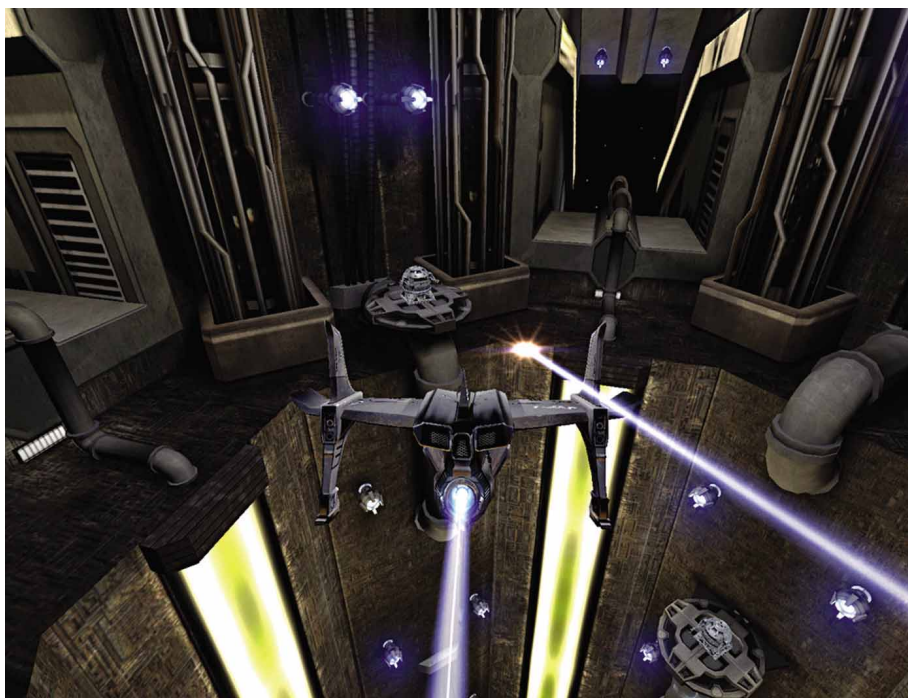


Die Wünsche der Fans wurden erhört: Die grimmigen Skaarj benutzen in UT 2004 Waffen und Fahrzeuge der Menschen (hier ein Jeep).

schaft versucht es in einer bestimmten Zeit zu erobern. Anschließend tauschen die Teams die Rollen. Beispiel: Auf einer Karte attackiert das Menschen-Team ein riesiges Skaarj-Raumschiff. Anfangs fliegen Sie mit Kampfgleitern zum Zielobjekt und ballern die Verteidigungsanlagen mit Ihren Bordwaffen schrottreif. Dann kann das Team im Hangar landen und den Aliens im klassischen UT-Nahkampf den Rest geben. Auf Seiten der Skaarj müssen Sie möglichst schon die Landung der Widersacher verhindern. Dazu feuern Sie mit Stationärgeschützen auf die Feindflieger. Oder Sie schnappen sich im Hangar einen Alien-Kampfraumer und stürzen sich in Dogfights – **Freelancer** lässt grüßen. **UT 2004** wird mindestens sechs Assault-Maps enthalten, darunter eine Roboter-Fabrik auf dem Planeten des UT-Bot-Champions Xan Krieger.

CTF ohne Flagge

Der zweite neue Spielmodus heißt Onslaught und funktioniert ähnlich wie Capture-the-Flag. Der Unterschied zu CTF besteht darin, dass Sie das Objekt der Begierde nicht aus der gegnerischen in die eigene Basis schaffen, sondern gleich zerstören. Entsprechend gut gesichert liegen die Zielobjekte in den Basen. Da die Stützpunkte in den riesigen Onslaught-Levels weit voneinander entfernt stehen, überbrücken die Teams die Distanz am besten mit Flug- oder Fahrzeugen. Allerdings soll sich die Action nach den Plänen der Entwickler nicht nur auf die Basen konzentrieren. Auf jeder Karte verteilte Statio-



Der **Skimmer** des roten Kämpfers lenkt sich wie ein Motorrad.



Die neuen **Spinnenminen** erkennt man im Gras kaum.

närgeschütze erlauben es zum Beispiel, weit vor dem eigenen Hauptquartier eine Verteidigungslinie zu etablieren oder einen Hinterhalt zu legen. Dabei helfen die neuen Spinnenminen: Diese fiesen Knallkörper warten, bis ein Feind in Reichweite ist, krabbeln dann blitzschnell hin und explodieren. Besonders gemein: Im hohen Gras kann man die Dinger kaum erkennen.

Erweitert und aufpoliert

Neben den inhaltlichen Änderungen verbessert **UT 2004** auch die Bedienung. Besitzer eines Headsets dürfen live mit anderen Spielern im Internet und LAN plaudern. Das ist besonders für Clans wichtig, die ihre Aktionen dadurch effektiver koordinieren können als über den recht umständlichen

Chat. Das Programm unterstützt 3D-Sound, sodass Sie mit einer entsprechenden Soundkarte erkennen, ob Ihr Teamkamerad links oder rechts von Ihnen Feindkontakt meldet.

Die Designer verpassen dem Menü und Interface eine Generalüberholung. Unter anderem sollen Action-Fans über zahlreiche Filtereinstellungen im verbesserten Server-Browser leichter Spiele oder sogar Live-Übertragungen der Partien finden. Dank des integrierten »Unreal-TV Match Broadcast«-Systems

können gleichzeitig Hunderte Zocker die Partien anschauen – und das ohne spürbare Leistungseinbußen des Servers. **UT 2004** enthält außerdem ein umfangreiches Voting-System, mit dem die Fragger Spielmodus, Maps, Mutatoren und Spielregeln bestimmen. Dieses System ermöglicht es zudem, unliebsame Störenfriede vom Server zu kicken. Darüber hinaus installiert **Unreal Tournament 2004** sämtliche Bonus-Packs, die bisher für **UT 2003** erschienen sind. **GV**



Team Blau sichert sein **Flugzeug** mit schweren Geschützen: Flak Cannon (links) und Mini-Gun.

Unreal Tournament 2004

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2003

Entwickler: Epic
Ersteindruck: Sehr gut

Georg Valtin: »Da ich beim Ballern das Gehirn nicht gänzlich ausschalte, begrüße ich das Assault-Comeback. Auch die vielseitigen Flug- und Fahrzeuge passen gut ins UT-Konzept und sorgen für mehr Spielspaß und -tiefe.«