

Next Generation Shooter

UT 2003

Massig Levels, durchdachte Waffen und Bombast-Grafik: Epic hat an nichts gespart und den zweiten Teil der Ballerorgie konsequent aufgebohrt.

Schnee fällt von einem grauen Himmel auf eine surreale Felslandschaft. Mit infernalischem Lärm jagt eine Horde Außerirdischer hinter uns durch die weiße Pracht, um uns mit Raketen, Lasern und Elektroschocks zu pulverisieren. Denn wir haben den Ball, und uns trennen nur noch wenige Meter vom feindlichen Tor. Doch kurz vor dem Triumph trifft uns von hinten eine Rakete mit tödlicher Wucht. Der Sieg scheint endgültig verloren. Aber Carol Robinson, ihres Zeichens »Juggernaut« und Vorzeige-Bot unseres Teams, schnappt sich die Pille, umläuft zwei Gegner und versenkt das Ei in der letzten Sekunde mit einem geschickten Schuss im Ziel. Die Zeit ist um, das Spiel gewonnen.

Was sich anhört wie die Fieberfantasien von Oliver Kahn, entpuppt sich als eine Szene aus dem Spielmodus Bombing Run. Und der wiederum ist wichtiger Teil des sehnlichst erwarteten Team-Shooters **Unreal Tournament 2003**.

Zwischen Lava und Bäumen

Unreal Tournament 2003 setzt in Sachen Grafik auf jeden Fall neue Maßstäbe: Knallblauer Himmel, sattgrüne Bäume und kristallklares Wasser. Da schweben Glühwürmchen zwischen üppigem Gras, und die Äste über Ihnen werfen Schattenspiele auf den Boden und Ihre Waffe. Fast möchte man sich zu einem Picknick niederlassen. Dämmriges Licht, wabernde Lava und von den Wänden stierende, metallisch anmutende Totenköpfe laden weniger zum Verweilen ein, sorgen aber für die richtige Stimmung. In der neuesten Version des Programms beeindruckt das Auge auch ein dem Pixelshading ähnlicher Effekt (Render-to-Texture). Auf der Karte Curse 3 beispielsweise hängt eine Art gigantischer Spiegel, der das Geschehen darunter in Echtzeit reflektiert. Schießt man darauf, beginnt die Oberfläche des Spiegels zu wabern. Solch fescche Gimmicks finden sich überall. Berüh-



Düster geht es auf der Double-Domination-Karte **Scorched Earth** zu.

ren oder ballern Sie auf bewegliche Lichtquellen wie herunterhängende Lampen, beginnen diese zu schwingen – und der Lichtkegel unter ihnen ebenso.

Neues aus der Waffenschmiede

Mit einigen der spratzigsten Megatöt-Waffensysteme jagen Sie in **Unreal Tournament 2003** clevere Bots oder reale Gegner. Ursprünglich gar nicht einge-

plant, befindet sie sich nun doch wieder im Arsenal: die Bio Rifle. Jetzt pumpt ein Kolben die giftige grüne Soße durch einen durchsichtigen Zylinder vor die Füße der Widersacher. Auch die meisten anderen Waffen wurden komplett überarbeitet – oder gar durch neue ersetzt. Die Enforcer nämlich, noch die Startknarre im Vorgänger, musste dem stärkeren Assault Rifle weichen, das im al-



Ein **Anubier** stellt sich uns auf der Outdoor-Map **Antalus** in den Weg. Mit der Mini Gun pusten wir den eiltlen Pfau aus dem Weg.

Die Spielmodi



Bombing Run: Die sieben Karten sind symmetrisch aufgebaut. In der Mitte liegt ein Ball, der in der gegnerischen Basis durch eine Art Portal transportiert werden muss. Solange ein Spieler im Besitz des Balls ist, kann er keine Waffe benutzen und sollte von den Teamkameraden gedeckt werden. Schießt ein Spieler das Rund durch das gegnerische Portal, bekommt seine Mannschaft drei Punkte. Springt er samt Ball hindurch, bringt das sieben Punkte.



Capture-the-Flag: Der Klassiker wird auf zwölf Karten ausgetragen. Dabei geht es darum, der gegnerischen Gruppe die Flagge aus der Basis zu klauen und in die eigene zu bringen. Voraussetzungen für das Punkten: Die eigene Flagge muss noch in Ihrem Besitz sein. Beste Fortbewegungsart ist das Teleportieren mit dem Translocator – aber nur ohne Fahne. Denn bei dem Versuch, den Wimpel per Teleportation zu transportieren, verlieren Sie ihn.



Double Domination: Eine Variante des bekannten Domination-Modus. Fünf Karten hat UT 2003 dafür in petto. Lediglich zwei Punkte gilt es auf einer Map zu besetzen – und zwar für ganze zehn Sekunden. Haben Sie einen Punkt eingenommen, wird der in Ihrer Teamfarbe markiert. Besitzen Sie beide Punkte, beginnt eine Frauenstimme damit, die Sekunden runterzählen. Sobald ein Gegner jedoch einen der Punkte berührt, wird die Zählung abgebrochen.

alternativen Feuermodus fiese Granaten wirft, die mit Zeitverzögerung explodieren. Gewöhnungsbedürftig präsentiert sich das neue Scharfschützengewehr: Die Lightning Gun ver-

schießt helle Blitze, dank derer man die Position des Schützen leicht ausmachen kann – denkbar ungünstig für Spieler, die gerne unentdeckt in dunklen Ecken lauern. Vollkommen neu

ist die Link Gun. Die wirft grüne Energie-Blasen oder einen kontinuierlichen Strahl auf die Gegner. Der Strahl lässt sich mit dem des Teamkollegen koppeln, um die Wirkung zu steigern.

Einen sehr sinnvollen und durchdachten Neuzugang stellt die Shield Gun dar, die den Platz des Impact Hammer einnimmt. Der war kaum zu gebrauchen, weil man nur selten nah genug an den Gegner kam, um die tödliche Druckwelle auszulösen. Bei der Shield Gun sieht es schon anders aus: Der alternative Waffenmodus produziert nämlich eine Schutzbarriere vor Ihnen, durch die Sie sich nahezu unverletzt einem feuernden Widersacher nähern. Und dann – zack – bekommt der die Druckwelle vor den Latz geknallt.

Massig Spielfelder

Insgesamt wird es in UT 2003 40 Szenarios geben. Dazu gehören 15 Deathmatch-Karten, die auch für Team-Deathmatches genutzt werden. Weitere zwölf Karten stehen für Capture-the-Flag-Partien bereit, sieben für Bombing Run und fünf für Double Domination (siehe Kasten). Darunter sind auch neue Versionen alter Bekannter, etwa der schon erwähnte Curse-Level. Aber auch Lava Giant und eine ägyptische Variante von Facing Worlds sind mit von der Partie. Einige der neuen Kampfterrains kann man mit

48 Kämpfer vom anderen Stern



Söldner Vom Planeten Sanctuary kommen die acht Soldner-Kämpfer. Dabei handelt es sich um normale Menschen. Hier zu sehen: Patrice Leblanc. Lieblingswaffe: Rocket Launcher.



Nightmares Die Nightmares leben auf dem Lava-Planeten Purgatory. Sie heißen, wie sie aussehen – wie Alpträume. Im Bild: Specimen 040G. Lieblingswaffe: Lightning Gun.



Gen Mo'Kai Die Gen Mo'Kai-Kämpfer stammen vom Urwald-Planeten Arborea. Mokara heißt der hier gezeigte Kämpfer. Seine favorisierte Knarre: Shield Gun.



Premaka Ihren modischen Namen verdanken die Roboter ihrem hochtechnisierten Heimatplaneten. Der im Bild zu sehende Vertreter heißt GSU-8860. Lieblingswaffe: Shock Rifle.



Anubier Wie bei den Pharaonen geht es auf dem Planeten Anubis zu: überall Sand und Obelisken. Anzahl der Streiter: wie überall acht. Im Bild: Sherit. Bevorzugter Schießprügel: Link Gun.



Juggernauts Die acht Juggernauts sind gentechnisch hochgezüchtete Menschen und leben auf dem Eisplaneten Alleria. Marvin Hunter (Bild) kämpft mit der Shield Gun.



e Models sind ebenso detailverliebt wie vielfältig. Während **Maynard Lacroix** (links) mit seinem Tattoo protzt, zielt **Komek** (aus den Reihen der Alienrasse Gen Mo'Kai) mit der Link Gun auf uns.

ruhigem Gewissen als schräg bezeichnen. Die Karte Slaughterhouse beispielsweise heißt nicht nur so, sondern sieht auch genauso aus. Überall baumeln Fleischbrocken, die bei Treffern gegeneinander klatschen.

Ich sehe mich fliegen

Eigentlich keine Waffe, aber mindestens so wichtig wie die Schießprügel des Programms ist der Translocator. Damit konnte man schon in **Unreal Tournament** scheinbar Unüberwindliches meistern, indem man kleine Chips verschoss, um sie durch einen Tastendruck an deren Landepunkt zu teleportieren. **UT 2003** erleichtert den Gebrauch des kleinen Wundergeräts erheblich. Eine in den Teleporter-Chip eingebaute Kamera verrät, wohin die Reise geht, und ob es gefährlich werden könnte – etwa, wenn der Chip versehentlich in Lava geplumpst ist oder in der Landezone gerade scharf geschossen wird.

Fingerakrobatik

Unreal Tournament-Veteranen dürfen sich schon mal die Hän-

de reiben, um die Gelenke geschmeidig zu halten. Denn neben dem altbekannten Dodging (doppelter Druck auf eine der Richtungstasten, um schneller größere Entfernungen zu überwinden) und dem Rocket- oder Shield-Gun-Jump (Druckwelle plus Sprung schleudert Sie in die Luft) wird es noch einige andere Specialmoves geben. Da wäre beispielsweise der Wall-Dodge, eine Art Supersprung: Wenn Sie neben einer Wand stehen, können Sie sich per Dodging davon weit abstoßen – im besten Fall sogar über den Kopf eines Gegners hinweg. Der Super-Dodge (normales Dodging mit anschließendem Sprung) lässt Sie rasend schnell die Richtung ändern. Zusätzlich zu den neuen Bewegungen sorgen in den Levels verteilte Adrenalin-Kapseln für mindestens vier weitere Spezialtechniken. Hat Ihre Spielfigur mit 20 dieser Kapseln den Adrenalinwert auf 100 gesteigert, aktivieren mehr oder weniger komplizierte Tastenkombinationen (etwa viermal schnell nach vorne) Berserkermodus (zehnfache Feuerkraft), Verteidigung (zusätzli-

che Rüstung und Gesundheitspunkte), Beweglichkeit (Sie sind um ein Vielfaches schneller) oder Unsichtbarkeit. Die Spezialfähigkeiten halten allerdings nur so lange an, wie Ihre Adrenalin-Reserven reichen.

Oh, wann kommst Du?

Bleibt noch die Frage, wann **Unreal Tournament 2003** endlich erscheint. Publisher Infogrames hat in der offiziellen Release-Liste mittlerweile September angegeben. Vermutlich eher Wunsch denn Realität, benutzte doch Epics Vizepräsident Mark Rein diesbezüglich bereits die berühmten Worte »When it's done!«. Präziser äußerte sich jüngst in einem Interview Pancho Eekels, Lead-Designer bei Digital Extremes: Demnach soll zuerst die Demo er-

scheinen, um mit ihr einen weltweiten Performance-Test zu fahren. Wenn die Ergebnisse Epic und Digital Extremes zufrieden



Die Karte **Inferno** erinnert im Aufbau und in den Verzerrungen an einen indizierten id-Shooter.

stellen, wird das Spiel endlich veröffentlicht. Andernfalls folgt eine weitere Demo. Insofern ist die Infogrames-Angabe über den Release nur als eine Möglichkeit zu verstehen. **PET**

Unreal Tournament 2003

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Digital Extremes
Termin: 26. Sept. 2003 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Petra Schmitz: »Im Grafikhimmel geht es hoch her: Unreal Tournament 2003 sieht nicht nur unverschämt gut aus, sondern spielt sich auch vertraut flott. Wenn der Titel irgendwann mal erscheint, werde ich Nächte damit verbringen, die Specialmoves im Schlaf zu beherrschen.«