

## Kampf um den Action-Thron

# Unreal Tournament 2

Publisher Infogrames lüftet den Schleier: Der actiongeladene Multiplayer-Shootout protzt mit atemberaubender Grafik und einem runderneuertem Spielprinzip.

Die »Unreal Warfare« genannte 3D-Engine sorgte schon bei den ersten Bildern von **Unreal 2** für klappende Kinnladen. Dasselbe Gerüst bildet nun auch das Grafik-Triebwerk für den 3D-Shooter **Unreal Tournament 2**.



Auffälligster Unterschied zum Vorgänger: Die meisten Levels spielen an der frischen Luft. Auf Ihrer Hatz nach dem Titel des Tournament-Meisters durchqueren Sie fünf Planeten, die thematisch geordnet sind: So brodeln in der Lavawelt heißes Magma unter Ihren Füßen, die auf der windumtosten Eissphäre bald wieder abkühlen dürfen. Der sonnendurchflutete Wüstenschauplatz führt in einen lauschigen Wald, der schließlich in eine beklemmende Maschinenggend übergeht – für Abwechslung dürfte in den bislang geplanten knapp 30 Levels gesorgt sein. Das umfasst auch verbesserte Partikeleffekte wie realistisch rauchende Knarren, blubbernde Biomassen und fetzige Explosionen.



Die **Bots** kämpfen wieder sehr intelligent gegen- und miteinander.

Einige Spieler kritisierten bei Teil eins, dass es bei den Models an Abwechslung mangelte. Diesen Kritikpunkt nahmen sich die Entwickler zu Herzen und erhöhten sowohl die Auswahl der möglichen Spielfiguren als auch die Variationen innerhalb

der Recken-Reihen. So stehen Ihnen nunmehr sechs Rassen zur Verfügung, von den **Stargate**-angehauchten »Egyptians«, über die Borg-ähnlichen Maschinenwesen »Robots« bis zu den mysteriösen »Aliens«. Jedes der 50 Männlein oder Weiblein



Die **Figuren** besitzen hoch auflösende Texturen und animierte Gesichter; beachten Sie auch die enorme **Sichtweite**.



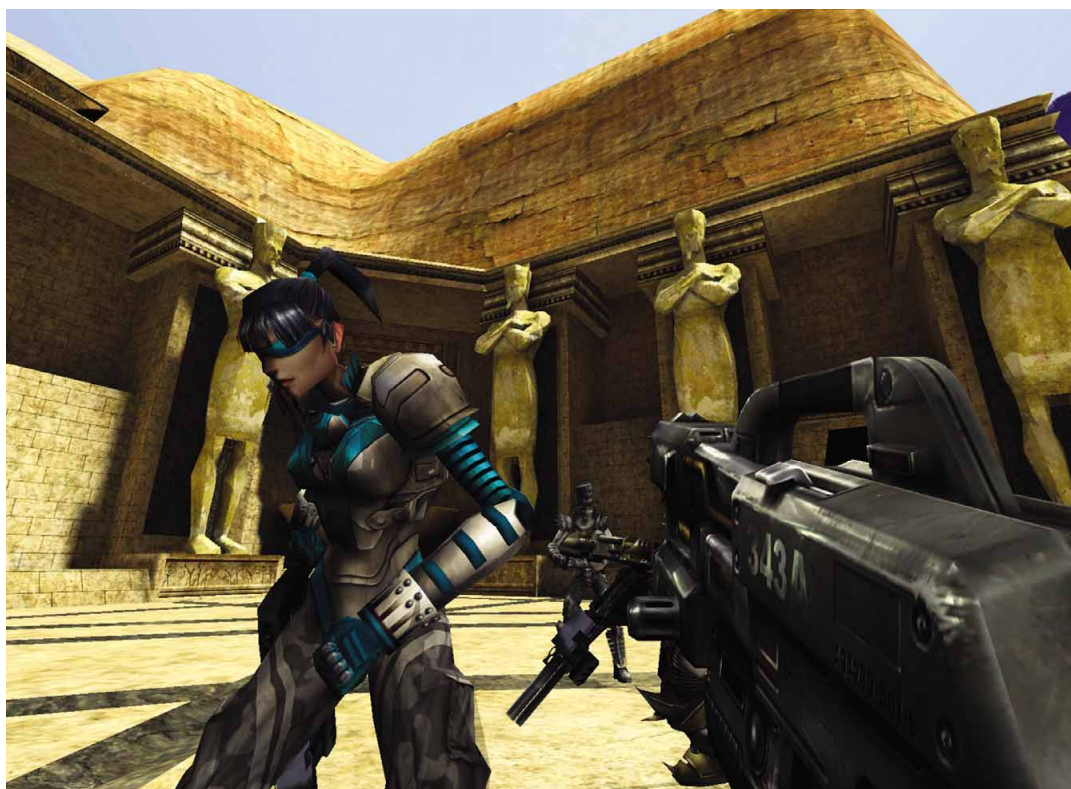
besteht aus bis zu 3.000 Polygonen, das sind ungefähr sechsmal so viele wie anno 1999.

### Aus Alt mach Neu

Spieler des Vorgängers werden die meisten Waffen sofort wiedererkennen – und sich dann über neue Funktionen wundern. So kann der Raketenwerfer nun maximal drei Geschosse gleichzeitig abfeuern – das aber in schnellerer Reihenfolge. Das Scharfschützengewehr ist jetzt eine Laserwaffe, die eine Partikelspur in der Luft hinterlässt, sodass man die Position des Schützen orten kann. Die größte Neuerung hat aber die Pulse Cannon erfahren: Der Strahl kann, wie im Film *Ghostbusters*, mit dem eines Teamkameraden gekoppelt werden, um einen vernichtenden Mehrfachbeam zu erhalten – der allerdings überlädt, wenn man das Spielchen zu weit treibt.

### Spaß für Einzelgänger

Eines der besonderen Merkmale von *Unreal Tournament* waren die intelligenten Bots, mit denen man auch offline spielstarke Widersacher hatte. Diese werden sich in Teil zwei wiederfinden, allerdings angeblich noch eine Spur hinterhältiger als bisher. Solospieler bekommen aber noch mehr fürs Geld: Zwar bleibt die Story um invasionsfreudige Aliens gewohnt rudimentär, doch dieses Mal bekommen Sie mehr zu tun, als einfach nur ein Match nach dem anderen abzuklappern. Sie kaufen sich zu Beginn des Spiels ein fünfköpfiges Team, von denen jedes Mitglied unterschiedliche Eigenschaften hat. Zusätzlich können Sie Ihren Mannen eine Spielweise (offensiv, defensiv



In der heißen Wüste Ägyptens geben Sie Ihren **Teamkameraden** taktische Kampfanweisungen.

und so weiter) zuweisen und so das Match leicht taktisch gestalten. Mit zunehmendem Erfolg verbessern sich die Eigenschaften Ihrer Mannen, und Sie können »freie« Kämpfer in Ihrem Team antreten lassen.

Erstmals kommen in der *Unreal*-Welt auch Fahrzeuge zum Einsatz. In den Missionen stehen verschiedene Vehikel herum, die teilweise wie bei *Halo* von mehreren Spielern gefahren werden dürfen.

### Nützlicher Lebenssaft

Neuerdings hinterlassen getötete Gegner einen Klumpen »Bio-Energie« auf dem Feld der Ehre. Sammeln Sie die schnell genug ein, erhalten Sie kurzzeitig neue Fähigkeiten. So bekommen Sie einen enormen Temposchub oder verfallen in den »Berserker«-Modus, der Ihre Waffen um ein Vielfaches stärker macht. Die Jagd nach dem grünen Glibber gewinnt vor allem für die Mehrspielergemeinde an Bedeutung. Für die hält das Programm nicht nur die üblichen Spielmodi »Deathmatch« oder »Capture the Flag« bereit, sondern auch neue Varianten: Bei-

spielsweise »Domination 2«, in dem ein Team gleich zwei Punkte auf der Karte besetzen und eine Zeitlang verteidigen muss. Oder »Bombing Run«, den Er-

satz für »Assault«, in dem es das Team per geschicktem Passspiel eine Bombe in das gegnerische Lager schmuggeln und hochgehen lassen soll. **PK**



Die **Waffen** wurden runderneuert und teils mit neuen Funktionen versehen.



Im Spielverlauf kämpfen Sie auf fünf **Welten**.

## Unreal Tournament 2

**Genre:** 3D-Shooter

**Entwickler:** Digital Extremes

**Termin:** 3. Quartal 2002

**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Paul Kautz:** »Evolution statt Revolution ist das Motto bei UT2. Alles wird konsequent weiterentwickelt, besser und schöner, aber im Grunde bleibt das Spiel dasselbe – und das ist ja nun wirklich nichts Schlechtes. Wenn die Jungs jetzt auch noch den Termin einhalten, bekommen wir dieses Jahr einen echt heißen Multiplayer-Sommer.«