

Die Bots sind sehr clever und übernehmen selbstständig Knotenpunkte.



Ohne den Team-Klassiker Capture the Flag ist ein Unreal Tournament nicht denkbar.

Keine Klassen, keine Terroristen, kein Zweiter Weltkrieg, keine AK-47 und keine Belohnungen. Will man das spielen? Ja! Und wie!

Unreal Tournament 3



DVD
- Mega-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3505
- Online-Special
▶ Quicklink: 4382

Win Vista 32 Bit
- läuft
- 5.1-Sound mit X-Fi

- Facts**
- ▶ 4 Fraktionen
 - ▶ Kampagne mit 5 Akten
 - ▶ 42 Karten
 - ▶ 5 Spielmodi
 - ▶ 16 Fahrzeuge
 - ▶ 32 Spieler

Sanctuary, also Heiligtum, heißt das riesige, leicht verfallene Gebäude, aber darin ist uns nichts heilig, schon gar nicht die sonst so hochgeschätzten Kollegen. Im Gegenteil! Die werden gnadenlos niedergehämert. Ihnen wird giftiger Grünschleim ins Gesicht gepumpt, werden Kugeln zwischen die Rippen geschossen und Raketen vor die Füße gejagt. Wir sind ja auch nicht zum Wettbeten hierher gekommen, sondern zum Wettschießen, genauer: zum Deathmatch. Tod dem Klinge, dem Siegmund, dem Schmidt, dem Matschijewsky, dem Visarius!

Ach, allen! Wo liegt gleich wieder der Redeemer?
Wir haben's ausgiebig getestet und können mit Fug und Recht behaupten: Kaum hat man das Spiel gestartet, sich in eine Partie eingeklinkt, sich an Geschwindigkeit, satten Farben und an den ersten Abschüssen berauscht, kann man einfach nicht mehr aufhören mit **Unreal Tournament 3**.
Spiel mit Geschichte
Das erste **Unreal Tournament** von 1999 (hierzulande indiziert) war neben **Quake 3: Arena** und der **Half-Life-Modifikation Counterstrike** der Titel, der das Clanwesen weltweit ins Rollen brachte. Den Entwicklern Epic und Digital

Extremes gelang es damals auf Anhieb, durch ihren wunderschönen, einfach zu spielenden, aber hart zu meisternden Multiplayer-Shooter gigantische Spielerzahlen zu mobilisieren. Noch heute spielt man in Ligen den tollen Capture-the-Flag-Modus des uralten **UT 99**, wie es zur Abgrenzung von den Nachfolgern mittlerweile genannt wird.
Apropos Nachfolger: **UT 2003** und **UT 2004** konnten trotz neuer Spielmodi und besserer Grafik nicht so recht an den Erfolg von Teil 1 anknüpfen. Das hatte allerdings weniger mit der Qualität der Programme zu tun als vielmehr mit der Tatsache, dass die Konkurrenz längst deutlich härter

geworden war. Andere Titel wie die **Battlefield-Reihe**, das mittlerweile von Valve vertriebene **Counterstrike**, **Call of Duty** oder **Operation Flashpoint** schöpften Spieler ab und läuteten die Erfolgswelle der semi-realistischen Programme ein – die noch immer anhält. Insofern ist **Unreal Tournament 3** durchaus ein Wagnis, steckt in dem Titel doch alles, nur kein Realismus. Und gerade deswegen ist das Spiel so erfrischend – obwohl Epic nur sehr dezent in das aus den Vorgängern bekannte Konzept eingegriffen hat.
Krudes Kriegsturnier
Es ist mal wieder Krieg in der Zukunft. Nicht nur die widerlichen

Abwechslung hoch drei



An Abwechslung mangelt es nicht: Auf der Karte Gateway hat der Entwickler gleich drei Grafiksets vereint. Sie schlüpfen durch Portale auf eine Raumstation, in ein Eis-Areal und in eine Dschungel-Landschaft.

82

74

Feindlichen Primärknoten an

Test

Sie haben die Kugel, bringen Sie sie zu einem Knoten

Errichtet Roter Knoten!

Hoverboard

+ 38

Wir haben die Kugel und sind im **Schlepptau** eines Paladin unterwegs, als uns ein feindlicher Hellbender attackiert. Der Paladin macht allerdings kurzen Prozess mit dem Gegner.

Krall, Handlanger der Skaarj, setzen den Kolonien zu. Auch die Necris, halbtote Wesen mit erstaunlicher Technologie, wollen die Menschen unterjochen. Also

auf in die Schlacht – beziehungsweise in die Solokampagne, auf die Epic angeblich den Schwerpunkt im jüngsten **Unreal Tournament** gelegt hat.

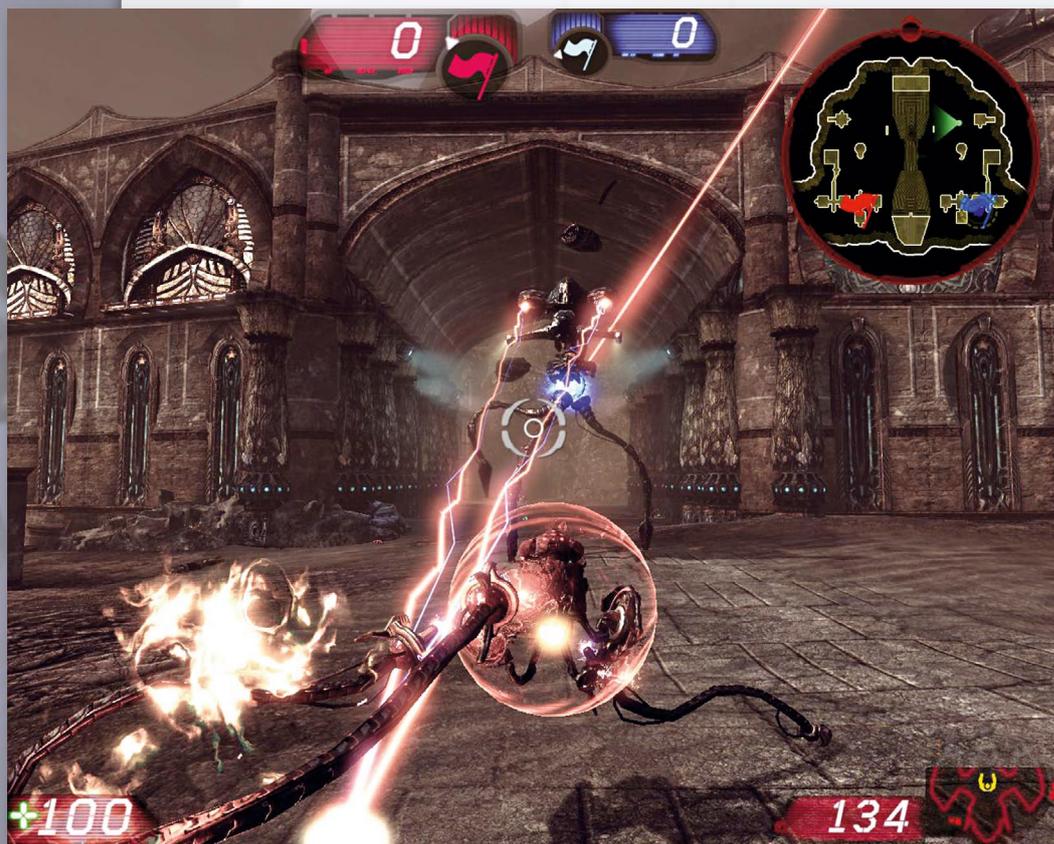
Nach einem pompösen Intro sind wir allerdings schnell ernüchtert. Hinter dem Kriegsszenario verborgen sich keine riesigen Angriffe auf Städte, gi-

gantische Raumschlachten oder was man



Gefechte werden meist über Distanz ausgetragen. So nah kommen Sie **Gegnern** selten.





Mit dem flinken **Scavenger** können Sie sogar einen gigantischen Darkwalker knacken. Schwachpunkt des Riesen: seine Trägheit.

sonst vom SciFi-Krieg erwarten dürfte. In fünf Akten bolzen wir stattdessen schlicht mit Bots durch die fünf normalen Spielmodi von **Unreal Tournament 3**. Zwar werden die einzelnen Einsätze stets durch dramatische gesprochene Texte eingeleitet, in denen Epic eine kleine Rahmenhandlung spinnst, aber am Ende spielen wir dann doch nur Team-Deathmatch, Capture the Flag oder den neuen Warfare-Modus. Da war die Kampagne in **Unreal Tournamen-**

ment 2004 nachvollziehbarer. In der haben wir uns nämlich nur durch ein Turnier geschossen, eben das »Tournament«, das das Spiel seit jeher im Namen trägt.

Nichtsdestotrotz macht die sieben- bis zehnstündige Weltrettung Freude. Die Karten und Spielmodi sorgen für reichlich Abwechslung. Wir dürfen manchmal sogar zwischen simplem Mannschaftsgeballer, Flaggenklau oder komplexeren Warfare-Schlachten wählen. Die Bots verhalten sich in

den meisten Fällen clever und gehorchen sogar unseren Vorgaben, die wir auf der Kartenübersicht geben. Lassen Sie sich übrigens nicht durch das Wörtchen »Solokampagne« in die Irre führen: Sie können Krall und Necris auch kooperativ mit vier Mitspielern sowohl im LAN als auch online verhalten. Super!

Die Kugel zum Sieg

Kann mal jemand den Siegestrum stoppen? Oh mein Gott, der hat

die Kugel! Klinge, los, du hast das schnellste Fahrzeug, hinterher! Verflixt, Fabian hat den Ball ins Ziel getragen. Der Knotenpunkt ist verloren, und wir stehen mit kompletter Mannschaft in der feindlichen Basis, können aber nichts mehr gegen den nun geschützten Energiekern ausrichten. Toll gemacht, Kollegen!

Kommt Ihnen das Beschriebene bekannt vor? Hinter dem von Epic als neu angepriesenen Warfare-Modus verbirgt sich Onslaught aus **UT 2004**. Das Ziel dabei ist es, den gegnerischen Hauptkern zu zerstören. Dazu knüpfen Sie Energielinien, indem Ihr Team Verbindungsstellen, sogenannte Primärknoten übernimmt. Gelingt es Ihnen, eine solche Linie bis zum Hauptquartier der Gegner zu spannen und lange genug aufrechtzuerhalten, bis der feindliche Kern geknackt ist, haben Sie gewonnen. Das klingt einfacher, als es ist, wechseln die Primärknoten doch dauernd und zuweilen blitzschnell den Besitzer. Das langwierige Vorgehen einer Übernahme: Der Knoten wird zunächst zerballert und dann neu errichtet. Die flotte Methode: Mittels einer kleinen Energiekugel, die Ihre Basis ausspuckt, übernehmen Sie den Punkt direkt. Damit nicht nur Kugeln geschleppt werden und so niemand gewinnt, brauchen die Teile geraume Zeit, bis sie neu entstehen.

Warfare spielt sich stets ein wenig anders, denn Epic hat reichlich Variationen eingebaut: Mal geht es in gigantischen Arenen zur Sache, in denen Sie bis zu drei Primärknoten erobern

Gegnerschönheiten

Um die recht aufwändigen und anpassbaren **Spielerfiguren** sehen zu können, müssen Sie im Menü unter dem Reiter »Spieler« die entsprechende Funktion aktivieren. Andernfalls zeigt Ihnen das Spiel auf Freund- wie Feindseite eine Standardgestalt. Das Aktivieren der Figuren kostet ein wenig Rechenleistung.



Team Necris

Team Krall

Team Liandri

Team Iron Guard

Team Ronin

Standardfigur

Der Warfare-Modus



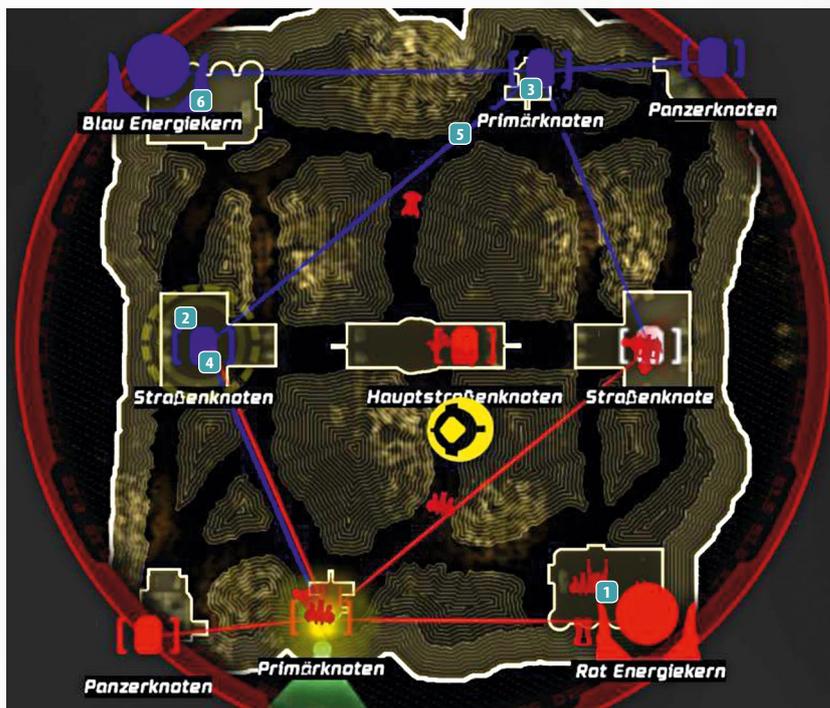
Wir starten in unserer Basis mit dem Raptor. Unser Kugelträger ist bereits am Straßenknoten im Osten.



Blau greift unseren Primärknoten im Süden an, wir attackieren im Gegenzug den Knoten im Westen.



Mist! Gerade am blauen Primärknoten angekommen, verlieren wir den östlichen Straßenknoten wieder.



Die Warfare-Karte »Torlan« gehört zu den größten im ganzen Spiel. Drei neutrale Knoten spucken Superfahrzeuge aus: Die Panzerknoten im Nordosten und Südwesten liefern Goliath-Tanks, der Knoten in der Mitte stellt eine Cicada bereit, die bis zu 16 Raketen gleichzeitig verschießen kann.

Torlan bietet die Möglichkeit, sowohl über die linke als auch die rechte Flanke eine Energielinie zum gegnerischen Kern zu legen und so gegebenenfalls auszuweichen, falls einer der wichtigen Straßenknoten zu gut vom Gegner verteidigt wird.

Torlan lässt sich übrigens auch mit Necris-Fahrzeugen wie dem Darkwalker auf der einen und Menschen-Verhikeln wie dem Raptor auf der anderen Seite spielen.



Das Spiel rät uns, die Kugel zum westlichen Knoten zu schleppen, um die blaue Linie zu unterbrechen.



Geschafft, die Linie steht. Im letzten Moment fangen wir noch einen feindlichen Kugelträger ab.



In der Basis der Feinde angekommen, zerlegen wir mit vereinten Kräften den Energiekern. Gewonnen!

müssen, um den gegnerischen Kern zu schrotten. Mal sind die Karten winzig mit nur einem Knoten in der Mitte. Mal muss nur ein Team einen Primärknoten erobern, während das andere gleich den Hauptkern attackieren darf – jedoch von mächtigen Geschützen eingerahmt ist.

Auf manchen Karten mischt der Entwickler auch ein bisschen des alten Assault-Spiels unter den Warfare-Modus. Auf diesen Mixkarten lassen sich neben den Primärknoten noch neutrale Kontrollpunkte einnehmen. Diese Punkte spucken entweder besonders mächtige Vehikel wie den Goliath-Panzer aus, oder sie aktivieren Brücken, über die auch schweres Gerät rollen kann. Oder, superflies: Sie öffnen ein Fluttor. Das ausströmende Wasser beschädigt den gegnerischen Kern. Sie können die Karte »Floodgate«

folglich theoretisch auch gewinnen, indem Sie ständig den Knoten, der das Fluttor steuert, in Besitz nehmen und die Feinde aus Ihrer Basis fern halten.

Ein echtes Brett!

Ah! Schon wieder gestorben! Wir stehen allein in der Basis, alle Fahrzeuge sind futsch, und die Schlacht tobt gefühlt drei Kilometer entfernt. Bleiben drei Möglichkeiten: 1) Warten, bis ein Fahrzeug erscheint, 2) warten, bis die Schlacht zu einem kommt oder 3) einfach loslatschen. So war es zumindest noch in **UT2004**. Jetzt ist alles anders, denn jetzt ist Hoverboard-Zeit! Ein Tastendruck, und schon haben wir ein Gleitbrett unter den Füßen, das uns in Windeseile zur Action bringt.

Das Hoverboard erscheint auf den ersten Blick simpel und kaum hilfreich. Seine taktische Vielfalt

erschließt sich aber erst nach einiger Eingewöhnung. Es macht Schluss mit langen Fußmärschen über riesige Karten. Es lässt uns kampfstarken, aber tragen Panzern einfach davonbrausen. Und

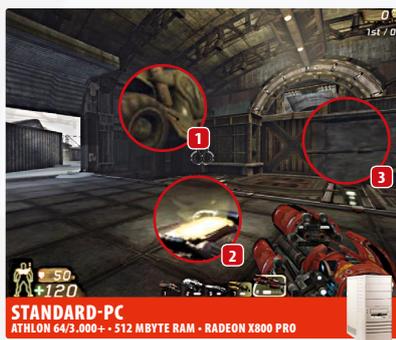
wir können flink Flaggen oder die im Warfare-Modus wichtigen Kugeln zu ihren Zielorten transportieren. Rasend schnell wird das Ganze vor allem dann, wenn wir uns per Abschleppstrahl an einen



Blöde Texte: Mit »Auseinandersetzung« meint das Spiel den **Abschlepp-Modus**.

TECHNIK-CHECK

UNREAL TOURNAMENT 3



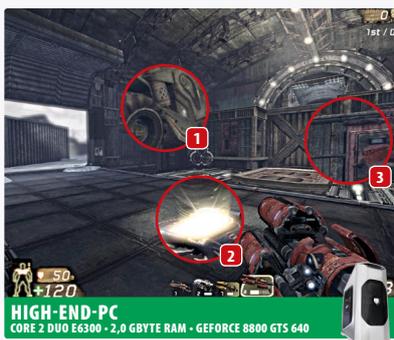
STANDARD-PC
ATHLON 64/3.000+ • 512 MBYTE RAM • RADEON X800 PRO

► 1024x768 ► Detailstufe 1
Polygonarme Modelle 1, fehlende dynamische Beleuchtung 2 und niedrig aufgelöste Texturen 3 - so sieht Unreal Tournament 3 in »minimalen Details« aus. Dafür läuft das Spiel so auch auf betagten Systemen flüssig.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/4200+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► Detailstufe 3
Bereits in »mittleren Details« sieht Unreal Tournament 3 sehr gut aus, im Vergleich zu den maximalen Einstellungen fallen lediglich die nicht ganz so detaillierten Modelle 1 sowie die schwächere Beleuchtung auf 2.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6300 • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050 ► maximale Details
In »maximalen Details« protzt UT 3 mit einer detaillierten Spielwelt 1, jeder Menge Lichteffekte 2 und knackscharfen Texturen 3. Um die Optik noch weiter zu verbessern gibt es Bewegungs- und Tiefenschärfe obendrauf.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Niedrig aufgelöste Texturen, keine dynamische Beleuchtung, fehlende Lichteffekte und weder Tiefen- noch Bewegungunschärfe: In »minimalen Details« (links) bleiben kaum noch Hingucker übrig. Dafür läuft Unreal Tournament 3 in diesen Einstellungen auch auf älteren Systemen noch flüssig. In maximalen Details zeigt UT 3, was es kann.

TECHNIK-TIPPS

- Nach der Installation brauchen Sie zum Spielen keine DVD mehr im Laufwerk.
- Verringern Sie den »Bildschirmanteil« auf 50, läuft Unreal Tournament 3 auch auf einer Geforce 6600 GT flüssig, sieht aber unfassbar hässlich aus.
- Der beste Kompromiss von Optik und Leistung sind die Detaileinstellungen »3« im Grafikenü.
- Wenn Sie die Waffe verstecken, bringt das einen kleinen Leistungssprung, bis zu 5 fps konnten wir messen.
- Die meisten Optionen können Sie nur manuell in den Konfigurationsdateien ändern. Diese finden Sie unter »Eigene Dateien/My Games/Unreal Tournament 3/UTGame/Config«.
- Wenn Sie die Werbevideos vor dem Spielstart stören, klicken Sie mit der rechten Maustaste

auf die UT3-Verknüpfung und dann auf »Eigenschaften«. Unter »Ziel« hängen Sie das Kürzel »-nomoviestartup« an (zum Beispiel: „D:\Spiele\Unreal Tournament 3\Binaries\UT3.exe“-nomoviestartup)

► Die maximale Framerate liegt beim Solo-Spiel bei 62 Bildern pro Sekunde, online sind es 90 fps. Für einen schnelleren Bildaufbau müssen Sie in der Datei UTEngine.ini »MaxSmoothedFrameRate« erhöhen.

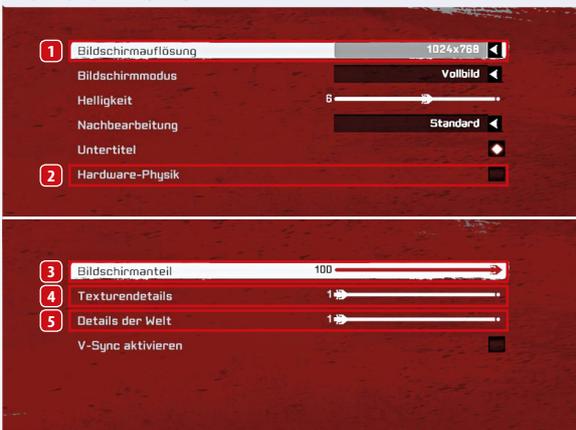
► Um im Spiel die aktuelle Framerate angezeigt zu bekommen, drücken Sie [F12]. In der Konsole geben Sie dann den Befehl »Stat FPS« ein.

Checkliste

- 7,2 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Hohe Auflösungen kosten viel Rechenleistung – pro Stufe bis zu 20 Prozent.
- 2 In Zukunft soll es extra PhysX-Levels geben, momentan bringt Ihnen der Physikbeschleuniger noch keinen Vorteil.
- 3 Die kryptische Grafikeinstellung »Bildschirmanteil« spart zwar eine Menge Leistung, verschlechtert die Bildqualität aber enorm. Bevor Sie diesen Regler anpassen, verringern Sie zuerst die Textur- und Welt-details.
- 4 Mit niedrigen Texturdetails sieht UT 3 deutlich schlechter aus, läuft aber etwa zehn Prozent schneller. Einstellungen über Stufe 3 verbessern die Bildqualität hingegen kaum.
- 5 Mit minimalen Welt-Details fehlen Ihnen Schatten, dynamische Lichter und andere Effekte – Stufe 3 ist der beste Kompromiss.

SO LÄUFT UNREAL TOURNAMENT 3 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4	5
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X300	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT
Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	
PROZESSOR					
Athlon XP	2000+	2600+	3200+		
Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	
Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57
Pentium D		915	950	965 XE	
Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+
Core 2		E4300	E6300	E6600	D6600
Speicher in MB	128	256	512	768	1.024
					1.536
					2.048
					2.560
					3.072

LEGENDE	4	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
technisch unmöglich	1024x768, Detaillevel: 1 (minimale Details)	1280x1024, Detaillevel: 3 (mittlere Details)	1680x1050, Detaillevel: 5 (maximale Details)	
nuckelt stark				

100

73 Feindlichen Primärknoten angreifen!



Auf der Karte »Onyx Coast« treten in der Kampagne die Menschen gegen die Necris an. Mit dabei natürlich: der Darkwalker.



Der Klassiker »Deck 16« ist auch mit dabei.



Werden Sie getroffen, färbt sich der Bildschirm.

Buggy klemmen. Denn in **Unreal Tournament 3** gilt noch immer die alte Regel: Flaggen und Vergleichsbares gehören nicht in Vehikel!

Doch auch das Brett hat Nachteile: Haben Sie es unter den Füßen, können Sie nichts aufnehmen – keine Waffen, keine Gesundheitspakete, keine Flaggen, keine Energiekugeln, da ist vorher Absteigen angesagt. Bei einem Treffer purzeln Sie vom Hoverboard und lassen Flagge oder Kugel fallen. In solchen Momenten reicht es also nicht, sich schnell wieder aufs Board zu klemmen und über die verlorene

Fracht zu sausen. Sie müssen erst wieder runter vom Brett, um das Zeug erneut einzusammeln. Und Sie stehen stets vor einer kniffligen Frage: Brett oder Waffe? Denn schießen dürfen Sie auf dem Hoverboard nicht.

Fliegen und kugeln

Huch! Hat das noch jemand gesehen? Unglaublich, ja absolut fantastisch! Sie meinen, wir faseln, liebe Leser? Nicht im Mindesten, Sie würden unsere Verwunderung teilen, hätten Sie auf der Capture-the-Flag-Karte »Sandstorm« die folgende Szene mit uns erlebt: Da

kam plötzlich dieser Fury-Flieger mit Hoverboard-Reiter im Schleptau über die große Mauer gefetzt. Der Surfer dockt kurz ab, schnappt sich blitzschnell die Flagge, hängt sich wieder an den Fury und ist, schwups, zurück über die Mauer – das war die neue Definition von schnell in Multiplayer-Titeln. Dabei behaupten wir noch im Fahrzeug-Video auf der DVD, der Fury sei weniger spannend. Wir nehmen das zurück, denn so fix haben wir unseren Wimpel noch nie verloren.

Ebenso hatten wir zu Beginn den Eindruck, der Scavenger sei

kaum hilfreich, da schwach und im Überroll-Angriff zu schwierig zu steuern. Doch mit diesem runden, durchsichtigen Winzling auf seinen elastischen Beinen lassen sich sogar die gigantischen Darkwalker schrotten. Das ist recht simpel, wenn sich der Spieler im Dreibeiner nur auf die extrem tödlichen, aber trägen Energiestrahlen verlässt und das zweite, schnellere Bordgeschütz nicht besetzt ist. Sie müssen lediglich stets aus der Gefahrenzone hüpfen und den Koloss mit einem Suchstrahler markiert halten. Dann löst sich die Angriffsdrohne

Unsere Meinungen

Das bisher beste UT

Petra Schmitz:

Unreal Tournament 3 zu spielen ist ein bisschen, wie nach langer Zeit einem guten Freund zu begegnen: Eine grundlegende Vertrautheit ist da. Aber das Leben hat Spuren hinterlassen, kleine Veränderungen fallen auf, man muss sich erst wieder aneinander rantasten. Nach einer Weile hat man dann unbekümmerten Spaß miteinander. Vielleicht sogar mehr als früher, denn – um mal beim Spiel zu bleiben – UT 3 ist im Vergleich zu den Vorgängern schneller und runder. Alles wirkt einen Tick durchdachter, mit Ausnahme der Kampagne. Aber die läuft bei mir sowieso nur unter der Rubrik »protziges Tutorial«.



petra@gamestar.de

Bullyparade

Fabian Siegismund:

Unreal Tournament war das erste Spiel, das ich je online gespielt habe – meine Einstiegsdroge quasi. Damals hat es mich auch nicht gestört, dass die Figuren alle aussahen wie mutierte Fußballspieler. Mittlerweile mag ich's aber lieber realistisch. Wenn ich Fahrzeuge und Eroberungen will, spiele ich also Battlefield 2 oder Crysis, für schnelle Schusswechsel Call of Duty 4. Für eines sind die bulligen Charaktere von Unreal Tournament aber immer noch gut: Deathmatch oder Capture-the-Flag im Modus Instagib. Da fallen die Gegner so schnell um, da sehe ich kaum, wie die aussehen.



fabian@gamestar.de

Ihr Diener, Redeemer

Christian Schmid:

Pop oder Rock? Hund oder Katze? Quake oder UT? Wie bei allem im Leben muss man sich auch bei den schnellen Deathmatch-Shootern auf eine Seite schlagen. Und meine Seite ist Unreal Tournament. War's schon immer, ist's mit UT 3 endlich wieder. Der Warfare-Kram kann mir gestohlen bleiben, ich brauche nur Deathmatch und Capture-the-Flag – gern mit Vehikeln, denn die bringen zusätzlich Teamgeist und Abwechslung ins Spiel. Das Hoverboard ist die beste Erfindung seit den Bots, spielerisch perfekt eingebaut. Und ein Großteil der Karten wischt in puncto Look und Design mit der Konkurrenz den Boden auf.



christian@gamestar.de



Der Kugelträger ist tot. Noch zehn Sekunden braucht der Ball bis zur **Selbsterstörung**.



Auf der Karte »Sanctuary« markieren blaue Lichter das Erscheinen des **Redeemers**.

des Scavengers und erledigt den Darkwalker für Sie.

Das vielseitigste Vehikel im Spiel ist aber der Nightshade. Das Ding ist komplett unsichtbar, solange es nicht feuert. Beginnt der Nightshade zu schießen, erkennt man zumindest die Konturen. Komplett sichtbar wird er erst, wenn er eine Blockade legt. Diese an Wackelpudding (Geschmacksrichtung Waldmeister) erinnernden Klötze verlangsamen alles, was sich in sie hineinbewegt. Raketen fliegen wie in Zeitlupe, Fahrzeuge und Spieler kriechen. Auf den Karten, auf denen der Nightshade zum Einsatz kommt, gibt es reichlich Engstellen, die sich so nahezu unpassierbar machen lassen. Wenn der Nightshade dann noch an anderen schmalen Passagen seine Spinnenminen aussetzt und EMP-Bomben platziert, haben die Gegner nicht mehr viel Bewegungsfreiheit.

Platz ohne Ende

Wie soll ich denn bitte mit dem riesigen Fahrzeug zum Gegner kommen? Hier ist doch gar kein Platz! Das ist eine der Fragen, die auch Sie sich während der ersten Partien beschäftigen werden. Doch Platz ist ja bekanntlich in der kleinsten Hütte. Oder anders: Epic hat Karten und Vehikel so entworfen, dass es immer einen Weg gibt. Der Darkwalker etwa kann auf der Karte Necropolis unter die Brücke kriechen, wenn man seine langen Beine ein wenig einfährt. Oder er klettert auf der Karte Sandstorm über eine Art Treppe die Mauer zur anderen Seite rauf, statt den langen Weg durch einen Tunnel zu nehmen.

Eine andere Frage ist die: Wo ist denn hier das Ende? Zuweilen hat es Epic mit der Kartengröße übertrieben. Gerade einige klassische Capture-the-Flag-Areale ziehen sich in die Länge wie Weihnachten bei Oma. Doch alles in allem bewiesen die Entwickler ein

gutes Händchen im Entwurf – wie auch in der Optik der Schlachtfelder. Mal geht es durch zierliche, asiatisch anmutende Tempelanlagen, dann wieder durch die Schluchten einer Großstadt. Mal wird im Schnee gekämpft, dann wieder in riesigen, grünen Landstrichen, in denen gigantische Baumkronen das Gebiet überspannen. Und die Karte »Gateway« verbindet gleich drei unterschiedliche Grafiksets.

Dabei stellt die Unreal Engine 3 alles mit enorm detailreichen Texturen dar. Ob man allerdings kleinste Schnitzereien in einem Holzpfehl zwingend simulieren muss, wenn die Spieler sowieso nur auf die Gegner achten? Schick ist es jedenfalls allemal.

UT spricht Außerirdisch

Wie bitte, wir sollen uns mit dem Buggy auseinandersetzen? So jedenfalls möchte es **Unreal Tournament 3**, denn wenn wir mit unserem Hoverboard hinter einem Team-Gefährt herpreschen, erscheint die Anzeige: »Drücken Sie Schießen für eine Auseinandersetzung.« Was das Spiel eigentlich aber sagen möchte: »Drücken Sie Schießen, um von Ihrem Kollegen abgeschleppt zu werden.« Neben der künstlichen Rahmenhandlung der Kampagne ist die deutsche Übersetzung das größte Manko des Spiels. Hin und wieder finden sich falsche Artikel oder eben komplett unsinnige Begriffe in den Texten. Auch die gesprochenen Texte der Bots wirken oft reichlich überzogen oder schlicht albern, obwohl sie von durchweg guten Stimmen intoniert werden. **UT 3** lässt sich aber auf Wunsch auch in der englischen Version installieren. Da stimmen die Bezeichnungen und die Sprachausgabe. Und wenn der Kollege Siegmund dann endlich auch mal stirbt, schicken wir ihm noch ein altbekanntes »And stay down!« hinterher. **PET**

UNREAL TOURNAMENT 3 MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER Epic Games (Unreal Tournament 2004, GS 05/04: 90 Punkte)
 PUBLISHER Midway
 SPRACHE Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.11.2007
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	7 Stunden	GENRE ACTION	realistisch	fiktiv
SPASS	Schlimmer »An-den-PC-Fessler«.	SZENARIO	linear	offene Welt
	Wird selbst mit Bots nicht langweilig.	FREIHEIT	einfach	komplex
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	keine	brutal
			SPIELABLAUF	Action
				Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input checked="" type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	
HILFEN	Tutorial, Texthilfen, Sprachhilfen		
SPEICHERSYSTEM	automatisch		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 7,2 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	
PROFITIERT VON	Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ CD-Key
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Duell (2), Deathmatch (32), Team-Deathmatch (32), Capture the Flag (32), Warfare (32)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE	intern
DEDICATED SERVER	ja
MULTIPLAYER-SPASS	100 Stunden
FAZIT	Wer auf Realismus pfeift, bekommt ein Riesenspaket schlaue gemachter Action.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ imposante Kulissen + scharfe Texturen + sehr abwechslungsreich + tolle Zwischensequenzen - Explosionen etwas mickrig	9 / 10
SOUND	+ gute Surround-Effekte + gute Sprachausgabe in Zwischensequenzen - oft doofe Sprachausgabe im Spiel selbst	8 / 10
BALANCE	+ Karten gut ausbalanciert + fairer Kampf um Superfahrzeuge + in Solokampagne Möglichkeit, zwischen Einsätzen zu wählen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gefälliges SciFi-Szenario + Zwischensequenzen vermitteln Gefühl von Bedrohung die während des Spiels wieder flöten geht	7 / 10
BEDIENUNG	+ flotte Shooter-Steuerung + Sprungmanöver + nützliche Karte + hilfreiche Tipps + viele Variablen in Sachen Spielmodi und Bots	10 / 10
UMFANG	+ 42 Karten + lange Solokampagne mit freispielfähigen Inhalten + sechs Hauptmodi + viele kleinere Anpassungen + viele Fahrzeuge	10 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreich + asynchrone, dennoch ausbalancierte Areale + schmale, für Fahrzeuge unpassierbare Wege - teilweise zu groß	9 / 10
TEAMWORK	+ Fahrzeuge mit mehreren Positionen + Hoverboard als Anhänger - keine Punktebelohnung für Teamwork	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ beliebte UT-Waffen + feste Geschütztürme + reichlich Vehikel mit unterschiedlicher Schlagkraft und Wendigkeit	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ viele beliebte und leicht durchschaubare Modi + die bekanntesten UT-Mutatoren + neuer Warfare-Modus in groß und in klein	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Wie immer, aber schöner, schneller, actionreicher.

