

Unreal Tournament 3 tritt gegen starke Mehrspieler-Konkurrenz an – darunter der eigene Vorgänger. Nach wie vor sind ältere Spiele weltweit am meisten verbreitet. Die neue Generation will das Feld aufrollen.

Die Multiplayer-Konkurrenten



Unreal Tournament 2004 wird heute noch gespielt.

Die Neuen heißen **Unreal Tournament 3**, **Crisis** oder **Team Fortress 2**. Dagegen sind etwa **Counterstrike**, **Battlefield 2** oder **Call of Duty 2** schon fast im Rentenalter. Zum Weihnachtsgeschäft 2007 drängt eine Gruppe frischer, schicker und schneller Shooter auf den Markt, die das Gefüge im Multiplayer-Kosmos aufbrechen möchte. Zeit wär's, denn nach wie vor bindet eine Handvoll Titel die große Mehrheit der Spieler – die Alten eben, deren Greisengruppe seit fast einem Jahrzehnt von **Counterstrike** dominiert wird. Allein 131.000 aktive Server zählt der Online-Dienst Steam für die klassische Variante, dazu kommen 50.000 für die nun auch schon drei Jahre alte Neuauflage **Counterstrike Source**. Die wichtigste europäische E-Sport-Verbindung, die ESL, hat 83 Ligen für die beiden Spiele reserviert, fast das Dreifache des nächstgrößeren Shooters **Call of Duty 2** (30 Ligen). Wer's als Team-

spieler eine Nummer größer mag als die eher kompakten Terroristen-gegen-Polizisten-Duelle, der spielt die Schlachten der **Battlefield**-Reihe. 1,27 Millionen Spieler weltweit erfasst allein die offizielle Rangliste; die Dunkelziffer der Gelegenheitsspieler dürfte um ein Vielfaches höher liegen. Die beiden Schwergewichte teilen unter sich den Großteil der Online-Teamschießer auf. Wer eher unkompliziert auch im Deathmatch ballern will, bleibt ebenfalls beinahe zwangsläufig bei mehr oder weniger angegrauten Platzhirschen wie **Quake 4**, **UT 2004** oder **Call of Duty 2** hängen. Nun soll die neue Generation von Multiplayer-Shootern die nächste Wachablösung bringen.

Sohn gegen Vater

Die meisten der Neuen treten gegen ihre eigenen Vorgänger an. Die Hürden für die Thronfolge sind mitunter hoch. **Enemy Territory**: **Quake Wars** zum Beispiel



Nach wie vor ist **Counterstrike (Source)** der meistgespielte Multiplayer-Shooter.

muss erst mal auf die 4.000 Server kommen, auf denen immer noch Tag für Tag der (kostenlose) Vorgänger **Enemy Territory** gespielt wird. Auch **UT 2004** wurde nach Epics offizieller Zählung allein im November 2007 auf mehr als 3.000 Servern ausgetragen. Der Neuling **Team Fortress 2**, seit Ende Oktober veröffentlicht, kommt laut der Steam-Statistik immerhin bereits auf 5.000 Server. Noch kein Vergleich zur zehnfachen Anzahl von **Counterstrike Source** allein, aber immerhin bereits locker über dem etablierten **Day of Defeat** (4.000 Server). Und **Call of Duty 4** tritt sowieso ein schweres Erbe an: Der Vorläufer ist vor allem in Deutschland nach wie vor hochgradig populär.

Bruder gegen Bruder

Welche Spielerschaft die Newcomer einfangen, hängt auch von ihrem Multiplayer-Modell ab. Denn die Mehrspieler-Gemeinde zerfällt grob in zwei Lager: Die

Großgruppenspieler in langgezogenen Kampagnen nach **Battlefield**-Vorbild und die Tempokrieger in flotten Deathmatch- oder Teampartien à la **Call of Duty**. **Quake Wars** und mit Abstrichen auch **Crisis** richten sich mit ihren komplexen Gefechten an die erste Gruppe. **Call of Duty 4** und **Team Fortress 2** laufen dagegen klar auf der zweiten Linie. **Unreal Tournament 3** liegt mit seiner breiten Auswahl an Spielmodi irgendwo dazwischen, lockt aber traditionell eher Fans kurzer Duellspiele an. Wir stellen Ihnen auf den folgenden Seiten die aktuellen Kandidaten auf die Multiplayer-Thronfolge vor, beschreiben die Stärken und Schwächen und geben zum Abschluss in einer Übersichtstabelle klare Empfehlungen für jeden Spielertyp. Selbst, wenn Sie mit **Counterstrike** oder **Battlefield** nach wie vor zufrieden sind – schauen Sie doch mal, ob Sie einer der Neuen nicht doch von den Alten weglocken kann. **CS**



Battlefield 2 lockt Millionen von Spielern mit seinen großen, realitätsnahen Schlachten.