



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Unreal Tournament

»Unreal« ist tot, es lebe »Unreal Tournament«. GT Interactive präsentiert einen Nachfolger der ungewöhnlichen Art. Als reines Multiplayer-Spiel konzipiert, läßt die neueste Inkarnation die Konkurrenz momentan ganz schön alt aussehen.

Dem Boom des Internets und der weiten Verbreitung von Netzwerken ist es zu verdanken, daß immer mehr Hersteller dem Multiplayer-Aspekt gebührende Beachtung zukommen lassen. Manche Spiele, darunter auch »Unreal Tournament« (UT), gehen sogar so weit, daß der Mehrspieler-Modus voll ins Rampenlicht geschoben wird. Dank der hochintelligenten Bots (vom Computer gesteuerte Gegner) ist es nun sogar möglich, mit und gegen die leblosen Kandidaten zu spielen. Da UT aber auch für Solo-Spieler etwas in der Tasche haben möchte, können Sie sich

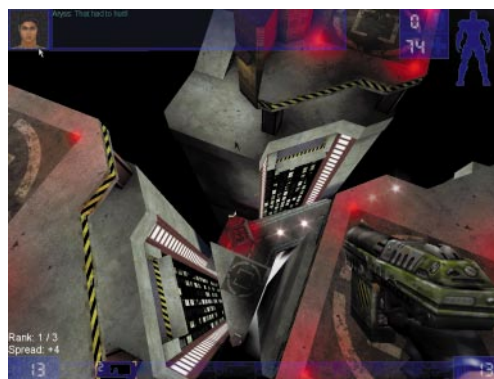


Action bis zum Abwinken. An den optisch schicken Spielfiguren und den Patronenhülsen ist zu erkennen, daß auch viel Arbeitszeit in die Details geflossen ist. (Voodoo3, 1024x768)

selbst ohne Netzwerk- und Internetanbindung in die zahlreichen Turniermodi wagen. Dabei stehen Ihnen im ewigen Kampf gegen den Computer ebenfalls computergesteuerte Bots zur Seite.

Haufenweise Spielmodi

Unreal Tournament gehört in die Riege der Ego-Shooter, einer Actionspielegattung, die bereits kurz nach ihrem Ent-



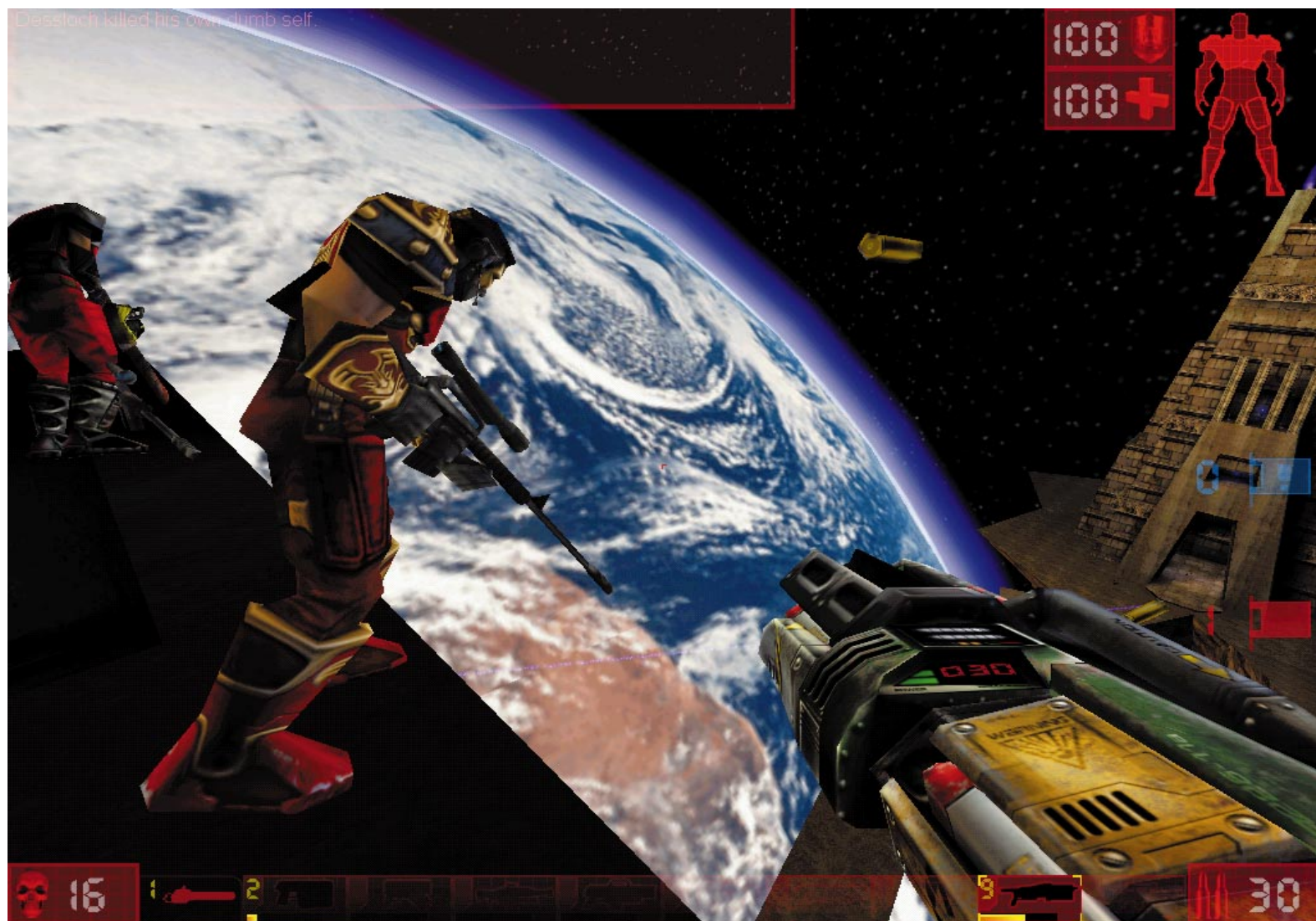
Hoch hinaus. In manchen UT-Leveln ist die Gravitation teilweise flötengegangen. (Voodoo3, 800x600)



Im Angesicht des Todes. Die Lady macht gleich eine ungesunde Bekanntschaft mit unserem Scharfschützengewehr. (TNT2, 800x600)

stehungszeitpunkt mit dem Mehrspieler-Modus aufwartete. Meist gab und gibt es in 3D-Shootern nach wie vor nur eine Variante, nämlich das berühmt-berüchtigte **Deathmatch**. Derjenige gewinnt, der als erster das »Fraglimit« (Anzahl der Abschüsse) erreicht oder in einer vorgegebenen Zeit die meisten Frags sammelt. Unreal Tournament hingegen weist nicht nur das klassische Deathmatch, sondern einen ganzen Haufen an

weiteren Spielarten und Einstellungen auf. Als da wären zum Beispiel **Capture the Flag** – in dieser Spielweise flitzen zwei verfeindete Teams durch symmetrische, nahezu identische Levelabschnitte, um die heißbegehrte Flagge aus der Festung des gegnerischen Teams zu klauen. Ein Punkt geht auf das eigene Konto, wenn Sie es schaffen, das Diebesgut bis zur eigenen Flagge zu bringen. Das gegnerische Team besteht natürlich nicht



Unsere Scharfschützen halten im Capture-the-Flag-Modus von hoch oben die Gegner in Schach. Auch nett: Auf dem Raketenwerfer ist die Anzahl der verbleibenden Projektilen aufgeführt. (TNT2, 1024x768)

aus Schlafmützen, so daß Ihnen das Mopsen des Banners auf eigene Faust meist verübelt wird. Vielmehr sollten Sie in Teamarbeit den richtigen Zeitpunkt zur Attacke

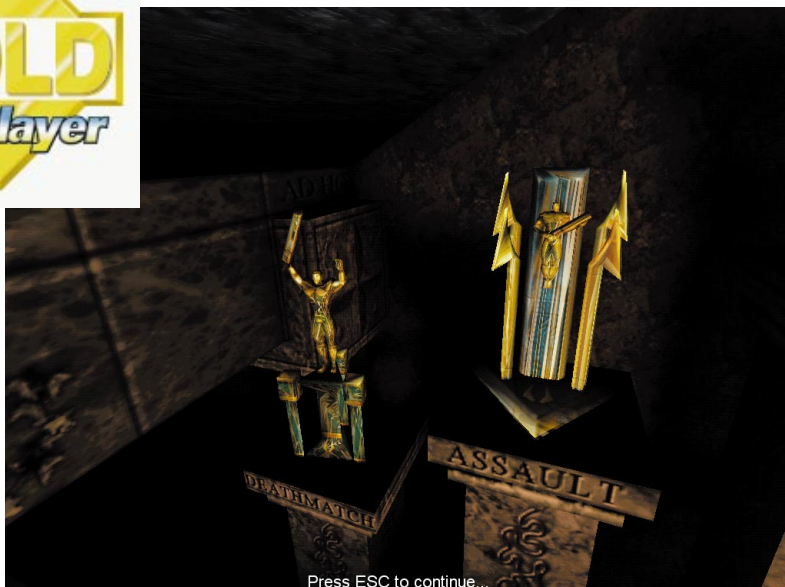
aussuchen und überhaupt strategisch geschickt vorgehen. Denn es bringt nicht viel, die gegnerische Flagge nach Hause zu tragen, wenn von dort gerade die eigene stibitzt

wurde. Im **Last Man Standing**-Modus startet jeder Spieler mit einer Zahl, zum Beispiel sieben. Jedes digitale Ableben führt zu einem Abzug eines der sieben Leben, bis er schließlich ausscheidet. Der letzte Kämpfer mit den meisten Lebenspunkten geht als Sieger mit stolzgeschwellter Brust aus dem Match hervor. Nach Kontrollpunkten jagen Sie in der ungewöhnlichen Spielart **Domination**. Dort kämpfen Sie mit zwei bis vier Teams um mehrere Standorte, die durch bloßes Drüberlaufen die entsprechende Teamfarbe annehmen. Sind alle Kontrollpunkte erfolgreich besetzt, hagelt's Punkte auf Ihr Konto. Wenn

Sie schon mal die ersten Kampfszenen des Kinofilms »Saving Private Ryan« über sich ergehen ließen, dann wissen Sie in etwa, was in der Spielart **Assault** auf Sie zukommt. Sie tuckern mit einem Landungsboot bis an den Strand vor einer riesigen Festung und kämpfen sich bis zum Eingang vor. Danach geht es in düstere Katakomben, von wo aus Sie wenig später in einer zu zerstörenden Raketenabschlußbasis landen. Ganz nach großen Film-Vorbildern müssen Sie mit Ihrer Mannschaft in weitere gigantische Schiffe, Unterwasserstationen, Burgen und militärische Komplexe eindringen. Auch die Kontrolle über einen rol-



In der Spielart Domination müssen Sie Kontrollpunkte durch Drüberlaufen in Ihre Spieler-Farbe verwandeln. Sind alle besetzt, hagelt's Punkte. (TNT, 800x600)



So fröhlich war ich nie! Im Singleplayer-Modus hamstern Sie Pokale für erfolgreich absolvierte Spielmodi. (Voodoo3, 800x600)

Schwierigkeitsstufen reichen von Novice (für Schattenpariker), Average (für Gelegenheitsspieler), Adept (für jeden Spielertypen, da sich die Bots den eigenen Fähigkeiten anpassen) über Skilled (für Geübte) und Masterful (für Profis) bis zu Godlike (als Fahrkarte in die Verzweiflung).

Intelligenzbolzen

Die Bots sind beinahe unerschämte intelligent ausgefallen. Je nach Vorgabe ist deren Verhalten eher aggressiv, schüchtern, vorsichtig, heimtückisch oder ausgeglichen. Zu den vorhandenen Schwierigkeitsstufen im Einzelspieler-Modus können Sie den computergesteuerten Antagonisten noch in zwei weiteren gegenüber treten (Experienced und Inhuman). Ab und zu passieren die verrücktesten Dinge: Plötzlich streckt Sie ein Schuß aus dem Nichts zu Boden – da war wohl ein Scharfschütze am Werk. Oder Sie werden im Capture-the-Flag-Modus von einer schwerbewaffneten Camper-Horde bei der feindlichen Flagge überrascht. Doch die fiesen Bots können nicht nur verteidigen, sie sind auch in der Lage, im Team Ihre Basis zu stürmen – und das ohne vorhersehbare Weglinien. In anderen Spielen ist der Weg eines Bots meist vorhersagbar

lenden Zug dürfen Sie sich verschaffen, indem Sie von einem Hubschrauber hüpfen und sich anschließend bis zum Führerhäuschen durchballern. Dieselbe Zeit, die Sie für eine erfolgreiche Sturmung benötigt haben, steht Ihnen anschließend in der Rolle des Verteidigers zur Verfügung. Der Spieß wird nach erfolgreichem Angriff also einfach umgedreht.



Im Assault-Modus schleichen Sie sich verstohten durch den Unterwasser-Eingang des gegnerischen Potts. (Voodoo3, 1024x768)

Einzelkämpfer

Auch für Solisten ist Unreal Tournament ohne weiteres spielbar. Im speziellen Unreal-Turnier kämpfen Sie gegen die bereits angesprochenen

Bots um Ruhm, Ehre, Punkte und nicht zu vergessen: um die Großmeister-Pokale in allen Klassen. Schrittweise

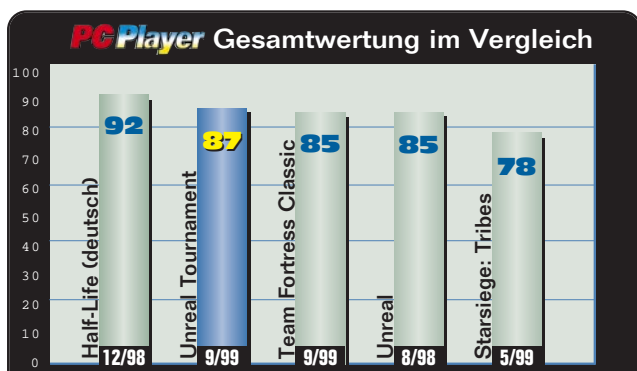
schlagen Sie sich durch die einzelnen Modi. Zuerst steht der Deathmatch-Modus zur Verfügung. Haben Sie dort die ersten Level geschafft, so werden wenig später der Domination-, Capture-the-Flag-, Assault- und Last-Man-Standing-Modus freigeschaltet. Je weiter Sie in einer Spielart fortschreiten, um so höher fällt Ihr Titel aus. Ist der letzte Level einer Spielart geschafft, kommt es zu einer kurzen Zwischensequenz, in der Sie sich über einen goldenen Siegerpokal freuen. Dank der insgesamt sechs Schwierigkeitsgrade können Sie die Stärke der Bots auf Ihre Fertigkeit abstimmen. Die



Ein Kommentator gibt bei besonders schönen Frags seinen Senf dazu. Hier ernten wir gerade einen Monster Kill (fünf Abschnüsse hintereinander).

Fakten

- ➔ Single- und Multiplayer-Modus
- ➔ 32 Level
- ➔ Fünf Turnier-Modi
- ➔ 13 Waffen mit je zwei Feuermodi
- ➔ Sehr intelligente Bots mit variablem Verhalten
- ➔ Sechs Schwierigkeitsstufen



Half-Life ist nach wie vor der König unter den 3D-Shootern, wobei das kostenlose Add-on Team Fortress Classic den Multiplayer-Aspekt weiter ausbaut. Unreal Tournament hat zwar keinen Handlungsstrang, dafür aber ausgereiftere und abwechslungsreichere Multiplayer-Modi als Half-Life. Das inzwischen etwas in die Jahre gekommene Unreal wurde auf 85 Prozent abgewertet, da es mit den drei Erstplatzierten nicht mehr mithalten konnte. Starsiege: Tribes ist ebenfalls ein kultiger Ego-Shooter, allerdings ohne irgendeinen Einzelspieler-Modus.

– nicht so bei Unreal Tournament.

Haben Sie mal Feuer?

Jede der insgesamt 13 Waffen bietet Ihnen eine primäre und sekundäre Funktion. Angefangen beim »Translocator«, der mit der ersten Feuertaste einen Sender abfeuert. Ein Druck auf den zweiten Feuerbutton teleportiert Sie anschließend an die Stelle des Senders. Das ist unheimlich praktisch, um sich mal eben in die feindliche Basis zu beamen oder einem heißen Gefecht zu entfliehen. Kleiner Tip am Rande: Damit lassen sich auch Gegner »telefraggen«. Sie tauchen dabei einfach an der Position des Gegners auf, worauf dieser die längste Zeit gelebt hat. Auch die gute alte Kettensäge ist wieder mit von der Partie. Sie muß allerdings erst im Menü als Standardwaffe eingetragen sein – das hat auch seinen Grund, da die Bots damit unaufhaltsam neue Scheitel ziehen. Standardwaffen sind die Shock-Rifle (vergleichbar mit der Railgun), die Pulse Gun (verballert grüne Energieeinheiten), die Minigun (der Name sagt alles), die Flak

Cannon (eine sehr durchschlagskräftige Nahkampfwaffe) und der Ripper (verschleißt Klingen, die im Idealfall Bekanntschaft mit dem Hals des Gegners machen). Eine Besonderheit ist der Redeemer. Diese überdimensionierte Waffe verschießt mal eben eine Atomrakete, die einen alles vernichtenden Explosionsradius hinterläßt. Mit der sekundären Funktion steuern Sie das abgeschossene Projektil bis ins gewünschte Ziel. In der Hektik kann es ab und zu passieren, daß Sie die Waffe verziehen und selbst im Atompilz stehen. Höchst ungesund. Der Raketenwerfer darf natürlich nicht fehlen. Halten Sie den Feuerknopf lange genug gedrückt, lädt er sich mit Raketen voll und schießt alle auf einmal ab. Da bleibt kein Auge trocken. Die zweite Funktion verbalisiert eine Granate, die erst später explodiert. Zu guter Letzt wären da noch die Biorifle (feuert grünen Schleim, der nach kurzer Zeit zerspringt und weh tut) und der Impact Hammer. Mit letzterer Waffe gehen Sie den Widersachern idealerweise im Nahkampf ans Leder.

Detailverliebt

Viele Dinge, die Sie während der ersten Spielstunden noch gar nicht bemerkt haben, machen Sie mit fortlaufender Spielzeit ausfindig. Gimmicks wie der Menü-Schalter für das »Jump Match« funktionieren jeden Level in ein einziges Sprunggelage um. Plötzlich besitzen alle Mitspieler die sonst nur begrenzt einsetzbaren Sprungstiefel, mit denen Sie locker bis in den nächsten Stock eines Gebäudes hopsen. Genauso verhält es sich mit den Schaltern »Spectators« (dieser erlaubt, daß Spieler einem Match zuschauen können, ohne mitzuspielen), oder »Weapons Stay« (hier bleiben die Waffen trotz Aufsammeln liegen – dadurch beschleunigt

sich der Spielablauf). Außerdem können Sie die Spielgeschwindigkeit steigern – was in höheren Schwierigkeitsgraden jedoch zur Orientierungslosigkeit führt; oder Sie verändern die »Air Control«, wodurch sich Ihre Figur während eines Sprungs besser navigieren läßt. Durch Gesten, auch »Taunts« genannt, rufen Sie eine Animation Ihres Alter ego hervor, die den Schergen »Da geht's lang«, »Hier bin ich« oder »Wir sind ja so gut« signalisiert. Außer den Waffen liegen natürlich noch etliche andere Extras überall in den Leveln verstreut herum: zum Beispiel stärkende Rüstungen, Schußkraft-verstärkende Gegenstände, Munition und heilende Medikits. (jr/mash)



Vertrauen Sie mir, ich weiß, was ich tue: Per Menü dirigieren Sie Ihre Teamkollegen. (TNT2, 1024x768)

Unreal Tournament

| | | |
|------------------------|-----------------------------------|---|
| Hersteller: | Epic Megagames/ GT Interactive | 3D-Grafik: Direct3D, Glide, OpenGL |
| Testversion: | Beta vom Juli '99 | Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM |
| Betriebssystem: | Windows 95/98 | Hardware, Empfehlung: Pentium II/350, 128 MByte RAM, 3D-Karte |
| Sprache: | Englisch | |
| Multi-Player: | bis 6 (Netzwerk, Internet) | |

PCPlayer Wertung

| | | | |
|-------------------|-----------|----------------------|-----------|
| Grafik: | 80 | Sound: | 90 |
| Einstieg: | 80 | Komplexität: | 80 |
| Steuerung: | 80 | Multi-Player: | 80 |

Spielspaß: **87**

Meinungen zu Unreal Tournament

+ Äußerst gerissene Bots

+ Viele Waffen-funktionen

+ Motivierender Solo-Modus

Paul Steed von id Software sagte mir einmal »You know, Unreal sucks.« Nun ja, ehrlich gesagt, liegt der Mann da nicht völlig daneben. Leider haben wir beide zu dem Zeitpunkt noch nicht geahnt, daß Epic Megagames über einem künftigen Meisterwerk brütet. Derzeit schwirrt der Lesekopf meiner Festplatte nämlich nur noch gelegentlich über ein paar neuen Lieblingssektoren. Selbst wenn sich in unserem Netzwerk gerade keine Opfer herumtreiben, ist UT im Solo-Modus ein brillantes Fragfest. Dank der beinhaltenen Bots versickert man völlig in der Unwirklichkeit – Risiken und Nebenwirkungen wie Genickstarre, Finger-

„Unreal Tournament schlägt sie derzeit alle.“



Jochen Rist ★★★★★

Ab und zu ist Zielwasser vonnöten

krämpfe und Schweißausbrüche werden da gerne in Kauf genommen. Was mich auf ganzer Linie überzeugt hat, sind die abwechslungsreichen Spielarten. Wenn das Deathmatch auf die Dauer zu eintönig ist, dann wird eben zu Assault, Capture the Flag oder Domination gewechselt. Jede Variante ist ein Juwel mit besonderer Note. Das Zielen fiel mir in Unreal immer schon etwas schwerer als in anderen 3D-Shootern, und die Bots sind in späteren Levels auch harter Tobak – aber das ist verglichen mit dem Rest so was von egal. Multiplayer-Spiele gibt es zuhauf – aber Unreal Tournament schlägt sie derzeit alle.

+ Tolle Atmosphäre

+ Abwechslungsreiche Level

+ Pokale und Preise locken

+ Trefferwirkung schick

Ich habe Unreal schon deshalb immer so gemocht, weil ich hier den ganzen 3D-Shooter-Experten nicht unterlegen bin, woran auch immer das liegen mag. Von daher ist es im Multiplayer-Bereich seit jeher mein Lieblingsshooter. In Zukunft wird es sicher häufiger Wettkämpfe auf diesem Terrain geben; wenn selbst Jochen über Tournament ins Schwärmen gerät, will das einiges heißen. UT enthält Spielideen, die den Spielspaß deutlich steigern. So deutlich, daß man sich fragt, warum andere nicht schon längst darauf gekommen sind. Warum zeigen die Gegner der Konkurrenz keine Trefferwirkung, warum gibt es dort keine vordefinierten Clankrieger, ohne mühsames Skineditor-Bedienen?

„Besser geht's nur noch in echt.“

Udo Hoffmann ★★★★★

Kein klassischer Einspielermodus mit durchgehender Story

Hier ist das selbstverständlich. Und stehen keine Menschen zum Duell parat, übernimmt Kollege KI – bessere Konkurrenten werden Sie selbst auf großen Turnieren nicht so schnell finden. Die stimmungsvolle Musik und die wirklich abwechslungsreichen Level, die sich zum Teil an klassischen Motiven (beachtenswert: das Segelschiff) orientieren, tun ihr übriges. Dazu noch ein paar behutsam nachgebesserte Waffen, stimmungsvolle Sprachausgabe für die einzelnen Figuren sowie unaufdringliche und dennoch motivierende Hintergrundmusik – und die Stimmung ist perfekt. Die ideale Vorbereitung für ein richtiges Netzwerkspiel, besser geht's nur noch in echt.

+ Endlich Mehrspieler-Duelle für nicht-vernetzte Rechner

+ Genialer Sound-track

+ Sehr abwechslungsreiche Spielmodi

Wie macht man ein gutes Multiplayer-Spiel, ohne den Massenmarkt aus den Augen zu verlieren? Ganz einfach: so wie Epic Megagames. Spieler ohne Netzwerk oder Internetzugang – oder denen letzterer schlicht zu teuer ist – haben nun die Möglichkeit, gegen intelligent agierende Kontrahenten zu spielen, die sich erheblich vom üblichen Kanonenfutter unterscheiden.

„Ein wahrer Kritikpunkt fällt uns nicht ein.“



Martin Schnelle ★★★★★

Grafik nicht mehr auf dem Höhepunkt

Die Musik ist klasse, lediglich der Grafik merkt man die Zeit etwas an, die seit dem ersten Unreal vergangen ist. Dafür haben sich die Designer super Spielmodi ausgedacht, die sich stark von den normalen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Balgereien unterscheiden. Sie merken schon, ein wahrer Kritikpunkt will uns allen nicht einfallen.