

Unreal Tournament ist ein Ego-Shooter, der im November 1999 von Epic Games und Digital Extremes veröffentlicht wurde. Das Computerspiel gehört zu den bekanntesten Mehrspieler-Shootern der späten 1990er-Jahre und entwickelte sich schnell zu einem Klassiker auf LAN-Partys. Im Mittelpunkt stehen schnelle, actionreiche Gefechte zwischen mehreren Spielern in futuristischen Arenen.

Unreal Tournament basiert auf der Unreal Engine, die ursprünglich für das 1998 erschienene Computerspiel Unreal entwickelt wurde. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem eine Einzelspieler-Kampagne im Vordergrund stand, konzentrierte sich Unreal Tournament hauptsächlich auf Mehrspieler-Wettkämpfe. Die für damalige Verhältnisse fortschrittliche 3D-Grafik, dynamische Lichteffekte und abwechslungsreiche Spielumgebungen trugen wesentlich zum Erfolg bei.

Das Spiel bietet verschiedene Spielmodi, darunter Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Domination und Assault. Beim klassischen Deathmatch treten alle Spieler gegeneinander an und versuchen, möglichst viele Gegner auszuschalten. Im Team Deathmatch kämpfen dagegen zwei Mannschaften gegeneinander. Bei Capture the Flag müssen die Spieler die gegnerische Flagge erobern und zur eigenen Basis bringen.

Eine Besonderheit von Unreal Tournament waren die zahlreichen unterschiedlichen Waffen. Dazu gehörten unter anderem die Flak Cannon, der Rocket Launcher, die Shock Rifle und der Redeemer, mit dem sich eine besonders starke Rakete abfeuern ließ. Viele Waffen verfügten über zwei verschiedene Feuermodi, wodurch unterschiedliche Angriffsstrategien möglich waren.

Auf LAN-Partys gehörte Unreal Tournament zu den beliebtesten Spielen seiner Zeit. Mehrere Computer konnten über ein lokales Netzwerk miteinander verbunden werden, um gemeinsam in Teams oder gegeneinander anzutreten. Besonders die schnellen Deathmatch-Runden und die taktischen Capture-the-Flag-Gefechte sorgten häufig für stundenlangen Spielspaß.

Ende der 1990er-Jahre wurden für solche Netzwerkverbindungen überwiegend Ethernet-Netzwerke mit Twisted-Pair-Kabeln und RJ45-Anschlüssen verwendet. Die Computer waren dabei häufig über Netzwerk-Hubs oder zunehmend über leistungsfähigere Switches miteinander verbunden. Unreal Tournament unterstützte die Kommunikation über TCP/IP und konnte deshalb sowohl im lokalen Netzwerk als auch über das Internet gespielt werden.

Eine weitere Besonderheit waren die Bots, also computergesteuerte Gegner. Diese konnten in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingestellt werden und ermöglichten spannende Gefechte auch ohne menschliche Mitspieler. Dadurch eignete sich Unreal Tournament sowohl für Einzelspieler als auch für größere Mehrspieler-Veranstaltungen.

Bekannt wurde das Spiel außerdem durch seine markanten Sprachausgaben. Ansagen wie „Double Kill“, „Multi Kill“, „Monster Kill“ oder „Godlike“ begleiteten besonders erfolgreiche Abschußserien und entwickelten sich zu bekannten Erkennungsmerkmalen der Spielereihe.

Unreal Tournament bot umfangreiche Möglichkeiten zur Anpassung und Erweiterung. Spieler konnten eigene Karten, Spielfiguren und Spielmodifikationen erstellen. Mithilfe der Skriptsprache UnrealScript ließen sich zusätzliche Funktionen und Veränderungen am Spielverhalten programmieren. Dadurch entstand eine aktive Community, die zahlreiche Erweiterungen entwickelte.

Im Laufe der Jahre erschienen mehrere Nachfolger, darunter Unreal Tournament 2003, Unreal Tournament 2004 und Unreal Tournament 3. Besonders Unreal Tournament 2004 erfreute sich ebenfalls großer Beliebtheit bei LAN-Partys und Online-Wettkämpfen.

Unreal Tournament gilt heute als Klassiker der Arena-Shooter und als wichtiger Bestandteil der frühen LAN-Party- und E-Sport-Kultur. Zusammen mit Spielen wie Quake III Arena, Counter-Strike und Half-Life prägte es die Mehrspieler-Landschaft auf dem PC um die Jahrtausendwende.

Weiterführende Informationen

LAN-Party, Quake, Ego-Shooter, Deathmatch, Capture the Flag, Unreal Engine, Multiplayer