



Die überarbeitete Unreal-Engine besticht durch spektakuläre Explosionen, schicke Lichteffekte und schärfere Texturen.



Wie in Halo heizen und ballern wir zu zweit im Buggy.



Der Feind hat uns im Visier. Eine Rakete soll's richten.

Der Arzt, dem die Aliens misstrauen

PARIAH

Die Unreal-Schöpfer schicken Sie in ihrem neuesten Science-Fiction-Shooter ins Gefängnis – und lassen Ihnen dennoch die totale Freiheit.

Auf den ersten Blick sieht Dr. Jack Mason kaum wie ein Held aus. Geheimratsecken, ein spärliches Muskelkos-

tüm und der verloren gegangene Lebensmut machen ihn eher zum netten Onkel von nebenan. Doch obwohl er den Umgang mit Skalpell und Tupfer gewohnt ist, zwingt ein Zwischenfall den ausgebrannten Arzt zu drastischeren Mitteln. Im kommenden Ego-Shooter **Pariah** von Entwickler Digital Extremes (**UT 2004**) schlüpfen wir in Masons Stiefel und ballern uns in der fernen Zukunft durch einen düsteren Gefängnissektor.

Krankentransport

Zu Beginn des Spiels begleiten wir die von unbekanntem Erregern infizierte Karina auf ihrem Flug zu einer Untersuchung. Doch der Transporter stürzt inmitten eines Gefängnissektors des Ödlandes »Erde« ab. Unglück im

Glück: Zwar haben die beiden überlebt, jedoch wird eine Weltraumstation in 16 Stunden das Notprogramm zur Eindämmung biologischer Gefahren auslösen – eine 50-Megatonnen-Bombe. Zudem hat der Held nicht nur die Zeit gegen sich, sondern auch unzählige Aliens, die ihm an den Arztkittel wollen. Deshalb greift der Mediziner zur Bleispritze.

Anfangs findet Jack Mason in den linearen Levels nur Standardwaffen wie Granaten, Raketenwerfer oder ein Maschinengewehr. Getötete Feinde hinterlassen allerdings dann und wann Weapon Cores. Mit denen rüsten wir die Schießseisen stufenweise auf, ähnlich dem Standard-Blaster aus **Unreal**. So verbessern wir etwa die Schussfrequenz und Feuerkraft unserer Plasmakanone oder verwandeln ein herkömmliches Gewehr in eine Scharfschützen-Flinte. Der Einsatz der seltenen Weapon Cores will jedoch gut überlegt sein, denn mit den Upgrades lassen sich

auch für kurze Zeit Charakterwerte wie Ausdauer oder Laufgeschwindigkeit verbessern. Cool: In den zahlreichen Außenlevels setzen wir uns häufig hinter das Lenkrad wendiger Buggys. Da wir meistens zusammen mit Karina unterwegs sind, steuern wir wie in **Halo** das Fahrzeug, während sie ballert – oder umgekehrt.

Unreal-Optik, nur besser!

In **Pariah** werkelt eine stark modifizierte Version der aktuellen Unreal-Engine. Das macht sich dank dichter Vegetation und detaillierten Texturen besonders in den weitläufigen Außenarealen bemerkbar. Zudem sorgen überarbeitete Partikel- und Lichteffekte für spektakuläre Explosionen. Wie etwa bei **Max Payne 2** sorgt in **Pariah** die Havok-Physikengine für Realitätsnähe. Vorbildlich: Das Spiel soll neben klassischen Multiplayer-Gefechten wie Capture the Flag oder Deathmatch auch einen Koop-Modus beinhalten. **DM**

PARIAH

Genre: Ego-Shooter
Termin: März 2005

Entwickler: HIP / Digital Extremes
Potenzial: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »Endlich mal keinen Weltkrieg als Szenario! Pariah bietet spektakuläre Action im stimmigen Science-Fiction-Ambiente. Besonders die Idee, durch Weapon Cores entweder die Waffen oder Charakterwerte zu verbessern, verspricht spielerische Freiheit. Wenn die Entwickler ebenso viel Elan in Missionsdesign und KI wie in die Grafik stecken, freue ich mich schon auf den Frühling.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK M121