

Lasst mich durch, ich bin Arzt

PARIAH

Frau plus Virus plus Doktor plus Liebe plus Verschwörer plus Waffen plus Unreal-Engine gleich Shooter.

Heute schon kräftig geniest? Könnte ein Virus sein! Ist aber in Ihrem Fall wohl eine gewöhnliche Grippe. Im Falle der hübschen Kana liegt die Sache anders: Die junge Schönheit trägt einen das Universum bedrohenden Erreger in ihrem Blut spazieren. Und Sie müssen in der Rolle des vom Leben gebeutelten, aber verliebten Doktors Jack Mason logischerweise nicht nur Kana, sondern gleich mal alles retten. Das einzig Gute an der Sache: Das passiert in der fiktiven Zukunft des Ego-Shooters **Pariah**, der gerade bei Digital Extremes in Kanada entsteht. Das letzte Großprojekt der Mannen aus Toronto war die Mitarbeit an **Unreal Tournament 2004**.

Das bessere Unreal 2?

Im Kern ist **Pariah** ein Shooter, wie wir ihn schon unzählige Male gesehen haben: Mann rettet Welt, indem er alles umpus-



Pariah nutzt die Havoc-Physikengine. Die sollten Sie auch nutzen und bröckelige Stützpfeiler umballern.

tet, was ihm vor die Flinte kommt. Dass das Ganze auf der **Unreal-Engine** basiert und an jeder Ecke wie das hübschere **Unreal 2** ausschaut, macht die Sache schon spannender. Richtig originell ist hingegen das Waffensystem. Im Laufe Ihrer Hatz über die zukünftliche Erde finden Sie nicht nur Knarren wie Scharfschützengewehr und Raketenwerfer, sondern auch so genannte »Power Cores«. Das sind auf den ersten Blick schlicht kleine, grüne Platten, die unmotiviert in der Gegend rumschweben. Auf den zweiten Blick stellen die sich aber als unglaublich nützlich heraus, denn damit lassen sich die Waffen in drei Stufen aufrüsten. So addieren Sie zum anfänglichen Granatwerfer noch einen Fernzünder hinzu. Oder zum Scharfschützengewehr ein Infrarot-Fernglas. Der Raketenwerfer erfasst am Ende gleich drei Ziele. Allerdings reichen die Power Cores längst nicht, um alle

Schießprügel aufzuwerten. Sie sollten also lediglich die Waffen ausbauen, die Ihre Spielweise am besten unterstützen.

Maps für Faule

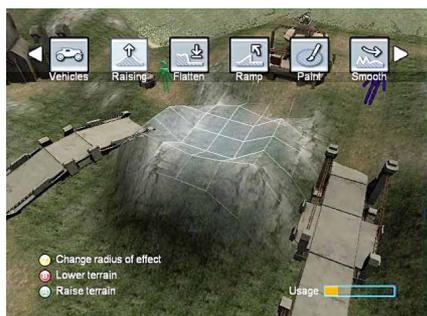
Auch dem **Unreal-Universum** entlehnt ist der Multiplayer-Modus »Siege«. Den kennen wir so ähnlich bereits als Onslaught-Modus aus **UT 2004**, in dem Sie mit Ihrem Team mehrere Basen auf einer Karte erobern müssen. Der Unterschied bei **Pariah** ist hingegen, dass Sie an den Waffenstationen der Basen nicht alle Schießprügel auf-sammeln können, sondern vor

Spieleintritt ein Set aus zwei Wummen wählen müssen.

Etwas ganz Besonderes und in seiner Einfachheit so auf jeden Fall einmalig ist der Karteneditor: Mit dem erstellen Sie in Windeseile Multiplayer-Karten. Ein paar Klicks, und Sie haben Gebäude, Fahrzeuge, Sträucher und Bäume platziert, das Terrain angepasst, Windverhältnisse und Niederschlag eingestellt und Tageszeit gewählt. Schon kann es losgehen. Anspruchsvollere Zeitgenossen dürfen auch mit dem echten **Unreal-Editor** basteln. Doch das ist ungleich komplexer. **PET**



Die großen Areale erkunden Sie nicht selten mit Hilfe von Fahrzeugen: Dieses Trike ist eines davon.



Mit dem Editor lassen sich flink Karten basteln.

PARIAH

Genre: Ego-Shooter
Termin: 9. Mai 2005

Entwickler: Digital Extremes
Potenzial: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Ob Pariah ein ordentliches oder gar ein gutes Spiel wird, steht und fällt mit der Story. Von der habe ich allerdings noch nicht allzu viel sehen können. Digital Extremes macht daraus ein riesiges Geheimnis. Ich hoffe nur, dass sich das Warten darauf auch lohnt. Die kleinen Happen, die die Entwickler mir zeigten, gefielen mir aber schon gut. Der Editor hingegen ist bereits jetzt unschlagbar. Einfach, schnell – für faule Menschen wie mich ideal.«



➤ AB-16-CD/DVD: Video-Special
➤ AB-18-DVD: härtere Fassung



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK C62