

Abenteuer Technik

Unreal 2

Licht, Qualm und Partikel: In spektakulären Szenerien sausen Raketen durch schattige Kampfplätze im Nebel – neuartige 3D-Tricks machen es möglich.

Kleiner Tipp unter Freunden: Spielen Sie Ihre Lieblings-Shooter jetzt so oft wie möglich. Spätestens in einem Jahr rühren Sie die nun aktuellen Titel möglicherweise kaum noch freiwillig an. Denn angesichts der spektakulären Grafiken, die derzeit Entwicklerteams wie Epic Games oder id Software – unterstützt durch die neueste Generation der 3D-Karten – programmieren, dürften aktuelle Ballerorgien dann höchstens noch den traurigen Char-

me drei-dimensionaler Nostalgetrips besitzen.

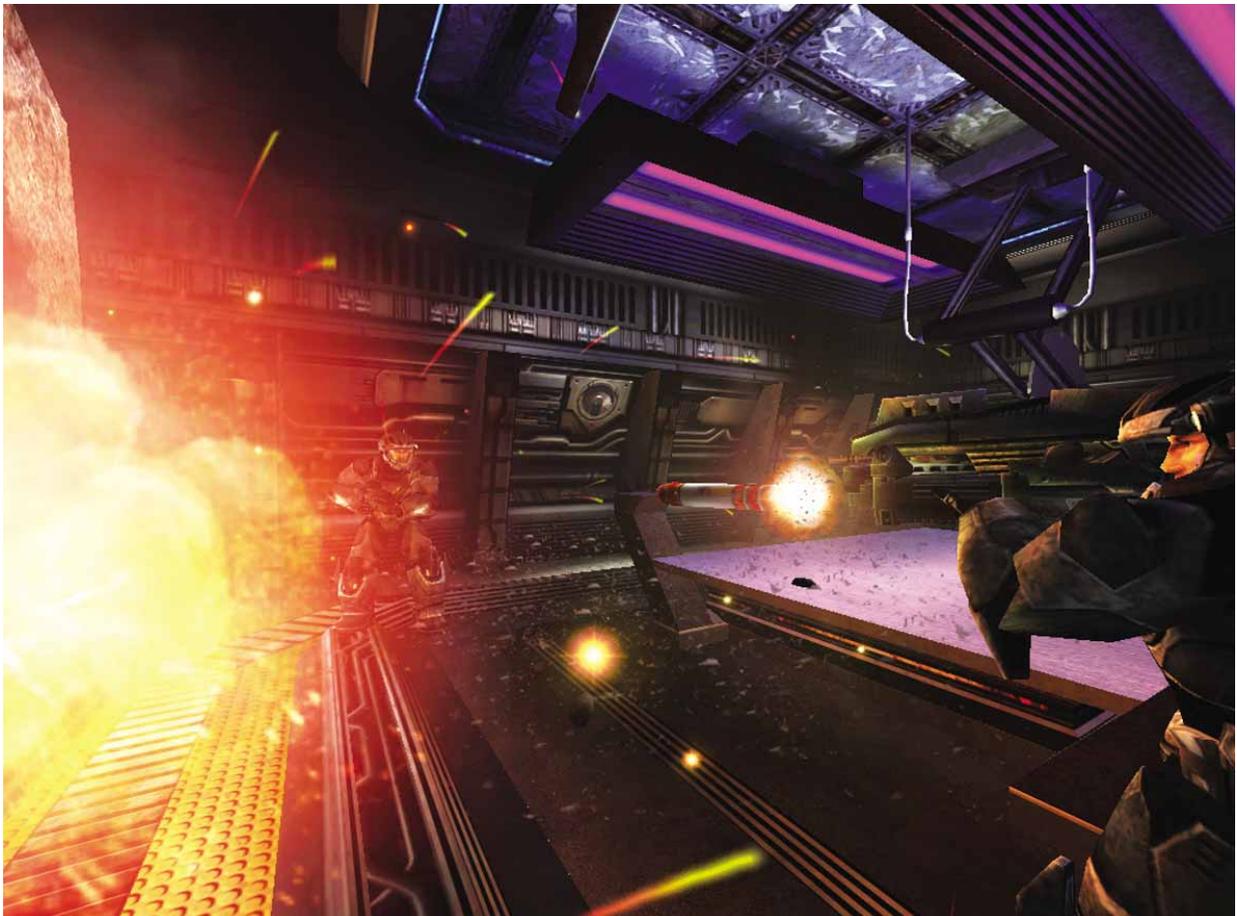
Ganz nach oben an die technische Spitze will **Unreal 2**. Das Spiel ist seit gut 16 Monaten in der Mache und verwendet die neuesten Algorithmen der unter Leitung von Epic-Chef Tim Sweeney programmierten **Unreal Warfare-Engine**. Die ermöglicht haufenweise tolle Spezialeffekte, bei deren Anblick selbst erfahrenen Genre-Fans die Kinnlade auf den Schreibtisch klatschen dürfte.



Wabernder Kampfnebel

Künftig kämpfen Sie in Landschaften, deren Detailreichtum sich deutlich vom gewohnten Standard unterscheiden wird. Die Hügel und Täler, Häuser

und Bäume bestehen aus rund hundertmal so vielen Polygonen wie im Vorgänger. Monster und sonstige Figuren sind aus jeweils 3.000 bis 5.000 Einzelteilen zusammengesetzt – in aktuellen Titeln, etwa auf Basis der **Quake 3-Engine**, sind



Die Explosion wirbelt – physikalisch korrekt – die kleinen Partikel im Raum auf, die sogar noch realistischer ausgeleuchtet werden können.

es gerade mal um die 1.000. Auch ganz neuartige Partikeleffekte sind geplant. Wenn Sie eine Rakete abfeuern, wabert deren Qualm physikalisch korrekt berechnet durch den Raum und wird – beispielsweise durch den Gegenangriff – naturgetreu verwirbelt. Ebenfalls frisch programmiert: die so genannten »Projective Textures«, die extrem detaillierte Schattenwürfe ermöglichen. Anders als in bisherigen Spielen sollen Schatten damit auf jeden Gegenstand und sogar auf Figuren fallen – und auf die wabernden Partikel Ihrer abgefeuerten Rakete. Ihr eigener Schatten wird größer oder kleiner, je nachdem, wie nah Sie an den Lampen oder Feuern dran sind. Diese Technik ist zwar schon im aktuellen Programmcode enthalten, auf bisherigen Screenshots allerdings noch nicht zu sehen. Der Effekt funktioniert auf Grafikkarten mit T&L-fähigem Chipsatz, also ab einer Geforce 1 aufwärts.

Wasser und Vulkane

Die Handlung schiebt Ihr Alter Ego zu Beginn als eine Art intergalaktischer Sheriff in den selben Weltraum-Sektor, den Sie schon aus Teil 1 kennen. Seit Monaten schippern Sie gelangweilt durchs All, als plötzlich die Hölle losbricht. Auf mehreren Planeten prügeln diverse Alien-Rassen aufeinander ein, fiese Monster nehmen brave Siedler als Geiseln. Und Sie stecken mittendrin und müssen erstmal herausfinden, was überhaupt los ist. Um dann für Frie-



In Ihrem Basis-Raumschiff hift Ihnen die Ingenieurin Aida mit Rat und Tat.

den zu sorgen. Dabei kämpfen Sie in alten Außerirdischen-Städten, legen sich auf dem Ozeanboden einer Wasserwelt mit fiesen Feinden an, ballern auf vulkanischen Hochplateaus, in einem Dschungel Zerstörern. Die Leveldesigner basteln an zwölf Umgebungen, außerdem sind Sie zwischendurch immer wieder auf Ihrem Raumschiff und besprechen mit Crewmitgliedern die Lage.

Anführer des Trupps

Mit dem »Erst schießen, dann denken«-Ballerprinzip kommen Sie in **Unreal 2** nicht weit. In zahlreichen Missionen verteidigen Sie Stellungen, nehmen feindliche Bunker ein oder befreien in **Counterstrike**-Ma-

nier gefangene Zivilisten. Ähnlich wie in Taktik-Shootern sollen Sie auch mal mit Kameraden im Team vorgehen und Befehle erteilen können. Beispielsweise kommandieren Sie per Menü einen der computergesteuerten Kollegen dazu ab, an einer bestimmten Stelle Wache zu schieben. Den anderen schicken Sie los, damit er selbstständig angreift. Sogar ein paar vergleichsweise komplexe Manöver sollen an einigen Orten möglich sein: So scheuchen Sie einen Bot-Kollegen zum nächsten Funkgerät, damit er Bomber-Unterstützung anfordert. Wer sich mit derartigen taktischen Angelegenheiten nicht herumplagen mag, erteilt einen generellen »Macht euren Kram doch selbst«-Befehl.

Bewährte Bekannte

Bislang hatten die Entwickler insgesamt 15 Kampfgeräte vorgesehen, jetzt sollen sogar zwei

weitere in die Waffenkammer kommen: Viele Multiplayer-Fans von **Unreal Tournament** setzten sich massiv dafür ein, dass ihre beiden Lieblingsknarren erneut mit dabei sind. Die Entwickler haben versprochen, sowohl die Flak Cannon als auch die ASMD Rifle wieder ins Programm einzubauen, und zwar im Mehrspieler-Teil und in der Kampagne. Die neuen Schießprügel bekommen Sie allesamt von – meist außerirdischen – Gegnern, was für extrem viel Abwechslung in Sachen Effekte und Einsatzmöglichkeiten sorgen soll.

Unkaputtbare Gegner

Ganze Horden von Höllenwesen warten schon darauf, Ihnen vor die Flinte zu geraten. 24 Monstertypen sind geplant, die Skaarj-Krieger stammen als einzige aus dem Vorgänger. Neben allerlei Außerirdischen treten auch schwer bewaffnete terranische Söldner an. PS



Ein Skaarj im Fadenkreuz eines außerirdischen Scharfschützengewehrs.

Unreal 2

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Epic Games
Termin: 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Ehrlich, ich bin jetzt schon ganz fertig vom Warten auf Unreal 2. Das tolle daran ist, dass es neben der Wahnsinns-Grafik auch extrem spannende spielerische Ideen und sogar eine viel versprechende Handlung mitbringt - alles drin, alles dran.«