

Prachtvolle Unterwasser-Schlachten

Aquanox

Wir haben die brandaktuelle Version eines der heißesten 3D-Actiontitel direkt bei den Entwicklern in Mannheim gespielt. Und nicht nur in exzessiven Netzwerk-Partien feuchte Hände gekriegt...



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Inhalt

Mega-Preview	20
Hardware- Entwarnung	22
Die wichtigsten Grafik-Effekte	28

Müllmänner müssen früh aufstehen, Raumschiff-GameStar-Overalls tragen und tonnenschwere Tonnen schleppen? Falsch! Müllmänner lenken futuristische U-Boote und verdampfen mit Strahlenwaffen verrosteten Schrott. Jedenfalls in **Aquanox**, dem submarinen 3D-Actionspiel von Massive Development (**Schleichfahrt**). Ihre Karriere als Söldner Emerald »Dead Eye« Flint beginnt mit einem simplen Job: Schießen Sie einem Frachter Trümmer aus dem Weg. »Wir wollen keine umständlichen Tutorials einbauen. Du kannst ohne Handbuchstudium gleich loslegen«, erklärt uns Projektleiter Wolfgang Walk bei unserem Vor-Ort-Besuch in Mannheim.

Nach der beschaulichen Müllbeseitigung springen wir in eine spätere Mission. Unser Boot gerät sofort ins Kreuzfeuer sta-

tionärer Geschütztürme. Nur durch wilde Manöver tricken wir die Forts aus, die unseren Kapriolen zu langsam hinterherschwenken. Bis wir auf Angriffskurs gehen und die Stellungen mit bildschirmfüllenden Explosionen vernichten.

Unterwasser-Borg

Aquanox spielt in 2666, fünf Jahre nach dem Vorgänger **Schleichfahrt**. Die Erdoberfläche ist seit sechs Jahrhunderten radioaktiv verstrahlt, die Überlebenden haben sich in Unterwasserstädten häuslich eingerichtet. Neopolis ist Hauptstadt des atlantischen Bündnisses, einer der fünf großen Machtblöcke. Deren Erzfeinde, mechanische Biowesen namens Bionten, rüsten nach ihrer Niederlage im Vorgänger wieder auf. Vor der australischen Küste sammeln die Aggressivlinge Trüm-

mer, aus denen sie neue Einheiten entwickeln. Als Anführer des Antibionten-Geschwaders »Annscat« (Annihilate Scattered Biont Units) soll **Schleichfahrt**-Held Emerald Flint den letzten Widerstand beseitigen. Und gerät beim Trümmerzerstrahlen prompt an die Erzfeinde.

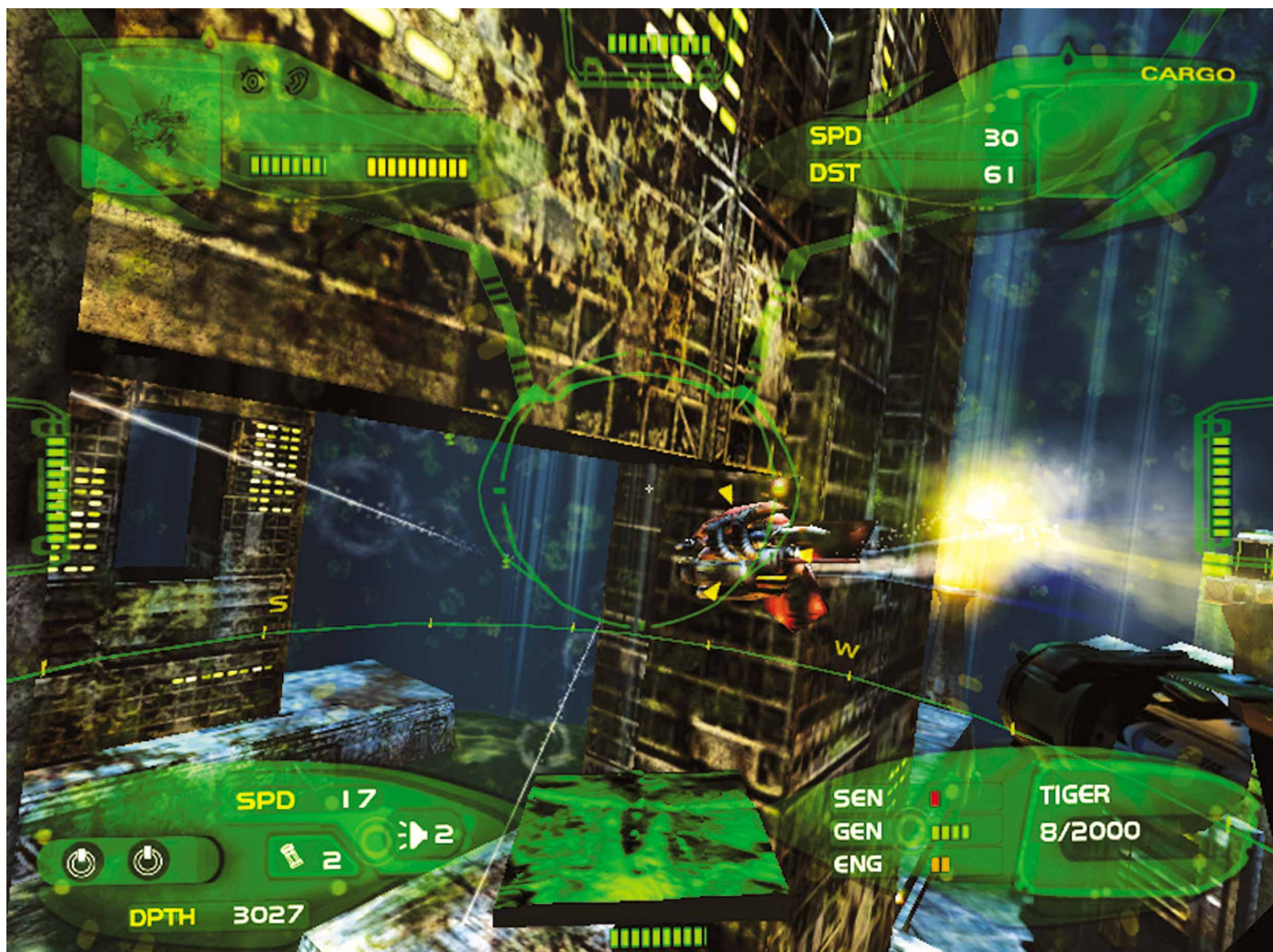
Prächtige Tiefseh-Welt

Die Unterwasserwelt fährt sogar in den wenigen friedlichen Momenten eine unglaubliche Grafikpracht auf. Die Sichtweite ist deutlich höher als bei **Quake 3** oder **Unreal**, bei klarer Sicht können Sie kilometerweit gucken. Sie fahren zwischen gewaltigen Bauten mit verrosteten Oberflächen und Neon-Reklametafeln, durch tiefe Schluchten und Algenwälder. Wenn Sie die Boots-nase gen Oberfläche richten (die Sie wegen der Radioaktivität nie erreichen kön-

nen), sehen Sie das Kräuseln der Wellen. Einfallende Sonnenstrahlen sind nicht nur schick, sondern erleichtern auch die Orientierung.

Grafik aus der Hölle

Doch sobald die Waffen sprechen, verblasst selbst die bisherige Pracht. Denn dann brennt **Aquanox** ein Inferno ab, gegen das selbst Top-Shooter wie Strohfeuer aussehen. Etwa riesige Explosionen, die sich stufenlos über den Bildschirm ausdehnen und wieder zusammenfallen. Schiffe und Torpedos ziehen Wirbel hinter sich her, getroffene Boote stoßen Blubberblasen aus. Selbst die kleinste Waffe wummert mit eindrucksvollem Mündungsfeuer und leuchtenden Geschossbahnen. Fehlschüsse wirbeln Kiesel am Boden empor. Dichte Nebelfelder laden zum Versteck-



Im Deathmatch kriegt unser **Tiger-Torpedo** die Kurve nicht und knallt vor die Gebäudeecke. Kollege Spormann in der Vortex vor uns kann die Augen wieder aufmachen...

Unsere **Vortex** jagt in der Außenperspektive einen Gegner im gleichen Modell. Die eckige blaue Spur stammt von einem Torpedo.



spiel mit dem Feind ein – vor allem bei Multiplayer-Partien.

Postboote im Anflug

Die Kampagne besteht aus rund 30 Hauptmissionen, die bis zu siebenfach unterteilt sind. Außerdem gibt's immer wieder mal Kurierfahrten oder Jagdeinsätze gegen Schmuggler und Piraten. Solche Aufträge bieten Ihnen Nebencharaktere in den Städten an. Das zusätzliche Einkommen verjübelt Sie für Waffen, Ausrüstung und Reparaturen – oder gleich ein besseres Schiff. Der ursprünglich geplante Handelspart entfällt. Völlig frei können Sie sich allerdings nicht bewegen; wenn Sie ein Gebiet verlassen und somit der Haupthandlung folgen,

verfallen die noch ausstehenden Jobs. Als Expressverbindung zwischen den Territorien dienen die elendig langen, blitzschnellen Sprungschiffe der reichen Entronox-Gesellschaft.

Zwischen den Aufträgen wird Ihnen bei Kamerafahrten direkt in der Spielgrafik die Story weitererzählt. In Briefings erfahren Sie nur die groben Ziele; Details gibt's erst im Einsatz von Bordcomputer Sally, Alexander Jorias, Geschäftsführer und Senior-Programmierer von Massive: »Bei vielen Spielen klickst du dich durch ewig lange Briefing-Bildschirme. Danach fliegst du los und ballerst doch einfach alles weg. Weil du längst nicht mehr weißt, was genau du machen solltest.«

Gegen die Strömung

Strömungen beeinflussen nicht nur das Fahrverhalten: Mit abgeschaltetem Antrieb und lediglich passivem Radar gleiten Sie lautlos an Feindstellungen heran. Sogar gegenläufige Strömungen soll es geben. Oder so starke, dass Sie selbst mit dem schnellsten Boot nicht dagegen ankommen. So kämpfen Sie in einer Mission zwischen Kraftwerken, die aus einer besonders heftigen Strömung Energie gewinnen – und sie dadurch dämpfen. Doch Ihre Gegner nehmen gezielt die Anlagen unter Feuer; mit jedem zerstörten Bauwerk wird die Strömung stärker. Viel Spaß beim wilden Manövrieren...

Tauchtrabbi oder Feuchtferrari?

Anfangs dümpeln Sie im Bootsmodell Toiler Richtung Feind. Bis Sie sich das beste Schiff leisten können, die schnittige Phobocaster von unserem Titelbild, werden Sie sich in sieben bis neun Bootstypen zwingen. Die Spieler- und viele Feindschiffe haben einen »weak spot«. So knacken Sie mit wenigen gezielten Schüssen aufs Cockpit, die Turbinen oder andere Schwachstellen sogar stark gepanzerte Gegner. Da einige Waffen eine Zoomfunktion ha-

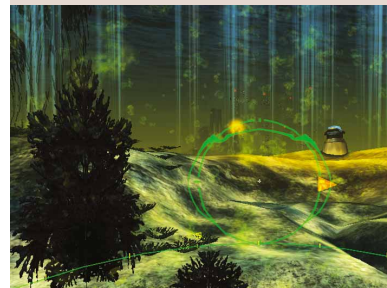
ben, können Sie Feinde aus dem Hinterhalt wegblasen – vor allem bei Netzwerkpartien dürfte das eine beliebte Taktik werden. Aber auch in der Kampagne sollten Sie die verwundbaren Stellen aufs Korn nehmen; gegen überlegene Widersacher haben Sie sonst keine Chance.

Besuch in der Waffenkammer

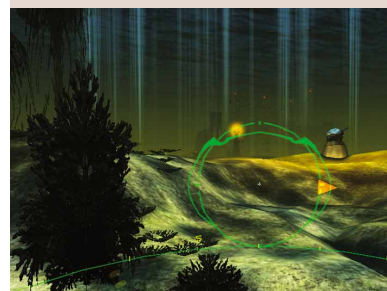
Damit Sie den über 70 feindlichen Schiffs- und Kreaturentypen nicht nur mit einer Harpune bewaffnet entgegenpaddeln müssen, fährt Massive ein ordentliches Arsenal an Ma-

Hardware-Entwarnung

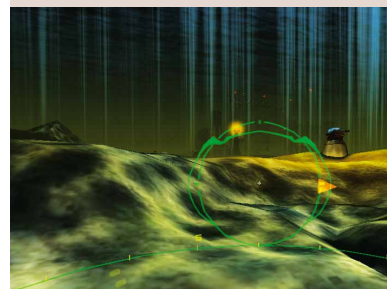
Aquanox soll keine **Geforce 3**-Karte benötigen, um flüssig zu laufen. Wir haben auf einem Athlon 550 mit **Geforce 2** gespielt und bei höchster Detailstufe durchschnittlich über 30 fps erzielt (1024er Auflösung, 16 Bit Farbtiefe). Auch mit **Voodoo 5** und **Radeon** sollen Sie im grünen Bereich sein. Ihre CPU sollte aber nicht unter einem Pentium 500 liegen. Beim RAM gelten 128 MByte als Minimum.



Aquanox mit allen Details.



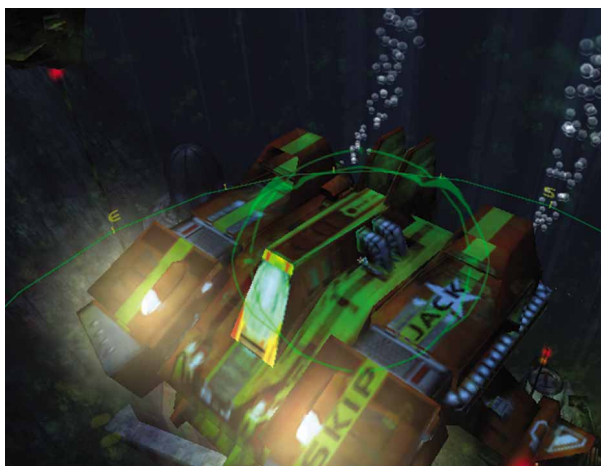
Ohne Planktonwolken, reduziertes Bumpmapping.



Weniger Bodentexturen (Kiesel), keine Pflanzen.

Unsere grüne Toiler wirkt über der blauen Fregatte winzig. Doch der riesige Kreuzer **Creole Girl** rechts passt nicht mal ganz aufs Bild. Unten links im Hintergrund fahren fünf Polizeiboote Patrouille.





Hüllentreffer beschädigen bei Spielerschiffen (hier die 126 km/h schnelle Skipjack) auch die **inneren Systeme** – Sensoren, Antrieb und Generator.

schinenkanonen, Strahlenwaffen und Torpedowerfern auf. Jede Wumme hat einen zweiten Feuermodus; viele Waffen gibt es in mehreren Ausführungen. Etwa die Maschinenkanone Vendetta: Die einfache Version hat nur einen Lauf, bei der Gatling-Variante rotieren drei Rohre. Der zweite Feuermodus aktiviert bei Vendetta, Laser- und Plasmagun eine Zoomfunktion. Der Doom-

Mortar verschießt einen Feuerball, den Sie im Alternativ-Modus sogar noch aufplustern können. Die Sizzler ähnelt der **Quake-Railgun**, die Flakkanone verschickt Sprenggranaten. Wie bei Ego-Shootern ist Ihre aktivierte Waffe stets zu sehen.

Die Angst im Nacken

Auch bei den Torpedos herrscht Vielfalt. So heftet sich der ex-



Größenvergleich: Rechts unten das erste Spielerschiff, die **Toiler** (acht Meter Länge). Darüber folgen **Tiburon**, die **Cape Fear** und ein **Entronox-Sprungschiff**.

trem schnelle Hammerhead gnadenlos an sein Opfer. Der un gelenkte, langsame Big Bang eignet sich hingegen vor allem gegen träge Großkampfschiffe, Frachter und Geschütztürme. Wenn Torpedos kein Ziel finden, explodieren sie nach einiger Zeit. Beim Probespielen haben wir einen un gelenkten Torpedo senkrecht Richtung Oberfläche geschossen – nach ein

paar Sekunden kam das Ding zurückgesaut und ging direkt vor unserer Nase hoch.

Im Solomodus können Sie lediglich zwischen Ihren beiden installierten Hauptwaffen wählen. Zusätzlich gekaufte Geschütze bleiben im Frachtraum. Die richtige Gefechtskonfiguration ist entscheidend: Wenn Sie mit Big Bangs und schwerem Mortar gegen wendige Piraten-



Der überdimensionale Krake **Marax** hüllt Sie in schwarze Tinte und trommelt mit seinen Tentakeln.

boote antreten, lachen sich die Unterseeräuber ins Fäustchen. Schusswaffen und Torpedos haben zwei Trefferwirkungen. Zum einen eine kinetische, panzerbrechende. Zum anderen eine elektromagnetische, die an der gegnerischen Elektronik knabbert – bis zum kompletten Stromausfall. Bei manchen Einsätzen sind Sie ausschließlich auf die EM-Waffen angewiesen. Zum Beispiel wenn Sie Geiseln befreien sollen und ihr schwimmendes Gefängnis nicht zerstören dürfen.

Turm schlägt Torpedo

Falls ein Torpedo an Ihnen hängt, haben Sie nur Sekundenbruchteile zur Abwehr. Clevere Captains kaufen sich deshalb einen Geschützturm, der sich die Stahlfische automatisch vornknüpft. Dazu verschießt er so genannte Buzzer, die kräftig Krach machen und aufgeschaltete Torpedos verwirren. Für die Türme können Sie Software kaufen – je besser (und teurer) die ist, desto größer die Erfolgchance. Die Türme können Sie allerdings nicht gegen Feindboote einsetzen oder mit Ihrer Bordwaffe koppeln.

Neben Waffen erwerben Sie beim Händler nützliches Equipment. Sempel-Sensoren zeigen lediglich nahe Boote an, Topmodelle haben eine hohe Reichweite sowie Freund-Feindkennung. Zusatzpanzerung und Extraschilde schützen Ihren schwimmenden Arbeitsplatz. Leistungsfähigere Generatoren machen selbst dann nicht schlapp, wenn Sie mit Vollgas und Dauerfeuer umherdüsen. Auch der hilfreiche Reparaturroboter ist wieder im Spiel.

Maus gegen Joystick

Ihr Boot können Sie mit Maus und Tastatur oder per Joystick lenken. Die Nagersteuerung arbeitet wie bei einem 3D-Shooter: Vorwärts, rückwärts, seitlich und »strafen« über die WSAD-Tasten, mit der Maus zielen Sie. Primären und sekundären Feuermodus aktivieren Sie über die beiden Mausbuttons. Wheelmouse-Besitzer wechseln die



Waffen per Rad. Tastatur-Akrobaten strafen in Hubschrauber-Manier hinter der Deckung hoch und feuern. Für Force-Feedback-Fans plant Massive eine entsprechende Joystick-Unterstützung. Bei unseren Netzwerk-Partien hat sich die Maussteuerung bewährt – gerade beim exakten Zielen ist sie dem Joystick klar überlegen. Der Knüppel lässt dafür mehr U-Boot-Feeling aufkommen.

Brille macht schlau

Statt bootsabhängiger Cockpit-Ansichten bekommen Sie eine virtuelle 3D-Brille aufgesetzt: Sämtliche Instrumente wie Kompass, Höhenmesser, Schildstärke und Waffenanzeigen sind darin transparent eingeblendet. Wenn Sie schwere Treffer kassieren, wackelt das Display heftig – ein sehr netter Effekt.

Weitere Informationen liefert Ihnen Bordcomputer Sally. Die virtuelle Dame teilt Ihnen das nächste Einsatzziel mit, meldet Lageänderungen und warnt vor Gefahren. Massive will Klarheit im Cockpit: Es gibt immer nur einen Navigationspunkt; der nächste wird erst dann per Pfeil angezeigt, wenn Sie Ihr erstes Ziel erreicht haben. Das hilft vor allem bei Einsätzen mit mehreren Untermissionen; der größte Auftrag hat satte sieben

Subquests. Das Terrain ist stets in einer kleinen, mitdrehenden Reliefkarte dargestellt. Ebenso jedes verbündete, feindliche und neutrale Schiff in der Umgebung – abhängig von Ihrem eingebauten Sensor.

Menschenfresser

Während Flint noch gegen Bi-onten kämpft, manipulieren Militärs den letzten intakten Satelliten im Orbit, um ihre Macht zu stärken. Doch das Experiment

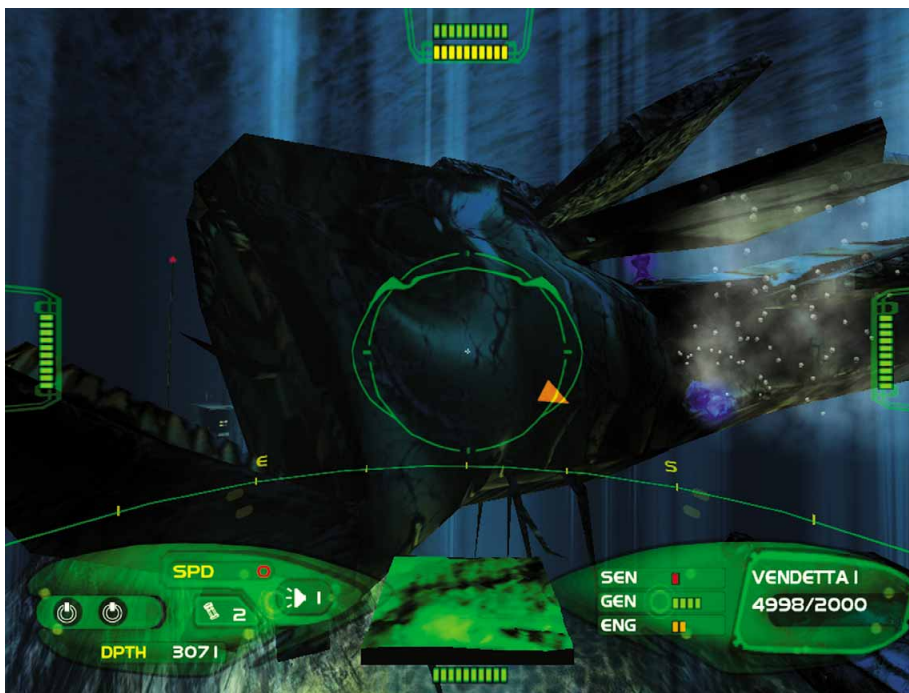


In den Untersee-Städten herrscht reger Schiffsverkehr. Hier bekommen Sie nach dem Andocken neue Aufträge, Boote und Ausrüstung.

Beim Nahkampf rammt uns fast eine Phobocaster. Durch das kreisrunde Loch ganz links im Gebäude kann man übrigens feuern – ideal für Camper.

Mit Polizeibooten sollten Sie sich lieber nicht anlegen – die flinken Cops sind grundsätzlich gruppenweise unterwegs.

Crocell ist mit 150 Metern Länge nur eine mittelgroße Version der Alten. Die blauen Auswüchse hinten sind organische Geschütze.



geht in die Hose, Seebeben erschüttern die gesamte Unterwasserwelt. Tektonische Platten verschieben sich und spülen Wesen hervor, gegen die die Bionten nur kleine Fische sind. Etwa die Crawlers, Menschen fressende Piraten. Die Erben Störtebekers verbuddeln ihre flinken Boote im Meeresboden, um Frachtern aufzulauern.

Wesentlich größer und stärker bewaffnet als jedes Spielerschiff ist die »Odysseus«, eine Fregatte der atlantischen Föderation. Die wiederum sieht neben dem Großkampfschiff »Creole Girl«

winzig aus. Ohne ausgeklügelte Taktik haben Sie keine Chance gegen solche Pötte mit ihrer Eskorte und Dutzenden Geschützbatterien. Polizeiiboote mit US-typischen Blaurotlichtern hingegen sind zwar kleiner, fahren aber gruppenweise Patrouille. Wie alle Gegner stellen sie sich verflucht clever an: Mit geschickten Manövern versuchen einzelne Cops, sich an Ihr Heck zu hängen – und dort zu bleiben.

Flint in der Tinte

Die größte Bedrohung geht allerdings von den »Alten« aus.

Diese Ungeheuer sind nach den Kreaturen aus Lovecrafts **Call of Cthulhu**-Romanen benannt. Und verdammt groß: »Crocell«, eins der mittleren Exemplare, ist mal eben 150 Meter lang. Der Riesenkrake »Marax« hüllt Sie in schwarze Tinte, während seine Tentakel ihr Boot missbrauchen – als Trommel. Einige Viecher haben pockenartige Auswüchse, die als organische Geschütze dienen.

Nur mit den dicksten Waffen können Sie die Alten zu Fischstäbchen verarbeiten. Allerdings müssen Sie dazu dicht an die Bestien rankommen. Zum Glück haben die Kreaturen ebenfalls Schwachstellen. So besitzt Crocell ein empfindliches Sehorgan – wenn Sie das gezielt lahm legen, können Sie die überdimensionierte Seekuh aus sicherer Distanz erledigen.

Resolute Rückendeckung

Bis zu vier Wingmen halten Ihnen den Rücken frei. Leider haben Ihre Begleiter ganz eigene Vorstellungen von einer guten Zusammenarbeit. Zum Beispiel arbeiten sie ungern als Kanonenfutter: Wenn Sie Ihre Wingmen in einen schwer bewachten Canyon schicken, gehorchen sie erst, wenn Sie vorausfahren. Stupide Selbstmordkommandos gegen Kreuzer oder ähnliche Angstgegner brauchen Sie gar nicht erst anzuordnen. Die Flügelmänner und -frauen sind keine namenlosen Kameraden, sondern entwickeln sich zu wichtigen Charakteren. Deshalb dürfen Sie Ihre Begleiter bei den Einsätzen nicht verheizen – sonst ist die Mission gescheitert.

Im Netz gefangen

Bei Netzwerk-Gefechten gegen die halbe Massive-Belegschaft waren wir nicht mehr vom Rechner wegzukriegen. Die rasanten LAN-Partien machen schon im Deathmatch einen Heidenspaß. Team-Deathmatch und Capture the Flag sind ebenfalls fest geplant. Falls nötig, ersetzen Bots fehlende menschliche Mitspieler. Und neutrale Geschütztürme nehmen jeden unter Feuer.

Für Teams will Massive zudem eine Variante anbieten, in der jede Mannschaft vor dem Gefecht Credits bekommt. Damit geht's dann zum Shoppen, um sich mit Booten, Waffen und Ausrüstung einzudecken. Das dürfte eifrige Kabeleien um rare Budget geben: »Okay, nimm du die teure Phobocaster – aber den Doom-Mortar krieg' ich!« **MD**



Geschützbatterien und Panzer sind zwar kampfstark, drehen ihre Türme aber tranig langsam.

Aquanox

Genre: Actionspiel **Entwickler:** Massive Development
Termin: September 2001 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Das taucht: Schon die Sightseeing-Fahrt durch eine Unterwasserstadt ist ein fantastisches Erlebnis. Und jetzt stellen Sie sich eine rasante Hetzjagd auf Feindboote vor, mitten zwischen riesigen Gebäuden, Schlachtschiffen und Geschützstellungen. In puncto Grafik schlägt Aquanox jeden aktuellen Ego-Shooter. Selbst Unreal 2 und Max Payne müssen sich da gewaltig anstrengen.«

9 wichtige Grafikdetails von Aquanox

Die coolsten Effekte

Gebäude sind nicht wie aus dem Ei gepellt, sondern tragen Rostflecken und Ablagerungen.

Sämtliche Schiffe bestehen aus einer mindestens vierstelligen Polygonzahl.

Erleuchtete Fenster verraten schon aus großer Distanz Position und Größe einer Stadt.

Von der Oberfläche einfallende Sonnenstrahlen erleichtern die Orientierung enorm.

Transparente Planktonwolken schweben im Wasser.

Schiffe ziehen Luftblasen hinter sich her – vor allem bei Lecks.

Turbinenschweife zeigen Kurs sowie Tempo von Schiffen und Torpedos an.

Am Meeresboden werfen die Wellen von der Wasseroberfläche Schatten.

Explosionen dehnen sich stufenlos aus, verschleudern Trümmer und verpuffen realistisch.

