



Glanz und Glorie

Unreal 2

Eine frisch programmierte Bombast-Grafikengine mit riesigen Levels und sensationellen Effekten ist nicht alles. Teil 2 des Ballerspaßes verspricht auch spielerische Innovationen, neuartige Gegnertypen und viel Solo-Spannung.

Die nächste Runde ist eröffnet, der Kampf der Actiongiganten geht weiter. Die vergangene Schlacht zwischen id Software und Epic Games konnten Letztere Ende '99 knapp zugunsten ihres **Unreal Tournament** entscheiden. Es hatte gegenüber **Quake 3 Arena** sowohl in Sachen Kritikerlob wie Verkaufszahlen das 3D-Näschen leicht vorne. Ge-

rade hat id-Chef John Carmack mit **Doom 3** (GameStar 4/01) sein nächstes Projekt vorgestellt. Nun ist wieder Epic am Zug: Die basteln zwar schon länger an **Unreal 2** und dessen Engine, gehen aber erst jetzt mit neuen Spieldetails aus der Deckung. Das Finale steigt Anfang 2002. Dann sollen beide Ego-Shooter fertig werden – fast gleichzeitig.

WWW

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



Für die fantastischen Landschaften können die Designer gut hundertmal so viele Polygone verbrennen wie im Vorgänger.

Mehr Vielecke

Während Carmack mit seiner nächsten 3D-Engine vor allem auf Licht- und Schatteneffekte setzen will, ist den Programmierern bei Epic hauptsächlich eines wichtig: mehr Polygone. Landschaften, seit jeher eine Stärke ihres **Unreal**-Grundgerüsts, sollen aus rund hundertmal so vielen Elementen wie im Vorgänger aufgebaut sein. Hügelketten sind natürlich gerundet und nicht mehr kantig, außerirdisches Gewächs wuchert aus dem Boden. Höchst detaillierte Häuser, Brücken und Verteidigungsanlagen sorgen dafür, dass es auch ordentlich was zu entdecken gibt. Gegner und Figuren werden rund zehnmal so feinteilig sein wie im Vorgänger und aus jeweils 3.000 bis 5.000 Polygonen bestehen. Aliens starren aus beweglichen 3D-Augen, verziehen bei Treffern das Gesicht und bewegen sich dank eines neuartigen Skeletal-Animation-Sys-

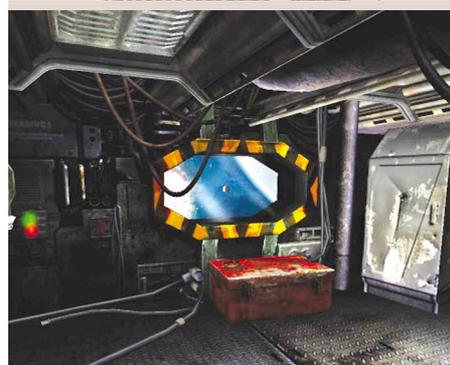
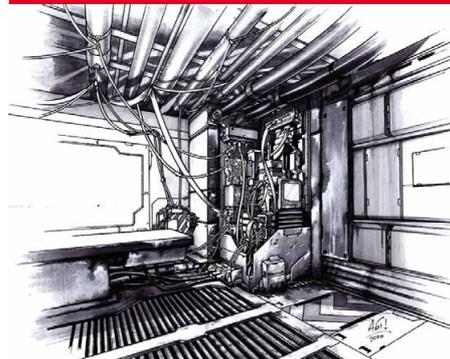
tems angeblich so glaubwürdig wie in keinem anderen Spiel zuvor. Ebenso wie id Softwares Carmack setzt Tim Sweeney, Chef-Programmierer bei Epic, ganz auf die nächste Generation der Grafikkarten, allen voran die Geforce 3. Und er erwartet Auswirkungen darauf, wie Actionspiele künftig aussehen: »Bis jetzt wirkten 3D-Titel alle recht ähnlich. Das ändert sich gerade, sie werden unverwechselbar.«

Im Falle von **Unreal 2** bedeutet das, dass die Szenen immer mehr dem gleichen, was bislang nur aus vorberechneten Renderfilmen bekannt ist. Dazu gehören Oberflächen, die selbst aus der unmittelbaren Nähe absolut realistisch wirken und nicht aufpixeln, sowie spektakuläre Gegenanimationen und Explosionen. Auch in Kämpfen hat die neue Technik direkte Auswirkungen. Künftig genügt es nicht mehr, mit Schüssen einen unsichtbaren Quader um den Feind herum zu erwischen – Sie müssen ihn wirklich treffen.

Stellarer Sheriff

Epic Games ist für die brandneue 3D-Technik zuständig. Ums Spieldesign, die Levels und die Handlung kümmert sich Legend Entertainment. Mit 3D-Action kennt sich dieses Team aus, zuletzt haben sie den gelungenen Fantasy-Shooter **Wheel of Time** nach Romanen von Robert Jordan programmiert. **Unreal 2** soll ebenfalls viel Solo-Spannung bieten – auch wenn es eher harmlos anfängt. Mit einem rostigen Raumschiff schippern Sie als intergalaktischer Sheriff durch das gleiche Sternensystem, in dem sich schon der mysteriöse Planet aus Teil 1 befand. Alles ist ruhig, bis plötzlich auf einigen Himmelskörpern Artefakte entdeckt werden. Und schon tauchen fünf streitlustige Alien-Rassen auf, außerirdische Armeen brechen einen Krieg vom Zaun und schwer bewaffnete Söldner von der Erde stoßen dazu. Sie landen zwischen allen Fronten – und müssen

Von der Skizze zum Level



Die Entwickler zeichnen viele Räume erst per Bleistift, dann setzen die Level-Designer die Vorgaben in 3D um.



Sieht aus wie gerendert, läuft aber in **Echtzeit**: In opulenter Grafik meucheln wir einen der alten Erzfeinde Skaarj per **Flammenwerfer**.

mit der Waffe in der Faust herausfinden, wer oder was hinter all diesen mysteriösen Vorgängen steckt.

Aida im All

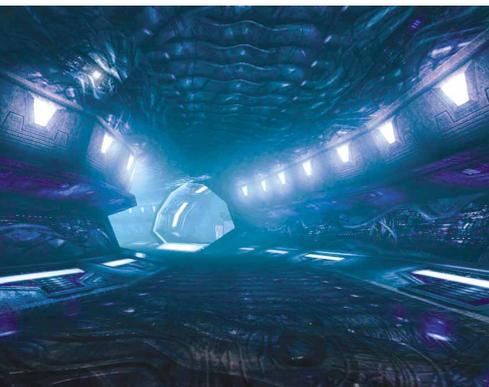
Für die Einsätze beamen Sie sich als Ein-Mann-Armee auf die fremden Planeten. Ganz allein sind Sie aber nicht – Ratgeber im Raumschiff helfen Ihnen. Während der Missionen stehen Sie per Funk mit denen in Kontakt. Der Bordingenieur Isaak wird im Umgang mit frisch gefundenem Kriegsgerät helfen, Ihr außerirdischer Pilot Ne'Ban weiß vielleicht Bescheid über Schwachstellen bei Gegnern. Am wichtigsten soll allerdings die geheimnisvolle Aida werden. Die ehemalige Soldatin kennt sich bestens aus mit Kampftaktiken, öffnet vom Orbit aus schon mal verschlossene Türen und weist Ihnen den Weg. Zwischen den Missionen sind Sie immer wieder auf dem knarrenden Pott unterwegs, heilen Ihre Wunden, erforschen Gegenstände und plaudern mit der Crew.



Die schöne Aida hilft Ihnen per Funk.

Erobern und halten

Die geplanten 13 Missionen, zusammengesetzt aus 25 Levels, sollen deutlich mehr Abwechslung bieten als der Vorgänger. Sie schießen sich nicht einfach nur durch Horden von Gegnern, sondern bekommen stets präzise Aufträge. Sie retten Geiseln, nehmen gemeinsam mit dem Militär eine schwer bewachte Basis ein oder verteidigen



Als Sheriff erkunden Sie auch düstere Raumschiffe.



In einigen Missionen müssen Sie solche schmucken Festungen erobern – oder aber verbissen verteidigen.

gen eine andere gegen außerirdische Angreifer. Auch um ein paar Schleich-Einsätze wie in **Deus Ex** kommen Sie angeblich nicht herum. Derzeit basteln die Entwickler an rund zehn Umgebungen, darunter die Ruinen einer Alienstadt, ein altes Tunnelsystem, eine Vulkanwelt und natürlich ein paar außerirdische Raumschiffe.

25 coole Gegnertypen

Die Skaarj-Krieger aus **Unreal** mit ihren zottelnden Rasta-Locken spielen auch in Teil 2 wieder eine tragende Rolle. Ansonsten laufen Ihnen 24 vollkommen neue Gegnertypen vor die Laserkanone. Abgesehen von den Genre-typischen wilden Bestien mit scharfen Krallen und spitzen Zähnen haben die Entwickler auch Ungewöhnliches in der Mache. Beispielsweise die gallertartigen Strider, die dezent an die Wasser-Kreatur aus dem Film **The Abyss** erinnern. Ein Strider ist nicht so gefährlich, zwei auch nicht, mit dreien kommen Sie ebenfalls zurecht. Wenn sich aber immer mehr Blubber-Wesen zu einer Einheit verbinden, wird es gefährlich. Wegrennen hilft da nicht viel:

Je größer, desto schlauer stellt sich das Biest bei Verfolgungsjagden an. Dank Wabbel-Körper quetscht es sich auch problemlos durch schmale Öffnungen. Die seltsamsten Aliens sollen allerdings schlicht »N« heißen – und es gibt nur drei der bizarren Kreaturen. Dafür können Sie die zwischendimensionalen Wesen nicht abmurksen, sondern mit Spezialkämpfgerät lediglich vorübergehend aus dem Weg räumen.

Legend werkelt derzeit an 15 Waffen, die wie im Vorgänger alle über zwei, teils recht unterschiedliche, Schussmodi verfügen sollen. Abgesehen vom Raketenwerfer, dem Scharfschützengewehr, der Energiepistole und einem Flammenwerfer sind auch ungewöhnliche Knarren geplant. Beispielsweise der Takkra, der statt dummer Pro-

jektile fliegende Kampfdrohnen auspumpt, die versteckte Gegner praktischerweise selbstständig aufspüren und ausschalten.

Neuartiger Multiplayer-Modus

Epic Games will einen kompletten Multiplayer-Modus mitliefern, in dem Sie wahlweise auch gegen computergesteuerte Bots kämpfen. Abgesehen von Deathmatch und Capture-the-Flag ist sogar eine echte Neuigkeit mit strategischen Elementen geplant. Darin kloppen sich mehrere Teams auf größeren Planetenoberflächen um die Macht. Statt aber einander einfach über den Haufen zu ballern, müssen die Trupps mit Selbstverteidigungsanlagen und Schutzschilden allmählich den eigenen Einflussbereich immer weiter ausdehnen. **PS**

Unreal 2

Genre: 3D-Action **Entwickler:** Epic Games
Termin: 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ab sofort zähle ich die Tage, bis ich Unreal 2 das erste Mal selber spielen kann. Es dürfte nicht nur grafisch einen ungeheuren Schritt nach vorne machen. Auch spielerisch sowie in Sachen Gegner und KI-Verhalten könnte es das Genre kräftig weiterbringen.«