

Das Pixelwunder

Unreal Warfare – die neue Engine

Epic Megagames spricht erstmals über ihre neue Engine, die sowohl in Unreal 2 als auch im UT-Nachfolger zum Einsatz kommen wird.

Die Jungs bei id Software arbeiten an **Doom 3**, 3D Realms am längst überfälligen **Duke Forever**, doch was machen eigentlich die **Unreal-Väter**? Nach **Unreal Tournament** war es sehr still um Epic geworden – vor vier Monaten erschienen dann die ersten bewegten Bilder der neuen Grafik-Engine, doch ein Spiel dazu gab es noch nicht. Nun lüftet sich der Schleier, und die 3D-Shooter-Experten haben einen neuen Titel angekündigt. Wir haben Vice President

wohl nicht erscheinen. Bereits Anfang 2002 soll immerhin **Unreal 2** von Legend Entertainment in die Läden kommen. Für die E3-Messe im Mai wurde allerdings schon eine spielbare Version angekündigt. »Das wird definitiv das erste Spiel mit der Warfare-Engine« bestätigte uns Mark Rein.

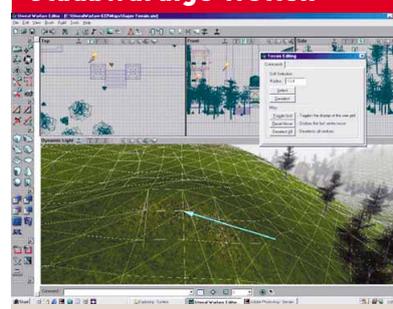
Nervöses Zucken

Die Entwicklung des neuen Grafikgerüsts ist noch lange nicht abgeschlossen, obwohl die ersten Bilder uns durchweg überzeugen können.

»Alle bisher veröffentlichten Screenshots zeigen nur einen Bruchteil der Verbesserungen.«, meint Mark Rein selbstbewusst. Die in North Carolina angesiedelten Programmierer sparen nicht mit Superlativen: Durch den Einsatz der neuen Technologie können die Levels angeblich aus bis zu 200-mal mehr Polygonen als bei **UT** bestehen, was besonders eindrucksvoll eine detailliert ausgeschmückte Kathedrale (siehe Screenshot links) deutlich macht. Trotz aller Detailverliebtheit soll die

Framerate auf dem Niveau von **Unreal Tournament** liegen, ermöglicht durch eine maximale Ausreizung von Hardware-T&L. Außerdem soll die Texturgröße bei gigantischen 2048x2048 Pixeln liegen, was beispielsweise die aktuellen 3D-Beschleuniger der **Geforce 2**-Klasse an den Rand der Leistungsfähigkeit treiben würde. Inzwischen hat Epic die 3Dfx-Grafikschnittstelle **Glide** endgültig zu den Akten gelegt und setzt voll auf **DirectX 8**-Unterstützung. Das soll gleichzeitig eine zeitsparende Umsetzung auf Microsofts Xbox erleichtern.

Glaubwürdige Welten

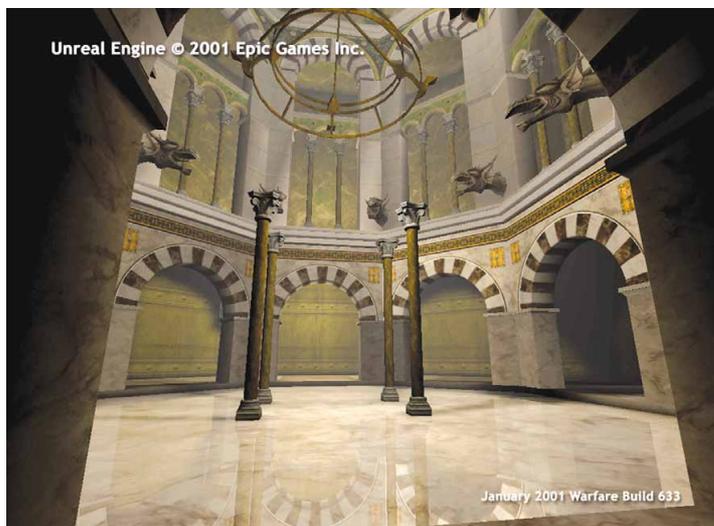


Mit wenigen Mausklicks lassen sich ausgesprochen realistische Außenlevels kreieren.

Feind denkt mit

Durch neue KI-Routinen sollen sich Schergen an Ihre Fersen heften und Sie durch ganze Levels verfolgen. Digitalkrieger robben naturgetreu auf dem Boden entlang und erklimmen sogar Leitern. Bislang waren die KI-Biester auf ein vordefiniertes Areal beschränkt. Ähnlich wie in **No One Lives Forever** reagieren die Gegner auch auf Geräusche. Epic will das noch weiter ausbauen: Wie Menschen können die computergesteuerten Figuren ihre Pupillen unabhängig vom Kopf bewegen – stur geradeaus glotzende Gegner sollen damit zum alten Eisen gehören. Wir sind gespannt, wie sich diese Verbesserungen auf das fertige Spiel auswirken, denn eine Grafik-Engine macht noch keinen guten Titel. Epic Megagames hat jedoch bisher noch keinen Spielspaß-Flop produziert.

JT



Die hohe Polygonzahl ermöglicht komplexe Bauten mit Unmengen von Details.

Mark Rein angesprochen und für Sie die neuesten Fakten ans Tageslicht gebracht.

Es gibt Krieg

Der nächste Epic-Shooter hat den martialischen Titel **Unreal Warfare**, Deutsch »Kriegsführung«, zugleich Name der neuen Grafik-Engine. Bisher konnten wir den Programmierern kein Wort zum Spielgeschehen entlocken; nur Lead Designer Cliff Bleszinsky meldete sich mit einem wenig aussagekräftigen »Ihr dürft in den Krieg ziehen« zu Wort. Vor Ende 2002 wird der **UT**-Nachfolger aber