

Neues zum 3D-Hoffnungsträger

Unreal

Unser Info-Update verrät, was den Unreal-Planeten zum Leben erweckt und welche neuartigen Waffen das Programm aufführt.



Auf CD:
Video-Special

Gute Nachricht für Actionfans: Das 3D-Spektakel **Unreal** nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Während die Entwickler bei Epic derzeit an letzten Feinheiten werkeln,

Waffen durch die feindlichen Horden von Außerirdischen. Die Schießprügel entreißen Sie im Spielverlauf den Klauen erledigter Gegner. Jede Knarre stammt von einer anderen Alien-Gattung und be-

Flammende Fackeln

Ein ganzes Feuerwerk an Spezialeffekten soll für optische Vielfalt sorgen. So kümmert sich ein Programmmodul mit dem Namen Fire Engine um natürlich flackernde Flammen, lebensecht wirbelndes Wasser oder gewaltige Energiebarrieren. Die Schilde reagieren mit einem leisen Blitzen auf Beschuss – sogar einige Aliens tragen in Predator-Manier einen derartigen Schild. Die Monster greifen allesamt mit aufwendig animierten Waffen an, beinahe jedes Projektil zischt grell leuchtend durch die pulverhaltige Planetenluft – zusammen mit den Lens-Flare-Effekten ein optischer Hochgenuss.

Gras der Planetenoberfläche hoppelnd außerirdische Karnickel – bis in der Nähe ein Schuss fällt, dann fliehen sie sofort. Dinosaurier-ähnliche Nali-Kühe weiden friedlich in kleinen Herden; im Notfall



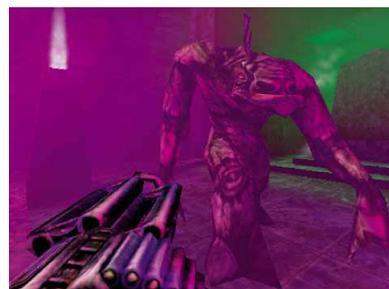
Im alten Nali-Tempel attackiert ein Skaarj; links sehen Sie den Standard-Laser.

konnten wir uns bereits in einer Beta-Version auf dem Planeten Gryphon austoben. Nach dem großen Artikel im letzten GameStar sehen Sie unseren exklusiven Reisebericht im exklusiven Video-Special auf der Heft-CD.

Schleimige Glibber-Minen

Sie kämpfen sich mit insgesamt zehn verschiedenen

herrscht zwei Schußmodi. So feuert der 8-Ball-Launcher bis zu acht Raketen gleichzeitig ab oder läßt Granaten durch die Gänge kullern. Besonderer Clou wird ein Gerät, das grüne Glibber-Minen verlegt – je nach Schußdauer ploppt ein unterschiedlich großer Schleimball hervor, der an Wänden oder Decken festklebt und erst bei Feindkontakt explodiert.



Ein Monster im Trüben – Unreal bietet »echten« Nebel, der als 3D-Wolke in der Luft hängt.

verteidigen sie ihren Nachwuchs und rempeln den Angreifer mit ihren gewaltigen Körpern an. In manchen Dorfbrunnen der Ureinwohner schwimmen sogar Fische, von denen gelegentlich einer dem Naß entfleucht und dann zappelnd wieder in sein Element hüpfert – oder im Trockenen nach wenigen Minuten eingeht. **PS**

Mehr als Monster

Unzählige Einzelheiten sollen die Welt von **Unreal** zum Leben erwecken. Im grünen

Unreal

Genre: 3D-Action

Hersteller: Epic

Termin: Ende 2. Quartal '98

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »In Unreal gibt's mehr zu entdecken als böse Aliens und grimmige Monster – das ferne Gryphon wirkt viel glaubwürdiger als die üblichen 3D-Welten.«