HALL OF FAME
UNREAL (DT.)

1998 gab's nur Half-Life? Von wegen! Kurz zuvor brachte Epic Games den Shooter Unreal – und setzte Maßstäbe in Sachen KI, Grafik und Atmosphäre.

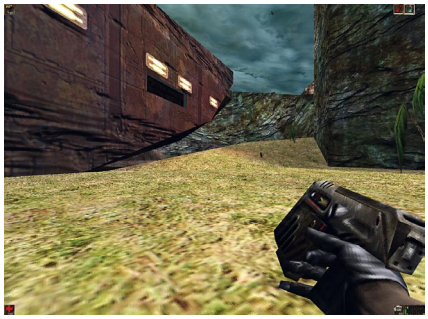
Der Flur ist nur spärlich beleuchtet, hinter jeder Ecke könnte ein Feind lauern. Langsam tasten wir uns voran. Plötzlich erlischt eine Lampe nach der anderen, begleitet von furchterregenden Geräuschen – wir sitzen in der Falle. Noch bevor wir zur Fackel greifen können, öffnet sich eine Geheimtür und ein Skaarj schnellt uns entgegen. Erschrocken drücken wir den Abzug und feuern in die Dunkelheit...

Angst?

Vor neun Jahren erschien der Ego-Shooter **Unreal** und erreichte nicht zuletzt durch solch packende Szenen Kultstatus bei den Spielern. Schon der erste Level setzte Maßstäbe: Als einziger Überlebender eines Absturzes gruselten Sie sich durch das Wrack eines Raumschiffs. Raffiniert platzierte Skriptsequenzen sorgten lange vor **F.E.A.R.** für Gänsehaut- und Schockmomente. Am Ende eines dunklen Lüftungsschachts huscht plötzlich eine Gestalt davon, hinter einer verschlossenen Tür folgen auf panische Hilfeschreie die Geräusche vom Ableben des Unglücklichen. Wobei die den deutschen Spielern verwehrt blieben – **Unreal** wurde hierzulande aus Jugendschutzgründen stark entschärft.

Hab' ich selbst gemacht

Kaum dem qualmenden Schrotthaufen entkommen, folgte der nächste Augenöffner. Die Unreal Engine konnte weitläufige Außenareale in einer Pracht darstellen, wie man es bis dahin noch nicht gesehen hatte – ob malerische Wasserfälle, Tempelanlagen oder der himmelhohe Sunspire-Turm gegen Ende des Spiels. Neben der Technik setzte Epic auch bei der Gegner-KI die Messlatte weit nach oben. Der Hassfeind Nr. 1 waren die Skaarj, wendige Aliens, die den Spielern mit ihren blitzschnellen Sprungattacken und intelligenten Ausweichmanövern neue Taktiken abverlangten. Wer nach knapp 20 Stunden Spielzeit noch nicht genug von **Unreal** hatte, konnte sich im umfangreichen Multiplayer-Teil mit anderen Spielern messen. Dabei wurden Karten wie »Deck 16« mit der Zeit so beliebt, dass die Entwickler manche **Unreal**-Arenen für die **UT**-Spiele optisch überarbeiteten. Das blieb nicht nur Epic vorbehalten, denn der beiliegende Editor verband mächtige Werkzeuge mit einer bis dahin nie dagewesenen Benutzerfreundlichkeit. Kein Wunder, dass kurz nach dem Erscheinen hunderte selbsterstellter Fan-Karten die Runde machten – und **Unreal** langsamer altern ließen als so manchen Konkurrenten. DM

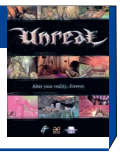

Heute öde, damals ein Hammer: die **Außenlevels.**

Die flinken **Skaarj**, Todfeinde in Unreal, reagierten sehr intelligent auf den Spieler.

DESWEGEN LEGENDÄR

- grandiose Grafik
- hervorragende Skriptsequenzen
- stimmige Atmosphäre
- sehr intelligente KI-Gegner
- mächtiger Leveleditor

UNREAL EGO-SHOOTER



PUBLISHER:	Infogrames		
ENTWICKLER:	Epic Games	ORGINALRELEASE:	1998
QUELLE:	Ebay	CA. PREIS:	10 Euro
SPRACHE:	Deutsch	USK:	ab 16 Jahren

➤ DVD: Patch v226 Final

HARDWARE MINIMUM:
Pentium mit 200 MHz, 32 MB RAM

SO LÄUFT'S:
Unreal läuft problemlos unter Windows XP – aber nur mit dem Patch 226 Final.

FAZIT: **BRILLANT INSZENIERTER SHOOTER, DEN MAN HEUTE NOCH SPIELEN KANN.**