

Die nächste Action-Generation

Unreal 2

Der nächste Streich von Epic Games bietet sowohl wilde Ballereien als auch taktische Finesse. Sie kämpfen auf fremdartigen Planeten, decken eine Verschwörung auf und treffen eine hübsche Beraterin.



Facts

- 13 Missionen (mit zahlreichen Sublevels)
- Rund 24 Gegnertypen
- 12 Waffen
- 3 stationäre Verteidigungsanlagen
- 3 Crewmitglieder

Inhalt

Mega-Preview	66
Aktuelles zur Engine	69
Wunderschöne Einsatzorte	69
Eine starke Frau	71
Die Waffen im Überblick	72
Die Crew der Atlantis	73
Die Rivalen	74

Wunderschöne Berglandschaften, exotische Wälder – hier würden wir gerne Urlaub machen. Doch auf dem fernen Planeten erwarten uns weder eisgekühlte Cocktails noch lauschige Sonnenuntergänge. Stattdessen freuen sich feindliche Aliens mit Feuerprügeln in der Faust auf uns. Zum Glück kämpfen wir nicht allein: Auf unserem Raumschiff oben im Orbit beraten uns Verbündete, darunter die schöne Aida. Unten am Boden hören in einigen Missionen computergesteuerte Kameraden auf unser Kommando. Mit dieser Unterstützung, taktischem Geschick und schnellen Reflexen heizen wir der Alien-Brut tüchtig ein. Das ist auch nötig, um im Bombast-Ego-Shooter **Unreal 2: The Awakening** ein bisschen weiter in der spannenden Story um mysteriöse Alien-Artefakte voranzukommen.

Seit gut vier Jahren – der Vorgänger erschien im Spätsommer 1998 – bastelt Legend Entertainment im Auftrag von Epic Games an **Unreal 2**. Jetzt nähert sich das Mammut-Projekt der Vollendung: Anfang Februar soll es fertig sein. Die Erwartungen sind hoch. Schließlich steht das dazu gehörende Multiplayer-Programm **Unreal Tournament 2003** seit September 2003 erfolgreich im Laden: GameStar-Wertung 89 Prozent, weltweite Verkaufsmenge laut Epic Games bislang 800.000 Exemplare. Von **Unreal 2** erwarten wir noch ein wenig mehr...

Schnurren aus dem PC

Die prächtigen Grafiken lassen die Lüfter moderner 3D-Karten bereits jetzt in wohliger Vorfreude schnurren. Riesige Landschaften, teils mit außerirdischem Gras, teils mit bizarren



Der Flammenwerfer verfügt zusätzlich über einen zweiten Modus, mit dem Sie **Brandfallen** legen.

Pflanzen bewachen, laden zu effektvollen Feuergefechten. In engen Raumschiffgängen mit hochdetaillierten Texturen ma-

chen Sie Jagd auf perfekt animierte Monster. Dank realistischer Lichteffekte werfen Gegner schon aus der Ferne lebens-



Die **Skaarj** kennen Sie schon aus Teil 1 – allerdings können die schlaun Killer jetzt mit ihren langen **Stahlkrallen** Kugeln abwehren. Der Krieger hier besteht aus rund 5.000 Polygonen.



Schöne neue Welt: Die **Raumanzüge** der menschlichen Soldnerinnen verschaffen ganz besonders tiefe Einblicke. Die **Schatten** fallen nur auf schnellen Rechnern derart detailliert.

echte Schatten. Wenn Sie dann in nebligen Gebieten eine Rakete auf die Aliens abfeuern, sehen Sie beispielsweise, wie der Rauch wirklichkeitsgetreu mit dem Bodennebel verwirbelt. Und wenn Sie die Biester dann erledigt haben, fallen sie wie in **UT 2003** nicht mit vorgefertigten Animationen einfach um, sondern physikalisch korrekt berechnet zu Boden.

Unreal 2 wird vergleichsweise bunt: Anders als in dem bewusst düster gehaltenen Spitzenplatz-Konkurrenten **Doom 3** wirken die Farben leuchtend und eher zu stark als zu schwach. Gras ist richtig grün, dunkelblaue Raumschiffgänge sind nicht langweilig matt, sondern glänzen schick.

Stoppt die Superwaffe!

Weder strahlender Superheld noch Geheimagent mit Taschen voller Gimmicks: In **Unreal 2** schlüpfen Sie in die Stahlrüstung des Außenseiters John Dalton; mit der Hauptfigur aus Teil 1 hat der übrigens nichts zu tun. Zwar trägt Dalton den klangvollen Rang eines Marshals, hat aber einen ziemlich öden Job: Für die Terran Colonial Authority patrouillie-

ren Sie frustriert mit der betagten Atlantis und einer kleinen Crew durch abgelegene Sternensysteme – ohne richtigen Auftrag ein langweiliges Unterfangen. Bis sich eines Tages herausstellt: Sie befinden sich inmitten eines Gebiets, in dem mehrere Fraktionen Jagd auf sieben mysteriöse Artefakte machen. Diese Kristalle lassen sich zu einer zerstörerischen Superwaffe zusammenbauen, die in den falschen Händen enormes Unheil anrichten könnte. Also müssen Sie die Kristalle finden und die menschliche Zivilisation retten. Die Story wird in Gesprächen mit der Crew erzählt, aber auch in zahlreichen 3D-Zwischensequenzen.

Alles hört auf Ihr Kommando

Schon **Unreal** sorgte mit seiner dichten Atmosphäre für ein neues Spielgefühl. Dank spannender Missionen soll der Nachfolger in Sachen Reinzieh-Faktor noch kräftig zulegen. 13 umfangreiche Einsätze sind geplant – und in denen passiert weit mehr als nur ein Feuergefecht nach dem anderen. Gelegentlich haben Sie das Kommando über

einen kleinen Trupp menschlicher Soldaten. Per Menü erteilen Sie den Untergebenen einfache Befehle wie etwa »Verteidige diesen Eingang« oder »Greife den ersten sichtbaren Gegner an«. Schon stürmen die KI-Kollegen los und erledigen den Auftrag. Übrigens: Die einst von Epic Games angekündigten Missionen, in denen Sie gemeinsam mit einzelnen Fraktionen von Skaarj-Kriegern kämpfen, sind gestrichen.

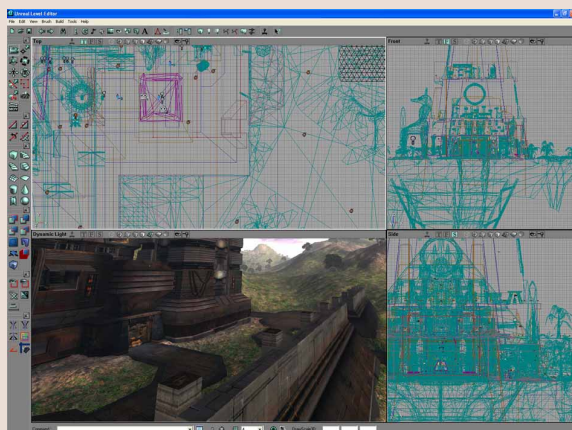
Die Reise ins Ich

Selbst erlebt haben wir unter anderem die folgende Mission: Wir sollen ein verlassenes Bergwerk untersuchen. In einer 3D-Zwischensequenz fliegen wir durch ein Asteroidenfeld und landen auf einem unbekannten Planeten. Dann liegt die Steuerung wieder in Spieler-Hand. In der Ferne erkennen wir einen riesigen Förderkran. Prima, dort muss der Mineneingang sein.



Diese Szene an Bord der Atlantis zeigt zwei Unreal-2-typische **Lichteffekte**: Den Schatten des KI-Kollegen am Boden, die hell leuchtenden Scheinwerfer mit Lichtkorona an der Decke.

Aktuelles zur Engine



Eigentlich kennen Sie die Engine schon: *Unreal 2* verwendet fast das gleiche 3D-Grundgerüst, das auch für die schicken Grafiken in *Unreal Tournament 2003* sorgt. Allerdings bekamen vor allem die 3D-Figuren rund 20 Prozent mehr Polygone spendiert – schließlich können die Designer anders als im Multiplayer-Shooter weitgehend vorherbestimmen, an welcher Stelle Sie es mit wie vielen Gegnern zu tun haben. Die meisten Biester bestehen aus 3.500 bis 5.000 Polygonen.

Laut Epic läuft das Spiel problemlos ab einem Rechner mit 1,2 GHz. Unser Technik-Check wird bald zeigen, ob das stimmt. Dem Spiel liegt eine in der Bedienung nahezu identische, allerdings nicht kompatible Version des Editors von *UT 2003* bei. Damit, scherzt Cliff Bleszinski von Epic, sei es möglich, innerhalb von drei Stunden nach Spiel-Veröffentlichung eine neue Nackt-Skin für Aida einzubauen...

Vorsichtig nähern wir uns und suchen das Gelände mit dem Visier des Scharfschützengewehrs ab. So sehen wir frühzeitig einige gepanzerte Söldner – und erledigen gleich ein paar von ihnen. Der Rest der Gegner geht im Nahkampf auf uns los.

Endlich haben wir, nach heftigen Gefechten, eine Plattform erreicht und fahren per Aufzug in die unbekannte Tiefe. Dunkle Gänge erwarten uns – und jede Menge Feinde! Doch bald ist es geschafft: Vor uns liegt eines der sieben Artefakte halb im Boden vergraben, von einem Schutzschild umgeben. Wir zerschießen die Barriere und schnappen uns den gleißend strahlenden Kristall. In dem Moment bricht erst richtig die Hölle los. Alles beginnt zu beben, und mit jedem Schritt wird uns klarer: Das ist gar keine Mine – wir sind im Bauch eines riesigen Aliens, das den Kristall als Energiequelle benutzte. Verdammte, jetzt wird es eng! Wie im Film *Die Reise ins Ich* müssen wir durch riesige Arterien flüchten, während uns seltsame Antikörper von überall her angreifen. Geschafft, da ist der Fahrstuhl. Rasch sausen wir

nach oben. Gerade noch rechtzeitig, bevor das außerirdische Immunsystem kollabiert und alles in die Luft fliegt!

Abwechslung im All

Hochdramatische Einsätze sind eher Regel denn Ausnahme. Zwar gibt's auch pures Ballern auf schlaue Gegner. Doch auf einer Techno-Welt erkennen wir, dass nicht die umherfliegenden Kampfdrohnen die eigentlichen Feinde sind, sondern unscheinbare Roboter-Vierbeiner. Diese kommen immer wieder aus ihren Glas-Kokons, schleppen zerstörte Kampf-Droiden ab und setzen sie wieder instand.

Besonders gut gefallen uns die dezent taktisch angehauchten Verteidigungseinsätze. Beispielsweise müssen wir unser notgelandetes Raumschiff während der Reparatur gegen Amazonen in widerstandsfähigen, aber sehr figurbetonenden Kampfpanzern beschützen. Problem: Wir sind ganz allein. Wie sich nach einem ebenso kurzen wie vorsichtigen Abstecher ins Gelände zeigt, können die Kriegerinnen aber nur auf zwei Routen angreifen. Also stellen wir Energiegitter auf. Mit einem Mausklick legen wir den

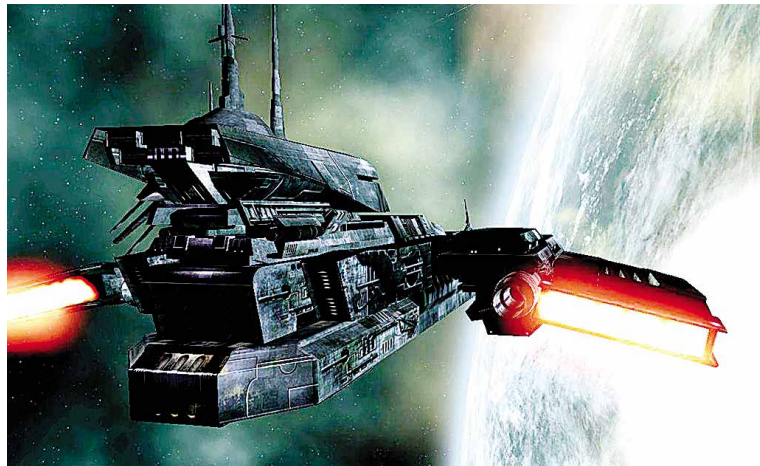
Wunderschöne Einsatzorte



Die 13 Missionen absolvieren Sie in völlig unterschiedlichen Umgebungen; hier eine Auswahl.



Hoch aufgelöste Texturen vom Feinsten, fantastische **Licht- und Schatteneffekte** – selbst in einem einfachen Treppenhaus lässt die Engine die 3D-Muskeln spielen (1600x1200).



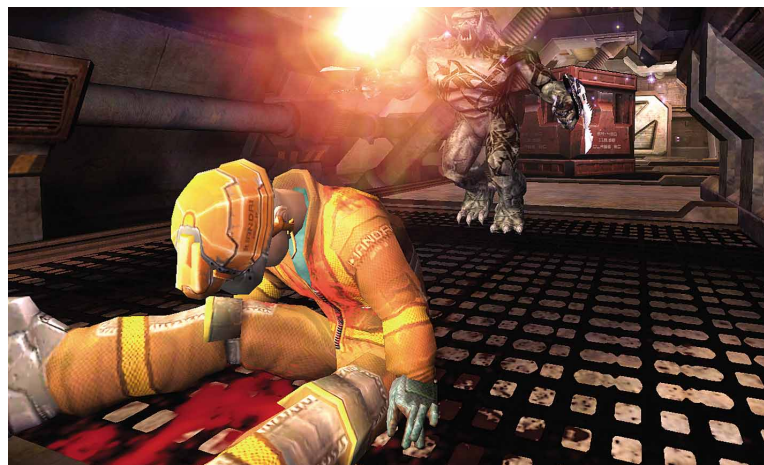
Die Atlantis erreicht in einer der zahlreichen **Zwischensequenzen** einen neuen Einsatzort.



Blick von unten in einen gewaltigen **Generatorraum**. Rechts erwartet uns ein feindlicher Skaarj-Krieger.



Die dick gepanzerte Amazone versucht, aus der Ferne unseren **Energiezaun** auszuschalten.



In einem Bergwerk bietet sich ein Bild des **Grauens**, Skaarj patrouillieren in den Gängen.

ersten Pfosten, mit einem zweiten den nächsten – und schon sirren zwischen den beiden Pfählen dünne, aber tödliche Laserstrahlen. Nun platzieren wir noch Selbstschussanlagen so hinter Büschen und Felsen, dass sie kaum zu sehen sind, aber ein weites Schussfeld haben. Bald folgt der Angriff der Gegnerinnen. Die Zäune zwingen die Angreiferinnen auf den Weg, auf dem wir auf Lauer liegen. Nur wenn die Verteidigungsanlagen geschickt stehen, können wir die Attacke abwehren.

Dicke Söldner

Über 24 Gegnertypen wollen Ihnen an den Stahlkragen. Aus Teil 1 stammen nur die echsigen Skaarj – alle anderen sind neu. Anfangs kämpfen Sie vor allem gegen dick gepanzerte menschliche Söldner. Die wollen in unbekanntem Auftrag die Artefakte an sich reißen. Später springen Ihnen dann immer öfter außerirdische Kreaturen vor die Kanonen. Längst nicht alle fallen unter die Kategorie »groß und mächtig«. Sie bekommen es etwa mit Weltraumspinnen zu tun. Einzeln sind die Biester kein großes Problem – im Rudel allerdings schon.

Abgewehrte Kugeln

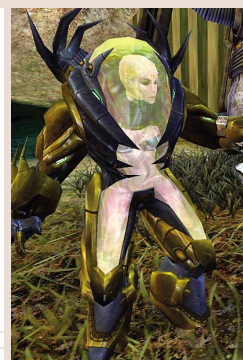
Die KI wird nochmals deutlich besser als im Vorgänger ausfallen. Maßstäbe setzen sollen besonders die Team-Taktiken spezieller Aliens – vor allem die der in großen Gruppen angreifenden Spinnenwesen oder einer



Physikalisch korrekt schleudert unser Schuss mit der Shotgun das außerirdische Ekel-Insekt zurück.

affenähnlichen Alien-Rasse. Fast immer steht bei solchen Gruppen eine Anführer-Kreatur im Hintergrund, die den Untergebenen mehr Angriffswut und Koordinationsvermögen einflößt – und deshalb immer zuerst ausgeschaltet werden sollte. Aber auch die Programmroutinen für Standard-Attacken haben die Entwickler nochmals überarbeitet: Die Skaarj etwa weichen Geschossen Ihrer Assault Rifle – zu Beginn die Standardwaffe – künftig nicht nur aus, sondern wehren sie blitzgeschwind mit langen Stahlkrallen

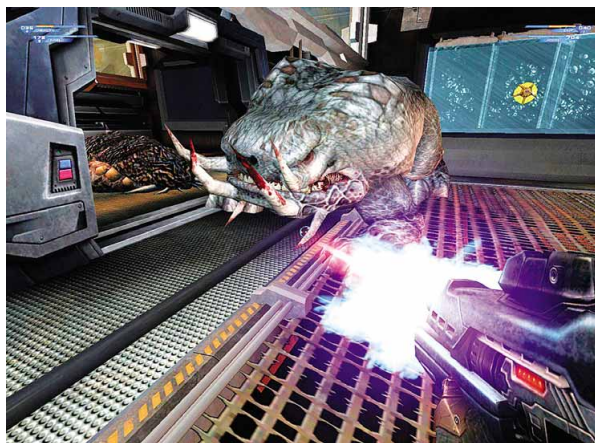
Eine starke Frau



Von der Idee ins Spiel: Aus der einfachen Bleistiftzeichnung entstand ein farbiges Konzept – und daraus die menschliche Soldnerin mit ihrer ungewöhnlichen Uniform, wie sie im fertigen Spiel auftaucht.



Schöner fremder Planet: Im engen Tal des fremden Himmelsgestirns wirft die Abendsonne besonders stimmungsvolle Schatten auf den Boden.



Das dick gepanzerte Riesenmonster greift uns mit seinen blutigen Keilern in einem engen Raumschiff an – höchste Gefahr für Marshal John Dalton.



Die **Skaarj** beherrschen alle Tricks: Nicht nur Deckung suchen, sondern auch den offensiven Sprung direkt auf die Hauptmahlzeit zu.

ab. Außerdem reagieren feindliche Bestien auf die Waffe, die Sie jeweils in der Faust tragen: Haben Sie den Raketenwerfer gezückt, ergreift ein Alien schon mal die Flucht. Steht Ihnen hingegen gerade nur eine schwache Pistole zur Verfügung, bekommen Sie ziemlich schnell Ärger.

Haufenweise Knarren

Im Spielverlauf sammeln Sie ein Dutzend Kampfgeräte ein. Besonders schick: der Raketenwerfer. Anfangs eher unspektakulär, bekommt er später eine extrem effektive Zielaufschaltung. Sobald damit ein Gegner erfasst wurde, können Sie die Geschosse direkt in den Himmel ballern und dann zusehen, wie sie im Bogen direkt auf die Feinde niedergehen. Grafisch ebenfalls extrem effektiv ist der Flammenwerfer – das Feuer züngelt deutlich realistischer als in Konkurrenztiteln. Mit seinem alter-

Alle Waffen im Überblick

T-13 Dispersion Pistol

Primär: Ein schwacher Energiestrahler.
Sekundär: Lädt den Energiestrahler auf – funktioniert ganz ähnlich wie schon in Unreal 1.

Magnum Pistol

Primär: Pro Mausklick wird ein Schuss abgefeuert.
Sekundär: Drei Schüsse in kurzer Reihenfolge – richtet ordentlich Schaden an.

M700 Shotgun

Primär: Ein einzelner, einfacher Schuss mit dem besonders harten Uran-Schrot.
Alternativ: Verschießt zehn Patronen mit stark beschränkter Reichweite, die beim Einschlag allerdings explodieren und das Ziel in Brand stecken.

M32 Combat Assault Rifle

Primär: Einfache Maschinenpistole, die hochverdichtete Uran-Kugeln ausspuckt.
Sekundär: Schweißlöt mehrere Kugeln zusammen, die ähnlich wie die Flak Cannon aus UT 2003 beim Aufschlag abprallen und in kleinere Teile zerspringen.

Rocket Launcher

Primär: Eine geradeaus fliegende Rakete.
Alternativ: Bis zu vier Raketen, die sich spiralförmig um einander drehen; die Trefferfläche ist deutlich breiter.
Nach Upgrade: Jeder Modus verfügt zusätzlich über eine Zielsuchfunktion.

M406 Grenade Launcher

Primär: Verschießt einfache Granaten.
Sekundär: Sie wählen per Maus aus, ob es sich um eine Spreng-, Rauch-, Kontakt-, Blend-, Gift- oder Stromschlag-Granate handeln soll.

Flammenwerfer

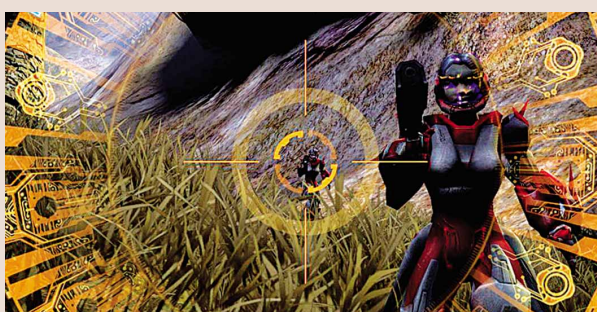
Primär: Versprüht einen langen Feuerstoß, solange Sie die Maustaste gedrückt halten.
Alternativ: Versprüht eine Napalm-ähnliche Flüssigkeit, die sich unter feindlichen Füßen in Brand stecken lässt.



Diesen **Energie-Verteidigungszaun** haben wir selbst aufgestellt.



Unsere **Selbstschussanlagen** schützen sicher das Zielobjekt dahinter.



Das zoomlose **Scharfschützengewehr** stammt von einem Alien.



Die **Dispersion Pistol** sieht schick aus, hält aber ein echtes Alien nicht lange auf.

Sniper Rifle

Primär: Feuert einen einfachen Schuss ab.
Sekundär: Schaltet aufs Visier um, die Zoomstufe wählen Sie per Mausek. Vergrößert stärker als in Teil 1.

Izarian Shock Lance

Primär: Schickt zwei Energiebälle aus – die richten wenig Schaden an, allerdings hat die lanzenförmige Waffe eine vergleichsweise hohe Schussfrequenz.
Sekundär: Energieball, der elektronische Geräte des Gegners wie Schilde unbrauchbar macht.

Drakk Laser

Primär: Alienwaffe, die Energiekugeln in hoher Frequenz verschießt; lange Aufladezeit.
Sekundär: Orange-roter, sehr kräftiger Energiestrom.

Spider Gun

Primär: Verschießt kleine Eier, aus denen viele Spinnen krabbeln, die einen Feind nach dem anderen selbstständig attackieren.
Sekundär: Klebt eine Spinnen-Mine an Wände oder Böden – sobald sich ein Feind nähert, kommen die Insekten heraus und greifen ihn an.

Takkra

Primär: Schickt eine Drohne aus, die zum Feind fliegt, um ihn kreist und ihn mit Stromstößen eindeckt.
Sekundär: Schickt eine Verteidigungsdrohne aus, die um Sie herum schwebt, Sie beschützt und Kugeln abfängt.

Energiezaun

Mit zwei Klicks platziert, leitet er heranstürmende Feinde dorthin, wo Sie hingehören – vor Ihre Flinte.

Selbstschussanlage

Per Maus stellen Sie diesen stationären Turm auf, der Sie im Kampf sehr effektiv unterstützt.

Boden-Luft-Werfer

Funktioniert wie die Selbstschussanlage, kümmert sich aber mit Raketen um fliegende Ziele.

Diese drei Actionspiele haben eine Menge gemein mit Unreal 2, sind aber in vielen Punkten doch ganz anders. Wir vergleichen die bereits gesicherten Features – wer spielerisch zum Schluss die Nase vorne hat, ist derzeit nur zu ahnen.



es mit feindlichen Söldnern zu tun.



Breed: Ein außerirdischer Jäger feuert aus allen Rohren auf Sie und einen KI-Kollegen.

Breed

sich beim Spielinhalt gesetzt. **Far Cry** wird ein unkomplizierter Shooter, der mehr von dramatischen Schusswechseln als von ausgefeilten Taktiken lebt. Als schiffbrüchiger Kapitän erwachen Sie auf einer Insel. Von da an kämpfen Sie ums Überleben und decken eine Verschwörung auf.

Ungeahnte Überraschungen

Eine ausgefeilte Gegner-KI peppt die ansonsten recht geradlinigen Feuergefechte auf. Feindliche Söldner etwa agieren aus der Deckung oder kreisen Sie ein. Skriptereignisse sorgen für ständige Action: Flugzeuge stürzen vor Ihnen ab, Gegner tauchen unerwartet auf oder legen Hinterhalte.

Far Cry

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Crytek
Termin: Nov. 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Besser als Unreal 2: Realismus-Ansatz, Umgebungsschaden, Skriptereignisse, Soundeffekte

Ähnlich wie Unreal 2: Grafik (außen und innen), Gegner-KI, Animationen, Level-Aufbau, Effekte, Atmosphäre, Musikuntermalung, Szenario-Güte

Schlechter als Unreal 2: Waffen, Gegner, dünnere Story, keine Befehle an KI-Mitstreiter

Das gab es bislang nicht: Sie starten im All in einem Raumschiff und fliegen damit in Richtung Planet. Allmählich tauchen Kontinente auf, Berge erheben sich – und Sie sausen immer weiter. Bis Sie in **Breed** Ihr Dropship landen, endlich festen Boden unter den Füßen haben und kämpfen. Der Ego-Shooter vom britischen Newcomer

bereisen Sie alle Kontinente der Heimatwelt, zerstören außerirdische Basen oder verteidigen eigene Stellungen. Auch im Orbit sind Sie gelegentlich zugange und beschützen die Darwin – wahlweise im selbst gesteuerten Raumgleiter oder von einem stationären Geschütz aus. Weitere Vehikel, vom Buggy bis zum Panzer, sind ebenfalls im Angebot und wecken dezent Erinnerungen an **Halo**.



Brat Designs schickt Sie mitten in einen Krieg: Während Sie mit dem Raumschiff Darwin durchs Universum gurken, haben Aliens die Erde besetzt. Jetzt müssen Sie den blauen Planeten zurückerobern. Dabei kämpfen Sie die meiste Zeit im Team mit computergesteuerten Kameraden. In rund 25 Missionen

Riesiger Planet

Beeindruckend ist vor allem die Größe der Welt. Auch sonst versprechen die Entwickler einige: So kann es vorkommen, dass mitten im Einsatz die Nacht hereinbricht und Sie im Dunklen kämpfen. **PS**

Breed

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Brat Designs
Termin: April 2003 Ersteindruck: Gut

Besser als Unreal 2: Steuerbare Vehikel, echter All-Planet-Übergang, Tag-Nacht-Wechsel

Ähnlich wie Unreal 2: Außengrafik, Animationen, Missions-Vielfalt, Szenario-Originalität, Soundeffekte, Musikuntermalung

Schlechter als Unreal 2: Innengrafik, Gegner-KI, Story, Effekte, Level-Aufbau, Waffen