

Das schönste Spiel der E3

Unreal 2



Was Epic auf der Messe hinter verschlossenen Türen zeigte, ist die nächste Generation des Ego-Shooter-Genres.



Drei vollständige Levels erleben wir. Und was wir sehen, ist mehr als toll – wunderschöne Grafik, intelligente Gegner, coole Waffen. **Unreal 2** ist für uns trotz **Doom 3** das Action-Highlight der diesjährigen Messe.

Keine Artefakte für die Aliens

Als Marshall der Terran Authority, einer Art interstellarer Polizeitruppe, schippern Sie mit Ihrem Raumschiff Atlantis samt dreiköpfiger Besatzung durch eine eher unbedeutende Region der Galaxis. Plötzlich bricht ein Krieg aus, weil Aliens auf der Jagd nach uralten Artefakten in terranisches Gebiet eindringen. Sie sind gerade vor Ort und werden auserkoren, die Schätze vor den Invasoren zu schnappen – und überhaupt erst mal herauszufinden, wozu sie überhaupt gut sind. Zwischen den Missionen können Sie an Bord der Atlantis umherlaufen und mit Ih-

rer Crew plaudern, die gerne Details über die anstehenden Aufträge erzählt. Wobei Epic darauf achtet, dass man die Konversationen auch abkürzen kann, falls man auf knappe Dialoge steht. Alle notwendigen Infos sollen aber auch im Kurzgespräch rüberkommen. Allerdings bekommen Sie ein tieferes Verständnis der Story und Wissen über die Feindmonster, wenn Sie sich brav durch die verbalen Geplänkel klicken.

Aida ist keine Oper

Übrigens wird es möglich sein, die Kollegen in den Dialogen mit bösen oder flapsigen Sprüchen zu verärgern, was dann das Folgegespräch deutlich unerfreulicher macht. Schön: Augen und Lippen der Crew sind realistisch animiert und auf das Gesagte synchronisiert – sogar schlechte Laune spiegelt sich in den Gesichtern. Verantwortlich dafür ist ein Animationssystem

namens »Golem«, das die jeweils passende Kombination von Bewegungen (etwa Blinzeln, Lächeln, Nicken) aus einer Datenbank abrufen – anstatt nur vorgefertigte Animationsphasen abzuspielen, die sich dann ständig wiederholen würden. Unser Liebling unter den Crewmitgliedern ist die sexy Offizierin Aida, die ein bisschen so aussieht, als hätte sie ihre Kleidung nicht angezogen, sondern auf den Körper gesprüht. Die übernimmt in der ersten auf der E3 gezeigten Mission das Briefing und macht zahlreiche persönliche Bemerkungen über das, was zu erwarten ist – »Aida mag den Spieler-Charakter und hat starke Beschützer-Instinkte«, schmunzelt Verdu.

Im Magen der Bestie

Nach dem Gespräch mit Aida geht es endlich zum ersten Einsatz auf den Planeten. Der wird von einer gigantischen Kreatur

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Facts

10 Planeten
35 Levels
15 Waffen
6 Granaten-
typen
24 Monster

Die E3 2002, ein winziger, abgedunkelter Raum am Infogrames-Stand. Epic-Boss Mike Verdu und Designer Grant Roberts von Legend zeigen stolz eine neue Version von **Unreal 2**, bei der immerhin schon rund 10 Levels spielbar sind. Verdu kommentiert die Action auf dem Schirm, während Roberts Maus und Tastatur bedient.



Die primitiven Izerianer attackieren am liebsten mit kruden **Nahkampfwaffen**. Dies wäre der richtige Einsatzort für eine Monster-stoppende Stasis-Granate – oder den Flammenwerfer.



Aida bedient den Bordcomputer, Missionsdetails werden als Hologramm oder auf den **Schirmen** im Hintergrund mit allerlei Daten (Art der Feinde, Art des Planeten) dargestellt.



Unterwegs in der Maschinenwelt der Drakk – beachten Sie die detaillierten Armaturen an den Wänden. Direkt vor uns ist eine Tür, die irisartig aufklappen kann.

bewohnt, deren Körper die ganze Oberfläche bedeckt – man läuft also quasi ständig auf Alien-Fleisch herum. Die Invasoren haben darauf Basen errichtet und suchen fieberhaft nach einem Artefakt. Obwohl Aida ausdrücklich gesagt hat, dass es in der Mission nur um das Sammeln von Informationen gehen soll, gerät der Spieler sofort nach der Landung in ein intensives Feuergefecht.

Was uns sofort auffällt: Die Gegner kämpfen sehr intelligent, wechseln die Waffen und suchen ständig Deckung. Nettes Detail am Rande: Auf einer Kiste liegt ein Funkgerät der Feinde, das man aufnehmen kann. Bei Berührung meldet es sich prompt: »Statusbericht. Was ist los bei euch?« – unter den auswählbaren Antworten entscheidet sich Grants Roberts für »Kein Problem, ähem, der Code ist, äh, normal!«, was der Offizier am anderen Ende aber nicht glauben will. An einer anderen Stelle des Planeten geht

eine Art Schacht in die Tiefe, dort kommt man in die Inneren des gigantischen Biests, wo sich das gesuchte Artefakt befinden soll. Als Roberts es nach einigen Gefechten findet, wird die Kreatur wütend und versetzt das eigene Immunsystem (stachelige Schwebeteilchen, die Gift verspritzen) in Aufruhr: Das Artefakt war seine Energiequelle. Erst nach wilden Schießereien retten wir uns zurück an die Oberfläche.

Strategie-Einlagen

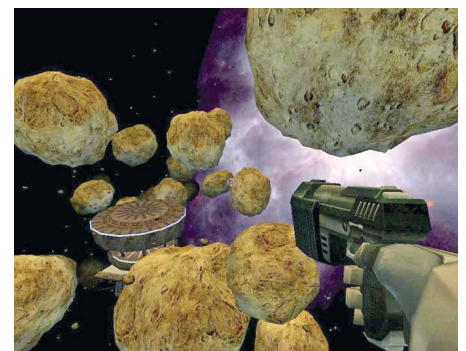
Die zweite gezeigte Mission führt den Helden und seine Crew auf eine hübsche grüne Welt im Halo-Stil. Dort musste die Atlantis notlanden – und ein Angriff von Alien-Kriegern steht kurz bevor. Glücklicherweise bleibt noch ein bisschen Zeit, das Gelände vorher zu sichern, und so gibt uns der Ingenieur einen Schnelllehrgang in Sachen »Stationäre Verteidigung«. Zum Arsenal gehören aufstellbare Selbstschuss-Raketenwerfer und Laserzäune. Je

nachdem, wo die platziert werden, wird die folgende Schlacht schwieriger oder leichter. Cool: Die Aliens sondieren vor ihrer Attacke das Gelände mit unbemannten Drohnen, um den schwächsten Punkt zu finden. Man kann aber auch auf all den Schnickschnack verzichten und sich einfach mit schweren Waffen oder einem Scharfschützengewehr irgendwo aufstellen, um die Feinde auf herkömmliche Art auszuschalten. Der Gegner schickt mehrere Wellen, jede stärker als die vorangegangene, während der Ingenieur aus der Atlantis ständig aufmunternde Botschaften sendet, etwa »Halt sie noch ein paar Minuten auf, wir sind mit der Reparatur fast fertig!«. Mike Verdu dazu: »Wir wollen weg vom eindimensionalen Spielablauf der meisten Shooter und ein paar strategische Elemente hineinbringen.«

Roboter in der Matrix

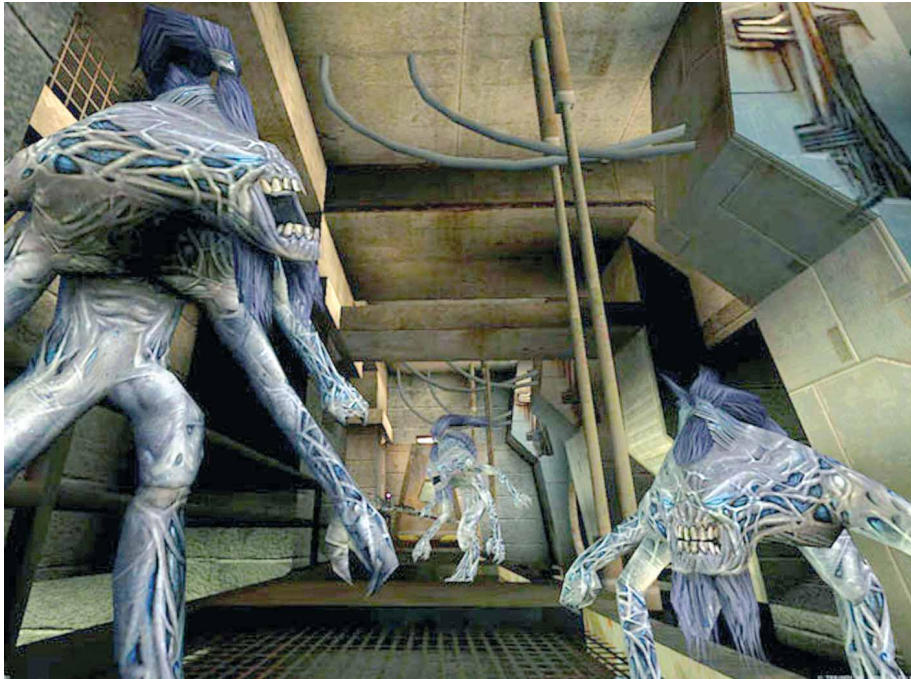
Mission Nummer 3 der E3-Vorführung: wieder eine totale

Änderung des Szenarios. Diesmal geht es in eine Matrix-artige Maschinenwelt, mit irisartig aufklappenden Automatiktüren und massenhaft merkwürdiger Technologie. Obwohl dies ein Indoor-Level ist, sind die meisten Räume hoch und weit. Mike Verdu erklärt: »Wir



In einem Level geht es – per Raumanzug geschützt – ins All.

möchten keine kleinen Gebäude mehr oder die Enge, die es in vielen Shootern gibt.« Anfangs stoßen wir nicht auf Gegner, nur merkwürdige Insekten-artige Wesen unter großen,



Eine Bande Izerianer: Diese Aliens sind eine der Fraktionen, die wie die Terraner auf der Jagd nach Artefakten sind.

unzerstörbaren Glaskuppeln fallen uns auf. Plötzlich attackieren schwebende Wachroboter. Als der erste abgeschossen ist, erleben wir, welche Rolle die Insektenbiester spielen: Prompt hoppelt eines zu den rauchenden Bot-Überresten und repariert ihn. Roberts feuert auf das Tierchen und er-

legt es, aber fast sofort entsteht unter der Glaskuppel ein neues. Das zwingt den Spieler, über den »Leichen« besiegtter Gegner noch eine Weile Wache zu halten, um die Reparier-Insekten abzuwehren. Zum Glück gehen die Bots nach einer Minute endgültig kaputt.

Der Skaarj kehrt zurück

Zum Abschluss unserer »irrealen Reise« zeigt Verdu uns noch den neuen Skaarj. Der wird ähnlich spannend eingeführt: Wir fahren mit einem Fahrstuhl, der oben ein Glasdach hat. Plötzlich bleibt er stehen, die Lichter im Schacht gehen nach und nach aus, etwas Schweres landet oben auf der Kabine – und versucht in den Fahrstuhl einzudringen. Wir flüchten aus der Tür, mit dem Skaarj auf den Fersen. Sehr gruselig, zumal der Fiesling wieder seinen typischen Kampfstil draufhat: Er weicht leicht den meisten Geschossen aus und kann weit springen. Der Skaarj ist als einziges Monster dem Vorgänger entlehnt, alle anderen Wesen haben die Designer neu entwickelt. Unter anderem geht es gegen terranische Marine-Truppen, menschliche Söldner, die vierarmigen Izerianer,

Käfer oder Kugeln?

Die Waffen orientieren sich am Kriegsgerät unserer Zeit. Neben exotischen Alien-Wummen, die Säure spucken und durch Einsetzen kleiner Käfer nachzuladen sind, soll es vor allem Konventionelles wie Granatwerfer, Pistole, Schrotgewehr oder Maschinengewehr geben. Der Granatwerfer feuert sechs Typen von Munition ab. Natürlich darf man auch ein Scharfschützengewehr benutzen oder mit dem Flammenwerfer starke Wirkung auf kurze Distanz erzielen. Alle Wummen haben zwei Schussmodi.

Schöner als UT 2003

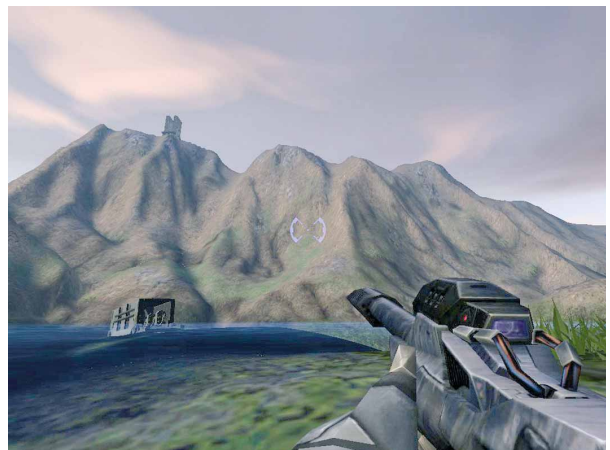
Zuletzt noch ein paar Worte zur Grafik – die Version der **Unreal**-Engine, die **Unreal 2** zugrunde liegt, ist noch ein paar Schritte weiter als die von **UT 2003**. Ob draußen oder drinnen, dank volumetrischer Rauch- oder Nebel-Effekte, eines großartigen Partikelsystems und tollen Texturen (512 mal 512 Pixel groß) sieht das Spiel einfach fantastisch aus und dürfte allenfalls noch von der **Doom**-Engine übertroffen werden. Die aber dürfte wohl ihre Stärken eher wieder bei den Innenräumen haben. **GUN**



Der neue **Flammenwerfer** ist, dank eines aufwendigen Partikelsystems, die grafisch beeindruckendste Waffe.



In manchen Levels platzieren Sie außer Energiebarrieren auch solche **Automatikkannonen** an beliebigen Stellen.



Schöne fremde Welt: Die aufwändigen, **weitläufigen Landschaften** von Unreal 2 suchen derzeit ihresgleichen unter den Ego-Shootern, Halo eingeschlossen.

Unreal 2

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Legend/Epic
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Fantastische Grafik, sehr schöne Levels und ein Haufen stimmiger Spielideen. Epics Unreal 2 wird das Action-Genre in mehreren Aspekten voranbringen – das Spiel ist definitiv eines der Top-Highlights der E3.«