

Die Antwort auf Halo

Unreal 2

Facts

- 17 Waffen
- 25 Gegner-Typen
- 13 Missionen
- 35 Levels
- 20 Multiplayer-Karten
- 7 Artefakte (verleihen Sonderfähigkeiten)

Wer wird denn gleich sein Mauspad an den Nagel hängen, nur weil das Action-Highlight **Halo** bislang nur für die Xbox erschien (in den USA)? In ein paar Monaten schießt der PC mit **Unreal 2** scharf zurück. Uns erwartet nicht nur ein grafischer Quantensprung. Projektleiter Mike Verdu will mit

seinem Team die nächste Stufe auf der Action-Evolutionsleiter erklimmen und verspricht geskriptete Ereignisse, eine mit Dialogen aufgewertete Story, spannende Teameinsätze und vor allem Abwechslung: »Bei vielen 3D-Shootern ist etwa nach einem Drittel die Luft raus, und es passiert eigentlich immer dasselbe. Mit neuen Schauplätzen und frischen Kreaturen, die man anders bekämpft, wollen wir das Spielerlebnis aufmischen.«

Ordnung. Die Strafzettel-Verteilungs-Routine wird jäh erschüttert, als auf sieben Planeten des Sektors geheimnisvolle Artefakte entdeckt werden. Alle möglichen Söldnergruppen und Alien-Rassen interessieren sich für diese Relikte und zetteln heftige Schlachten an. Im Rahmen dieses Konflikts werden Sie an den Brennpunkten abgesetzt, um mit reichlich Feuerkraft für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Trautes Heim

Die Atlantis ist der Startpunkt für jede der 13 umfangreichen Missionen in der Solospieler-Kampagne. Vorbild für das traute Heimatbasis-Feeling sind die alten **Wing Commander**-Spiele oder **Star Trek: Voyager**. Sie können durch alle Stationen und Räumlichkeiten des Sternenschiffs spazieren, mit den Crew-Mitgliedern plaudern und daraus resultierende Mini-Quests übernehmen. Die Privatkabine lässt sich sogar mit Mitbringseln von den planetaren Einsätzen füllen.

Komplexe Dialog-Verzweigungen sollen einen Hauch von Adventure in den Action-

Freund und Helfer

Ihre neue Heimat bei der Rückkehr in das **Unreal**-Universum ist ein Raumkreuzer namens Atlantis. Dieses Gebrauchs- und Chronisch-blanken-Regierungsschiff ist klapprig und altersschwach (dafür hat Kommunikations-Expertin Aida eine Vorliebe für bauchfreie Leder-Fummel). Als Weltraum-Sheriff im 24. Jahrhundert sorgen Sie in einem Sternensektor für Recht und



Gleich aus zwei Ecken werden wir mit **Energiewaffen** und **Raketen** beschossen.



Die Luxus-Technik des neuen 3D-Shooters sorgt bereits vielerorts für feuchte Träume. Doch Unreal 2 hat sich auch spielerisch viel vorgenommen. Wir erleben bei Entwicklerteam Legend aufregende Missionen in fantastischen Welten.

Alltag bringen. Allerdings wird niemand dazu gezwungen, mit Aida zu flirten, Pilot Ne'Ban zu bequatschen oder Ingenieur Isaak bei einer Reparatur zu helfen. Wie Mike Verdu beteuert: »Kein Spieler soll paranoide Gefühle entwickeln, weil er befürchtet, etwas zu versäumen, wenn er Dialogzeilen auslässt. Schließlich machen wir hier nicht Deus Ex.« Wollen Sie also einfach nur in die nächste Mission, können Sie sich das Gesülze ohne Reue ersparen – ab ins Kurz-Briefing

und rein in die nächste Action-Schlacht. Sie erleben Einsätze auf zehn Planeten, um allmählich in den Besitz der sieben Artefakte zu kommen. Diese Technologie-Schätzchen haben direkte Auswirkungen auf Ihre Spielfigur, die dadurch im Verlauf der Handlung immer mächtiger wird. Ein Artefakt macht unseren Helden schneller, ein anderes erlaubt vorübergehende Unsichtbarkeit. Ebenfalls geplant sind Lebensenergie-Regenerator und Schadens-Multiplikator.

Team steuern und feuern

Die Missionsziele sind komplex, abwechslungsreich und verlangen auch ein wenig Nachdenken. In einem Einsatz, den wir bei Legend erlebt haben, greifen wir mit computergesteuerten Team-Kameraden einen Stützpunkt an, um die gegnerischen Besatzer auszuschalten. In der zweiten Phase der Mission wird das Gebäude beim Gegenangriff des Feindes verteidigt. Dabei gibt man seinen bis zu fünf Mit-

streitern taktische Anweisungen, damit diese bestimmte Positionen verteidigen. In einigen Einsätzen können Sie auch Geschütze besetzen und Schutzschilde aktivieren. Der Gegner muss dann die Energie-Generatoren vernichten, um den Schild auszuknipsen. Der Spieler bleibt auf jeden Fall Fußgänger; benutzbare Fahrzeuge sind in **Unreal 2** nicht vorgesehen.

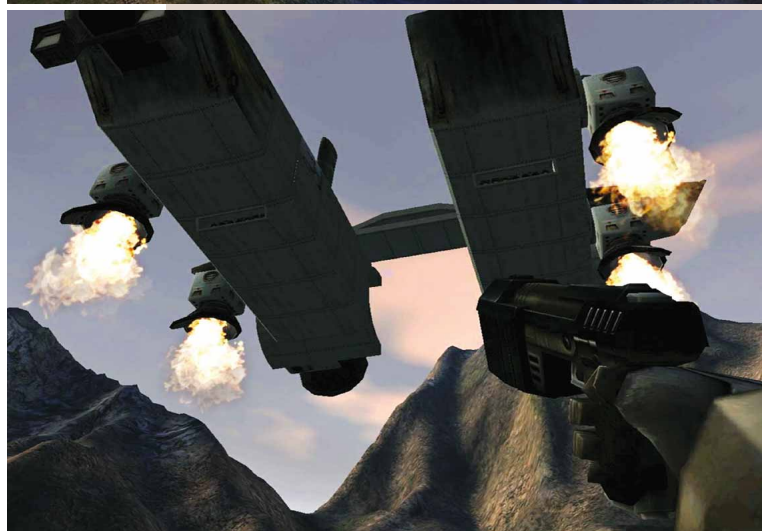
Plausch und Planung

In der nächsten Missions-Kostprobe sind wir alleine unterwegs,



In einigen Einsätzen sind Sie mit **Marines** unterwegs, um Soldnergruppen und Aliens zu bekämpfen. Das **Partikel-System** sorgt für realistischen Rauch und schicke Explosionsfunken.

Spiel-Film-Welt



Die Grafik-Engine mit ihren grandiosen **Landschaften** ist auch für die Inszenierung packender Zwischensequenzen bestens geeignet. Ein **Dropship** setzt hier unsere Spielfigur zu Beginn einer Mission auf einem neuen Planeten ab.

um einen Wissenschaftler zu befreien. Im Gespräch erhalten wir wertvolle Informationen über die Sicherheitsanlage. Wir geben dem Laborkittel das Kommando »Warte hier auf mich« und krabbeln einen Gang entlang, um das System lahm zu legen. Dann spähen wir in einen Korridor, wo sich prompt ein paar Aliens verschanzt haben. Ist das letzte geröstet, gehen wir zum Wissenschaftler zurück und sprechen ihn erneut an: »Die Luft ist rein!« Der glückliche Akademiker flieht den Korridor entlang.

Zu den exotischen Schauplätzen gehören auch eine Unterwasser-Welt sowie das Innere eines riesigen Organismus, der

einen ganzen Planeten umspannt. Es geht eben nichts über einen Spaziergang in der Darmflora. Mike Verdu verrät weitere Regionen, die in Arbeit sind: »Eine Welt ist einem Jupiter-Mond nachempfunden. Die hat Schwefel spuckende Vulkane, da kommt unser Partikel-System richtig zur Geltung. Es gibt auch Welten mit dichtem Dschungel und gigantischen Bäumen, die über hundert Meter hoch wachsen.«

Polygone x 100

Die Spannungsatmosphäre von **Half-Life** ist ein Kindergeburtstag im Vergleich zum Nervenkitzel, den **Unreal 2** anstrebt.

Enorm detailreiche Grafik, raffinierte dynamische Lichteffekte und subtile Grusel-Soundüberaschungen, bei denen jedes Nackenhaar stramm steht, versprechen eine zum Schneiden dicke Spielatmosphäre. Erbsen- und Polygon-Zähler stürzen sich vorfreudig auf die technischen Daten: Bei den Charakteren gibt es zehnmal mehr Polygone als in **Unreal**, beim Terrain ist die Grafik sogar 100-mal so detailliert. Eine Spielfigur hat nun etwa zwischen 2.000 (Standard-Gegner) und 5.000 (Stars wie Aida) Polygone. Abgesehen davon profitiert die Grafik von DXTC, der Texturen-Kompressions-Technik von DirectX.

Schön und schnell dank T&L

Der entscheidende Kniff für den Technik-Evolutionssprung ist die Auslagerung von Berechnungsarbeit des Prozessors auf den 3D-Beschleuniger. Möglich macht's die T&L-Technologie, bei der sich die Grafikkarte um Beleuchtung und Transformation kümmert. Das entlastet die CPU und gibt ihr mehr Spielraum für die Berechnung von Polygonen. Möglicherweise wird das Spiel nur mit Grafikkarten laufen, die T&L unterstützen. Das sind die meisten Modelle ab der ersten Geforce-Generation. Oldies wie die TNT 2 sind bei **Unreal 2** überfordert. Mike Verdu ist von diesem technischen Schritt überzeugt: »T&L bedeutet einen ähnlichen Sprung wie damals die Einführung der

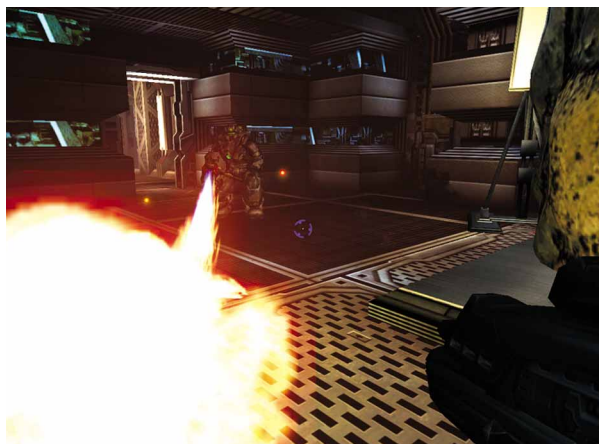
CD-ROM. Viele Konsumenten haben noch nicht realisiert, was für einen großen Unterschied diese Grafikkarten ausmachen.« Zusätzliche Hardware-Erkennisse: Ab 128 MByte RAM wird ein flüssiger Spielablauf versprochen, Prozessor-mäßig ist mindestens ein 500-MHz-PC gefragt – beides in Deutschland längst Standard.

Ein Skaarj kommt selten allein

Zu den 24 Gegnertypen gehören Vertreter der traditionellen **Unreal**-Bösewichte vom Volk der Skaarj; einige sind Ihnen sogar freundlich gesonnen. Nicht fehlen dürfen mehrere Söldner-Klassen diverser irdischer Industriekonzerne. Besonders spannend werden die neuen Alien-Völker, mit denen Sie es im Spielverlauf zu tun bekommen. Die Izarians sind vierarmige, zweibeinige Kampfmaschinen; das Unterwasser-Volk der Shian kommuniziert mit Telepathie. Auch Insektenwesen (Araknib) und eine Roboter-Spezies (Drakk) treten an. Durch unterschiedliche Charakter-Modelle pro Fraktion gibt es reichlich Abwechslung bei der Darstellung von Freund und Feind.

Das Beste beider Waffen-Welten

Für die 17 Waffen verfolgt das Designteam einen Mittelweg zwischen vertrauten Kalibern und exotischer Alien-Technologie, wie Mike Verdu erklärt:



Beim Waffenangebot wird es einem warm ums Herz – der **Flammenwerfer** ist im Nahkampf tödlich. Viele Schießprügel haben mehrere Munitions- oder Schussarten.



Unreal 2 verlagert mehr Rechenarbeit vom Prozessor auf die Grafikkarte, um protzig viele Polygone berechnen zu können. Da glänzt nicht nur der **Kampfanzug**, auch die Außenlevels sind enorm detailliert.

»Unreal wurde kritisiert, weil die Waffen alle so fremd und ungewöhnlich wirkten, sie waren nicht analog zu denen in anderen 3D-Shootern. Gleichzeitig gab es eine Menge Lob für Epic, weil man sich so viel Mühe mit ihrem Design gemacht hatte.« In **Unreal 2** gibt es deshalb viele vertraute menschliche Baller-Utensilien wie Schrotflinte, Raketen- oder Flammenwerfer. Mehrere Munitionssorten machen einige Waffen höchst flexibel. So schluckt alleine der Granatwerfer sechs Geschoss-Typen, die zum Beispiel Gas und Rauch verströmen oder ein Stasis-Feld erzeugen, das eine verlangsamende Wirkung hat. Im Spielverlauf finden sich außerdem Alien-Waffen mit bizarren Funktionen. Hier stoßen wir zum Beispiel auf mehrere Energiepistolen, eine Schallwaffe und die Leech Gun, die Lebensenergie absaugende Bio-Projektile verschießt. Taktisch interessant dürfte die

Takkra-Waffe sein, die Robot-Dronen ausspuckt, welche selbstständig Ihre bemitelndenswerten Gegner verfolgen.

Multiplayer in Team-Fortress-Manier

Der spielerische Fokus liegt auf der Story und den Missionen der Solospieler-Kampagne. Das hindert die Legend-Designer freilich nicht daran, auch einen komplexen Multiplayer-Modus einzubauen. Jeder Spieler übernimmt eine von drei Klassen, die unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen haben. Im Team kämpfen Sie um die aus dem Solo-Spiel bekannten Artefakte und erweitern Ihre Basis mit Geschütztürmen und Schutzschilden. Wer einfach in Schönheit sterben will, kann sich alternativ mit hemdsärmeligen Death-match- und Capture-the-Flag-Varianten die Zeit vertreiben. Der Level-Eigenbau wird auch gefördert, entsprechende Editoren und Tools sollen bei **Unreal 2** mit dabei sein. **HL**



Die **Skaarj** sind schlau, kräftig und vor allem im Nahkampf extrem fiese Gegner.

Unreal 2

Genre: Ego-Shooter
Termin: 2. Quartal 2002

Entwickler: Legend
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lehnhardt: »Das kann sich wirklich sehen lassen: Es ist fast unmöglich, dem Grafik-Lockruf der detaillierten Spielfiguren und Außenlevels zu widerstehen. Etwas unwirklich kommen mir nur die Massen an Features und Feinschliff vor, die bis zum geplanten Termin noch fertig werden müssen. An KI und Level-Design wird sich entscheiden, ob Unreal 2 wirklich Halo killt.«