

Griff nach der Shooter-Krone

Unreal 2

Noch nie wurden innovatives Design und effekthelade Grafik so gekonnt in Szene gesetzt wie beim Unreal-Nachfolger, der mit gewaltigen Außenlevels protzt.

Vor unserem Auge erstrecken sich saftig grüne Wiesen, die sich durch eine hügelige Landschaft ziehen. Der Himmel ist in Babyblau getaucht, und die Sonne reflektiert im nahegelegenen Teich, auf dem sich verspielt die Wellen kräuseln. Klingt ein bisschen nach Reisebericht einer Schulzenautorin, ist aber der neueste Streich aus dem Hause Epic Games.

Taktik zählt

Als interstellarer Ordnungshüter schippert Sie in **Unreal 2** gemächlich durchs Weltall, bis sich ein paar Aliens spontan dazu entschließen, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen und ganze Planeten zu verwüsten. Da müssen Sie sich natürlich einmischen. Was anfangs nach einer simplen Erkundungsmission aussieht, entwickelt sich schnell zu einem Kampf auf Leben und Tod. In den 13 Missionen (unterteilt in 25 Levels) müssen Sie Basen gegen heran-

stürmende Gegnerscharen verteidigen, sich unbemerkt in Gebäuden schleichen oder Geiseln vor dem vorzeitigen Ableben bewahren. Wenn Sie heil davon gekommen sind, geht es zurück auf das heimelige Mutterschiff Atlantis. Dort erfahren Sie Ihre nächsten Einsatzziele, lassen erbeutete Gegenstände untersuchen und tratschen mit den Crewmitgliedern.

Während id Software bei der **Doom 3**-Engine gesteigerten Wert auf düstere und detaillierte Innenlevels legt, geht Epic Games einen anderen Weg: Außenlevels fristeten bislang ein eher tristes Dasein oder wurden geschickt ausgelassen, weil sie extrem rechenintensiv sind. Mancher PC-Spieler wird mit Sicherheit schon einen neidischen Blick auf Bungies **Halo** geworfen haben, das seinen optischen Reiz nicht zuletzt aus den Freiluft-Arealen zieht. **Unreal 2** kann da mehr als mithalten: Laut Epic tummeln sich bis zu



Komplexe Fahrzeugmodelle sind dank der Unreal-Warfare-Engine kein Problem.

170.000 Polygone gleichzeitig auf dem Bildschirm, und im fertigen Spiel sollen es noch mehr sein. Bleibt nur die Frage, was die Entwickler mit derartig vielen Dreiecken anstellen sollen. Winzige Blätter an Bäumen, Wettereffekte, Tag- und Nachtzyklen, einzelne Haare und realistisch splitterndes Glas sind nur einige der Hinguck-Effekte, die **Unreal 2** spielend aus dem Hut zu zaubern scheint.

Karma inklusive

Das gilt auch für die Charaktere, die in einer bislang nicht gesehenen Detailvielfalt über den Monitor huschen: Während der **Halo**-Hauptakteur anscheinend bei H&M einkaufen geht und sich mit schlappen 2.400 Polygonen einkleidet, zieht es bereits

die normalen **Unreal 2**-Charaktere zu 5.000 Polygonen schönen Lagerfeld-Modellen. Die Atlantis-Crewmitglieder samt der üppigen Aida tragen Laufsteg-Klamotten mit 10.000 Dreiecken. Doch damit noch nicht genug: Epic will auch in Sachen Spielphysik neue Maßstäbe setzen. Seit Mai 2001 kooperiert die Firma mit den MathEngine-Programmierern, deren Karma-Technologie für realistisch wehende Rauchfahnen, korrekt fallende Objekte und andere Physikeffekte sorgen soll. Um die Skaarj-Bösewichte über Berg und Tal jagen zu können, sollte mindestens ein Pentium 3/500 in Ihrem Gehäuse werkeln – eine T&L-fähige Grafikkarte (GeForce, Radeon) ist ebenfalls Grundvoraussetzung. **IT**



Neben dem Helden präsentiert sich auch die Landschaft in verschwenderischer Polygon-Zahl.

Unreal 2

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Epic Games
Termin: 2. Quartal 2002 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Jan Tomaszewski: »Brillant animierte Skaarj-Krieger durch malerische Landschaften hetzen und Aidas Stimme im Ohr? Ich kann es kaum erwarten! Unreal 2 droht vor fantastischen Ideen, geschmeidiger Grafik und abwechslungsreichen Levels schier zu bersten.«