

Glänzende Aussichten

Unreal 2

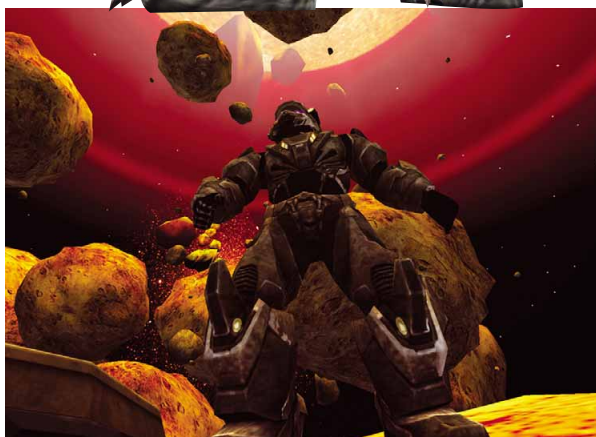
Fantastische Außenlevels, neue Bündnisse mit alten Feinden und weitere spielerische Innovationen haben uns beim Vor-Ort-Termin begeistert.

Raum 402B kannten nicht viele Besucher der E3. Ganz versteckt lag er am Ende eines grauen Gangs, weitab vom Glitzer und Lärm der Haupthallen. Doch ausgerechnet dort hatte Chef-Designer Mike Verdu uns zur Präsentation des mit Abstand schönsten Ego-Shooters der Messe geladen: **Unreal 2**. Mit fantastischer Grafik und tollen Effekten ließ es die Umgebung schnell vergessen. Praktisch unbegrenzte Weitsicht über sanft geschwungene Berge und durch tiefe Täler, dazu detaillierte Texturen und liebevolle Details. Da rankt sich ganz unscheinbar eine Art Efeu einen Steilhang empor und hinein in einen außerirdischen Baum. Auf den ersten Blick nichts Besonderes, auf den zweiten sieht man jedoch, wie aufwändig diese 3D-Konstruktion wirklich ist – und derartiges gibt es in **Unreal 2** oft. Da ent-

stehen Welten, in denen wir nur zu gerne jetzt schon herumlaufen und all die wunderschönen Details angucken möchten.

Plaudern im All

Die Story schickt Sie als interstellaren Sheriff auf die Jagd nach mysteriösen Artefakten. Der spielerische Schwerpunkt liegt dabei auf zünftigen Schießereien mit meist außerirdischen Gegnern. Allerdings können Sie gelegentlich auch mal mit anderen Figuren plaudern. Beispielsweise auf dem Raumschiff, das als Ihr Hauptquartier dient. Sobald Sie sich dort Ihrer Kameradin Aida nähern, blendet das Programm ein Multiple-choice-Menü ein, in dem Sie den gewünschten Satz auswählen. Sie dürfen Gespräche jederzeit beenden, indem Sie einfach wieder weggehen – allerdings sollen Ihre Partner sich das merken und später möglicher-



In dieser Capture-the-Flag-Map hupsen Sie über **Asteroiden**.

weise unwirsch reagieren. Auch im Kampfeinsatz haben die Entwickler Spannendes mit der neuen Kommunikationsmöglichkeit vor. Etwa wenn Sie mit Gefährten eine Basis verteidigen. Erst laufen Sie auf den verbündeten Soldaten zu, dann erscheint ein Befehls-Menü. Darin teilen Sie ihm etwa die Position am Hinterausgang zu. Schon rennt der Kollege los und schießt dort auf Eindringlinge, während Sie die vorderen Bereiche von Skaarj-Monstern freihalten. Übrigens werden Sie sich auch mit einigen der per Tätowierungen unterschiedlich markierten Bestien-

Sippen, die im Vorgänger noch grundsätzlich feindlich gesinnt waren, verbünden können.

Waffen und Roboter

Eine neue Capture-the-Flag-Variante für den Mehrspieler-Modus wurde uns ebenfalls vorgestellt: Darin gibt es eine Art Waffen-Generator, den ein Mitspieler betreut. Das Gerät wirft im Spielverlauf immer stärkere Schießprügel und sogar Extras wie Selbstschussanlagen oder Reparatur-Roboter aus. Dadurch geht es in den Partien anfangs eher konventionell zu – und zum Finale besonders effektiv. **PS**



Teilweise kämpfen Sie im Team – allerdings traut sich der computergesteuerte Kollege trotz Ihres Befehls zum Angriff nicht recht an den Gegner mit dem **Flammenwerfer** heran.

Unreal 2

Genre: Ego-Shooter
Termin: 2. Quartal 2002

Entwickler: Epic Games
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Für mich war Unreal 2 eindeutig der Höhepunkt der E3. Kein anderes Actionspiel sah besser aus, vor allem in den Außengebieten. Auch die spielerischen Neuerungen sind sinnvoll: mehr Interaktion mit der Umwelt, aber weiterhin Schwerpunkt Ballern.«