

Die neuen Projekte der Half-Life-Macher

# Half-Life x2

Das Erstlingswerk von Valve setzte sich auf einen Schlag an die Spitze unserer Action-Charts und stürmte danach die Verkaufs-Hitparaden: Half-Life mixte tolle Grafik, schlaue Gegner, spannende Story und fast perfekte Multiplayer-Tauglichkeit. Wir waren vor Ort, um uns das aufwendige Addon Opposing Force sowie das revolutionäre Team Fortress 2 anzuschauen. Außerdem lesen Sie die ersten Gerüchte zu Half-Life 2 sowie einen Vergleich der wichtigsten Verfolger.

## Inhalt

### Im Heft:

Team Fortress 2.....	57
Half-Life 2.....	60
Opposing Force.....	62
3D-Thronanwärter.....	64

### Video-Specials:

Team Fortress 2
Opposing Force
Interview mit Gabe Newell



Einer für alle, alle für einen

# Team Fortress 2

**Half-Life als Mannschaftsspiel: Als spezialisierter Infanterist erleben Sie auf neuen Schauplätzen dramatische Gefechte Team gegen Team. Mit computergesteuerten Kameraden und Gegnern dürfen Sie auch solo spielen.**

**G**ehören Sie zur schweigenden Mehrheit, die um Multiplayer-Actionspiele bislang einen Bogen gemacht hat? Hat die Aussicht auf Abschießorgien im

Netzwerk und Internet bei Ihnen nur desinteressiertes

Schulterzucken ausgelöst? Dann gehören Sie zu einer anspruchsvollen Zielgruppe, die Valve mit **Team Fortress 2** ganz besonders im Visier hat. In der Fortsetzung von **Team Fortress Classic** (siehe Kasten auf der nächsten Seite) lautet die Devise statt »jeder ballert gegen jeden« wieder »Team taktiert gegen Team«.

Bis zu 32 Spieler versammeln sich per Netzwerk oder

Internet-Anbindung in einem von 20 Szenarien und bilden zwei Teams. Die Aufgabenstellung reicht von »Capture the Flag«-Varianten bis hin zu Bodyguard- und Eskort-Jobs. Die Spielfelder sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern erfordern auch individuelle Taktiken. In einer Mission hat der verteidigende Trupp beispielsweise eine

Minute, um sich in den Häusern eines Dorfs zu verschansen. Danach betritt das gegnerische Ensemble die Spielwelt und versucht, möglichst viele Gebäude zu erobern. Mehrere solcher Szenarien sollen zu Mini-Kampagnen zusammengefasst werden, bei denen Erfolge in einem Level die Startvoraussetzungen für den nächsten beeinflussen. Eine Punktwertung ermittelt am Ende das siegreiche Team.



Auf Demo-CD:  
Video-Special

## Facts

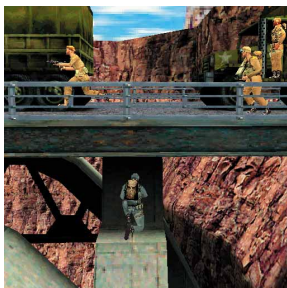
- 32 Spieler gleichzeitig
- 12 Charakterklassen
- 20 Spielfelder
- echtes Teamwork



Keine Render-szene, sondern echte Spielgrafik: Die Mitglieder von Team A sollen per **Fallschirmsprung** die Festung von Team B knacken.



**Sprengmeister:**  
Vor dem TNT-Spezialisten ist kein Brückenpfeiler sicher.



**Sanitäter:**  
Heilt selbstlos die Wunden verletzter Teamkollegen.



**Ingenieur:**  
Baut praktische Dinge wie diese Selbstschußanlage.



Aus dem **Schützenpanzer** springt ein Spielertrupp, der einen Überraschungsangriff versucht.

## Singles mit Bots

Wer sich ohne Netzwerk- oder Internet-Zugang durchs Leben spielt, ist nicht völlig verloren. Jede Position auf dem Schlachtfeld kann auch ein »Bot« übernehmen. Solche computergesteuerten Spielfiguren halten als Gegner oder Kameraden her. Die KI-Routinen der Bots werden von denselben Programmierern geschrieben, die schon in **Half-Life** für herausfordernde

de Gegner sorgten. Eine spezielle Kampagne für Solo-Spieler ist aber nicht vorgesehen; **Team Fortress 2** konzentriert sich auf das Multiplayer-Spiel-Design.

## Das dreckige Dutzend

Chefdesigner Robin Walker erläutert eine Idee, die für ein 3D-Actionspiel ungewöhnlich ist: »Jeder Spieler hat seine Vorlieben. Wenn jemand in TF 2 nicht kämpfen will, dann werden wir ihn nicht dazu zwingen.« Ähnlich wie bei einem Rollenspiel gibt es zwölf Charakterklassen, die

spezielle Talente und Waffen besitzen. Der MG-Träger ist beispielsweise ein langsamer, gut gepanzerter Knabe. Er braucht etwas Zeit, um sein Riesengeschütz zu installieren, richtet dann aber um so mehr Schaden damit an. Sein Gegenstück ist der Ranger, der weniger üppig bewaffnet, dafür viel schneller und wendiger ist.

## Friedliche Spezialisten

Es gibt reichlich Alternativen zu einer Karriere als dauerfeuernder Kämpfer. Als Ingenieur verlegen Sie beispiels-

weise Sandsäcke, damit der MG-Kollege seine Knarre darauf parken darf und so eine höhere Zielgenauigkeit erreicht. Sanitäter heilen nicht nur kleine Wehwehchen, sondern können auch die Körper bewußtloser Kameraden aus dem feindlichen Territorium schleppen und wiederbeleben. Ein Spion zieht die Uniform des anderen Teams an, um getarnt das feindliche Lager zu infiltrieren. Statt auf überlegene Feuerkraft setzt der Offizier auf Durchblick: Dank spezieller Infrarot-Ferngläser sieht er mehr als seine Kameraden. Vor allem

## Kostenloser Vorgeschmack: Team Fortress Classic

Es war einmal in Australien: Drei Action-Fans schreiben 1996 eine Erweiterung für den 3D-Shooter Quake. Das Mod namens Team Fortress begeistert die Szene durch verschiedene Spielfiguren mit klassenspezifischen Waffen. 500.000 Downloads später: Unter den vielen Fans befindet sich auch Valve-Boss Gabe Newell, der kurzerhand die Fortress-Designer Robin Walker und John Cook einstellt. Ihr erster Job: Eine verbesserte Version des Kult-Mods für Half-Life schreiben.

Die Team Fortress Classic getaufte Umsetzung des Quake-Mods ist inzwischen fertig und wird an Half-Life-Besitzer verschenkt. Den deutschen Erweiterungs-Patch finden Sie auf unserer Bonus-CD von GameStar 6/99 oder unter [www.sierra.de](http://www.sierra.de). Sie können TF Classic nur im lokalen Netzwerk oder im Internet spielen. Der Vollpreis-Nachfolger TF 2 soll neben Computergegnern auch erheblich mehr Spieltiefe und bessere Technik bieten.



In **Team Fortress Classic** können Sie diese neun Spielfiguren übernehmen.





MG-Schützen haben eine starke, aber unhandliche Waffe. Hier hilft ein Teamkollege beim Aufbau und Laden in einer Bunkeranlage.

beschert er den Teammitgliedern einen Bonus bei Feuerkraft und Zielgenauigkeit – deshalb sollten Sie ihn tunlichst vor feindlichen Angriffen schützen. Den ultimativen Planungsjob hat schließlich der Kommandant. Der taucht gar nicht auf dem Schlachtfeld auf, sondern betrachtet eine Übersichtskarte des Spielfelds und gibt Beobachtungen und taktische Anweisungen per Funk an den Offizier weiter.

## Suchdienst

Damit Ihnen das Aufstöbern von Spielgenossen leichter fällt, gibt es ein Utility namens »Friends Browser«. Dieses Stöberprogramm informiert Sie, sobald eine Person von Ihrer Freundesliste irgendwo im Internet TF 2 spielt. Dann müssen Sie nur noch den Namen Ihres Kumpels anklicken, um mit dem gleichen Server verbunden zu werden, auf dem er sich gerade herumtreibt.

Für ein zünftiges Gefecht muß übrigens nicht jede Charakterklasse besetzt sein, ein Team kann beispielsweise mit drei Rangern spielen und auf Sanitäter sowie Ingenieur verzichten.

## Vierfache Polygon-Power

Die Zeiten, in denen Online-Spiele häßliche Entlein waren, sind endgültig vorbei. In **Team Fortress 2** wird die »Multi-Resolution Mesh«-

einer Spielfigur kommen, desto mehr Polygone werden für ihre Darstellung berechnet. Auf bis zu 3.000 Polygone kann es ein Kämpfer in **Team Fortress 2** bringen; in **Half-Life** war bei etwa 700 Schluß. Die Technik klappt sogar mit Software-Rendern; richtig eindrucksvolle Resultate wie auf den gezeigten Screenshots erzielen Sie per 3D-Karte.

Die bei Valve intern entwickelte Technik »Parametric Animations« verspricht lebenserechtere Bewegungen als das Skelettmodell von **Half-Life**. »Wir bringen den Animationen künstliche Intelligenz bei«, erklärt Robin die Neuerung. Wenn Sie beispielsweise

tenschrittchen. Doch in **Team Fortress 2** dreht der Charakter die Schultern und rennt zur Seite schießend voran. Berücksichtigt werden auch Feinheiten wie die Partikelbewegungen von Rauchwolken oder Explosionsauswirkungen in Abhängigkeit zur Entfernung der Spielfigur.

## Echtzeit-Spracheingabe

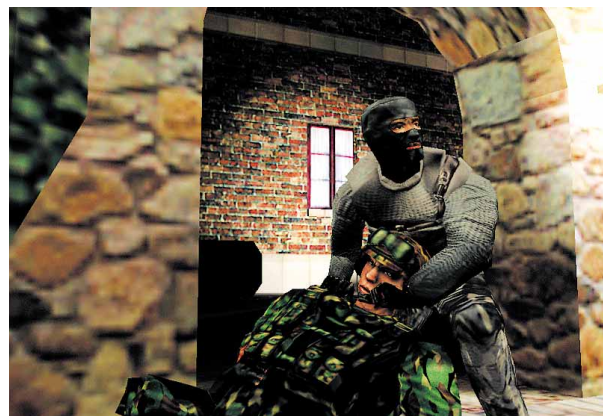
Wer mitten in einem Feuergefecht Kommandos an seine Teammitglieder tippen will, hat eine kurze Lebenserwartung. Da Kommunikation für den Spielablauf wichtig ist, wird auf dem Schlachtfeld kurzerhand gesprochen. Dazu stecken Sie ein beliebiges Mikrophon in die Soundkarte, damit Ihre Figur die gemurmelten Worte in der Spielwelt wiedergeben kann. Bei der Demonstration dieses Features konnten wir spannende Nuancen erkennen: Lippensynchron verzog unsere Spielfigur beim Reden die



Mit ihren fast fotorealistischen Spielfiguren stellt die TF-2-Engine sogar Half-Life in den Schatten.

Technologie (MRM) eingesetzt, die Valve von Intel lizenziert hat. Je näher Sie

ballernd zur Seite ausweichen, macht die Spielfigur üblicherweise trippelnde Sei-



Der Spion verfügt über besondere Tarnfähigkeiten. In schummrigen Ecken lauert er seinen Opfern mit dem Kampfmesser auf.

Dieser Stoßtrupp sollte auf der Hut sein: In den Häusern könnten sich Scharfschützen verschanzt haben.



Mundwinkel; je lauter wir sprachen, desto weiter wurde der Polygonmund aufgerissen. Außerdem beeinflusst die Umgebung den Klang – Sprachfetzen in einem großen, leeren Hangar werden mit einem gut hörbaren Hall angereichert. Ab einem 56K-Modem soll diese Technologie funktionieren. Notfalls können Sie aber auch Standardsätze per Tastendruck auslösen.

Damit Einsteiger besser in die Spielwelt hineinwachsen, wird es bei **TF2** die »Coaching«-Funktion geben. Jeder erfahrene Spieler darf als Trainer über einen Anfänger wachen. Der Schutzengel ist nur für den betreuten Spieler in Form einer wabernen Energiekugel sichtbar und nimmt nicht am Kampf teil. Coachende Veteranen können kommentieren und mit dem Mauszeiger deuten.

### Freunde befördern

Wenn Ihr Team eine Mission gewonnen hat, kann als Belohnung ein »Beförderungs-

gutschein« dafür heraus-springen. Damit dürfen Sie sich nicht selber upgraden, sondern lediglich andere Spieler belohnen: »He, da ist der nette Kerl, der mir neulich den Hintern gerettet hat – dem spendiere ich jetzt eine Beförderung!« Der Begünstigte dürfte entzückt sein, denn je nach Berufsklasse wird ein Spezialtalent in einer laufenden Partie für kurze Zeit verstärkt. Dann heilt etwa der Sanitäter alle Kollegen in seiner Nähe.

**Team Fortress 2** wird als eigenständiges Programm erscheinen, das auch ohne **Half-Life** läuft und separat gekauft werden muß. Dafür fallen keine weiteren Online-Spielgebühren an. Geplant ist der Release für circa Ende 1999, aber Lead Designer Robin Walker macht vorsichtshalber klar: »Ein verspätetes Spiel ist nur bis zu dem Tag verspätet, an dem es veröffentlicht wird. Ein mieses Spiel bleibt hingegen für alle Zeiten mies.« **HL**

## Team Fortress 2

Genre: Actionspiel

Hersteller: Valve

Termin: 1. Quartal 2000

Ersteindruck: Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Was sich Valve in Sachen Technik und Taktik mit Team Fortress 2 vornimmt, läßt auf ein richtungsweisendes Multiplayer-Ereignis hoffen. Nur Solo-Spieler sollten vorsichtig sein: Wieviel Spaß die Einsätze mit Computer-Bots machen, ist noch nicht abzusehen.«

# Half-Life 2

Valve zielt sich mit einer offiziellen Ankündigung zu **Half-Life 2**. Wir haben deshalb Indizien gesammelt.

## Story-Fortsetzung

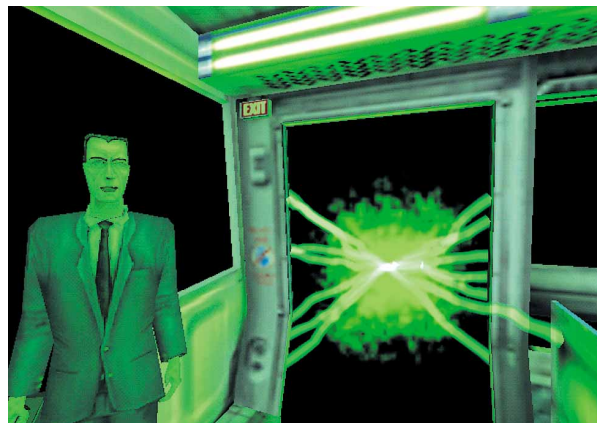
Jeder, der **Half-Life** durchgespielt hat, weiß es: **Half-Life 2** wird kommen. Auch Randy Pitchford von Gearbox gibt es quasi zu: »Die Fortsetzung der Erlebnisse von Gordon Freeman verspricht erst ein richtiges Sequel.« Wir erinnern uns: Am Ende von **Half-Life** nimmt unser Held Gordon das geheimnisvolle Arbeitsangebot eines Regierungsvertreters an – die **Men in Black** lassen grüßen.

## Neue Engine

Als offenes Branchengeheimnis gilt, daß Valve für **Half-Life 2** mittlerweile die **Quake 3**-Engine von id Software lizenziert hat und sich derzeit in die neue Technik einarbeitet; übrigens soll dieser Deal ursprünglich nicht von Valve, sondern von den id'lern ausgegangen sein. Diese laufende Einarbeitungsphase in die frisch erworbenen Editoren und Programmierer-Tools erklärt auch, warum Valve das Addon von einem externen

Team entwickelt läßt. Dazu Valve-Boss Gabe Newell: »Weil wir glauben, daß die Jungs einen soliden Job machen werden, können wir uns inzwischen auf andere Projekte konzentrieren.« Eines dieser Projekte ist das aufwendige **Team Fortress 2** für Multiplayer-Fans – und das andere mit Sicherheit **Half-Life 2**.

Gabe Newell: »Obwohl **Half-Life** all diese Preise gewonnen hat, haben wir das Gefühl, daß wir erst an der Oberfläche gekratzt haben, was die Einbeziehung in die Spielwelt angeht. Wir können das noch viel besser machen.« Obwohl er sich zum Inhalt des Spiels offiziell nicht äußern mag, gilt als relativ sicher, daß Sie als Gordon Freeman zwar erneut kurze Abstecher auf fremde Planeten unternehmen werden, der Großteil von **Half-Life 2** aber auf der Erde spielen wird. Wann das Programm erscheint, ist derzeit noch völlig offen; vermutlich nicht vor Weihnachten 2000 werden Sie erneut als Agent Gordon antreten können. **HL**



Am Ende von **Half-Life** erhält Gordon Freeman ein Jobangebot.



## Rückkehr nach Black Mesa

# Opposing Force

Die Addon-CD für Half-Life beschert einen radikalen Rollentausch:

Als Elitesoldat jagen Sie Gordon Freeman und neue Alien-Monster.



Auf Demo-CD:  
Video-Special

Die Frage »Was passiert nach den Ereignissen in **Half-Life**?« wird uns in ferner Zukunft **Half-Life 2** beantworten. Was sich parallel zur Handlung des 3D-Action-Referenzspiels noch so alles im Black-Mesa-Komplex ereignete, werden Sie hingegen viel früher erfahren: Im Oktober soll die Erweiterung **Opposing Force** erscheinen, die einen interessanten Story-Twist verspricht. Sie schlüpfen in die Rolle des Soldaten Adrian Shepard. Er gehört zu einem Stoßtrupp, der den Wissenschaftler Gordon Freeman neutralisieren soll, seines Zeichens Held von **Half-Life**. Der Rollentausch führt Sie durch neue Regionen in der vertrauten Spielwelt. Einige Bereiche, die Gordon während des **Half-Life**-Vorspanns sah, können Sie in **Opposing Force** erstmals betreten. Trotz dieser Kreuzverbindungen wird kein Level-Recycling betrieben, die rund 40 Abschnitte werden von Grund auf neu gebaut.



»Komm her, putt-putt...«: Der kleine **Racker** läßt sich nicht gerne beim Frühstück stören.

## Neues Alienvolk

Die Parallelstory des Addons führt zu kuriosen Augenblicken. So werden Sie in einigen Szenen den leibhaftigen Gordon Freeman um-

herhuschen sehen. Die Soldaten stolpern ganz nebenbei über eine neue Alien-Sippschaft, die anfangs nur unter dem Namen »Rasse X« bekannt ist und sieben zusätzliche Monstertypen bei-

steuert. Sie machen auch freundliche Bekanntschaften mit hilfreichen Wachmännern. Die herumirrenden Wissenschaftler sind dagegen weniger entzückt, einem Soldaten zu begegnen. Doch

mit etwas Geduld und Nächstenliebe können Sie die Kitteknaben dazu überreden, Ihnen neue Experimentalwaffen anzuvertrauen.

## Tentakel-Waffe

Das Waffenarsenal wird nicht nur aus Gewehr- und Granaten-Ansammlungen bestehen: Das coolste Werkzeug in Adrians Kollektion dürfte die Barnacle Gun sein. Dabei handelt es sich um ein amputiertes Alien-Tentakel, das sich als vielseitige Waffe einsetzen läßt. In **Half-Life** waren die Barnacles jene miesen Lurche, die faul an der



Wenn Sie den **Wachmann** retten, hilft er Ihnen.



Andere Rolle, andere Abzugfinger-Gewohnheiten: In **Opposing Force** gehören Sie zu den **bösen Soldaten** aus Half-Life.

Decke klebten und mit ihren seilartigen Klebefühlern nach Futter angelten. Mit einem solchen Schmuckstück als Waffe können Sie künftig Gegner per Zungenschlag einwickeln, ranziehen und vernaschen. Auch als Kletterhakenersatz verrichtet die Barnacle Gun nützliche Dienste. Schießen Sie einfach an die Decke, um sich an der reißfesten Alienzunge über Abgründe zu schwingen.

Adrian kann auch an Seilen klettern und schwingen.



**Randy Pitchford** und sein Gearbox-Team designen die neue Half-Life-Erweiterung *Opposing Force*.

Außerdem beherrscht er den Umgang mit Funkgeräten, um Verstärkung anzufordern. Schließlich ist Ihr Held kein verlorener Einzelkämpfer, sondern hat reichlich Soldatenkollegen im Komplex herumlungern. Ähnlich wie bei *Half-Life* wird es ein Tutorial geben, das Ihnen alle Steuerungskniffe beibringt.



Kugeln, Explosionen, verängstigte Wissenschaftler: An **Überraschungseffekten** will die Half-Life-Erweiterung das Original noch übertreffen.

An die Stelle des flattrigen Lehr-Hologramms soll ein drillfreudiger Offizier treten.

## Die Valve-Connection

Die Spieldesigner-Konstellation hinter *Opposing Force* kann es in Sachen Verzwicktheit problemlos mit der Hintergrundstory aufnehmen. Die *Half-Life*-Macher von Valve kümmern sich nicht selber um die Erweiterung, sondern lassen befreundete Kollegen aus Texas an die Tastatur: Das Programmiererteam Gearbox unter Leitung von Randy Pitchford setzt sich aus Überlebenden von Rebel Boat Rocker zusammen. Diese Gruppe arbeitete noch vor Jahresfrist für Electronic Arts am 3D-Shooter *Prax War*, doch nach 18 Monaten Entwicklungszeit wurde das Spiel auf Eis gelegt. Ein Teil der Mitarbeiter kam bei Valve unter, der Rest machte unter dem Namen Gearbox weiter. Valve-Chef Gabe Newell: »Hätten wir nicht großes Vertrauen in die Jungs, würden wir sie gar nicht erst an die Half-Life-Spielwelt lassen.«

*Opposing Force* wird obendrein ein Dutzend neue Karten für Multiplayer-Gefechte enthalten, die von einem prominenten »All-Star-Team« aus der 3D-Actionszene ent-



Per Funk können Sie **Verstärkung** durch Ihre Stoßtrupp-Kameraden anfordern.



Einem Alien der neuen **Rasse X** möchte man nicht im Dunkeln begegnen.

wickelt werden. Mit von der Partie ist Richard Gray alias Levelord, der bereits am Design von Titeln wie *Duke Nukem 3D* und *Sin* mitwirkte.

## Fast ein Sequel

Die treuen Fans, die sehnsüchtig auf die offizielle *Half-Life*-Fortsetzung warten, dürfen sich freuen. Denn für die Erweiterungs-CD wird ungewöhnlich viel Aufwand betrieben, was Randy Pitch-

ford bestätigt: »Opposing Force ist ein sehr ambitionierter Titel. In vielerlei Hinsicht erinnert er mehr an eine Fortsetzung als an ein Addon. Wir stecken viel Zeit in die Anreicherung der Spielumgebung, um sie so interaktiv und explosiv wie nur möglich zu machen. Opposing Force wird einige der eindrucksvollsten Ereignisse bieten, die man je in einem 3D-Spiel gesehen hat.« **HL**

## Half-Life: Opposing Force

**Genre:** 3D-Action-Addon **Hersteller:** Sierra  
**Termin:** Oktober '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Der clevere Rollentausch läßt auf originelle, intelligente Action hoffen. Für den Spielspaß wird entscheidend sein, ob das Leveldesign den enorm hohen Nervenzerfetz-Faktor von Half-Life erreicht.«



# Duke Nukem Forever

**D**er Duke hält sich bedeckt: Seit Hersteller 3D-Realms vor gut einem Jahr bekanntgab, für **Duke Nukem Forever** statt der **Quake 2**-Engine die von **Unreal** zu nutzen, gab es weder neue Bildschirmfotos noch sonderlich detaillierte Infos zu Levels, Waffen oder Gegnern.



Dabei hat das 3D-Actionspiel mehr Hit-Potential als jedes andere: Makabrer Witz in vergleichsweise realistischen Umgebungen wie Kinos oder Spielhallen, schräge Waffen wie die

»Schrumpfkanone« und erstklassiges Leveldesign sollen speziell unter Solospielern für Furore sorgen. Ein Teil des abgefahrenen Abenteurers spielt im Wilden Westen, ein anderer in Las Vegas. Als Mr. Nukem sollen Sie nicht nur zu Fuß, sondern auch auf einer Harley-Davidson, per Jeep oder im Helikopter unterwegs sein. Die Gegner und andere Figuren – etwa Stripperinnen – werden per Motioncapturing animiert. Der Duke selbst soll deutlich mehr cool-zynische Kommentare ablassen als im Vorgänger – es bleibt nicht bei »Hail to the King«.



Duke Nukem Forever: Streitsüchtige Landeier (Bild: mit Quake-2-Engine).

## Duke Nukem Forever

Genre: 3D-Action Hersteller: 3D-Realms  
Termin: 2. Quartal 2000 Ersteindruck: nicht möglich

**Jörg Langer:** »Als Duke-3D-Fan bin ich wahnsinnig gespannt auf eine erste Alpha-Version. Ich verwette meine Ausgeh-Sonnenbrille, daß das Ding gut wird. Wenn's dann auch wieder mit dem zynischen Humor klappt... «

## Die Konkurrenten

# 3D-Thronanwärter

## Star Trek: Voyager

**D**er Ego-Shooter **Star Trek: Voyager** wird von Raven Software gezielt für Solospieler entwickelt; den Multiplayer-Modus auf den Holo-decks sehen die Entwickler eher als Dreingabe. Das trek-kige Actionspiel auf Basis der **Quake 3**-Engine versetzt Sie in die Haut von Alexander

Munro, einem Sicherheits-spezialisten an Bord der Voyager. Ihre Aufgabe ist es, innerhalb einer Weltraumfalle

fremde Raumschiffe zu besuchen und dort Ersatzteile

für das eigene zu besorgen. Weil der Trek-Phaser für pyrotechnische Spezialeffekte nicht genug hergibt, finden Sie dort einen Großteil der Kampfgeräte. Derzeit basteln die Entwickler an den ersten Levels und der KI. Insbesondere Ihre Kollegen auf der Voyager sollen sich möglichst glaubwürdig verhalten und einerseits den gewohnten Alltagsgeschäften nachgehen, andererseits aber clever auf Eindringlinge reagieren. Beispiel: Angeschossene Teammitglieder werden sich selbstständig in die Krankenstation schleppen und sich dort vom Holo-Doc verarzten lassen.



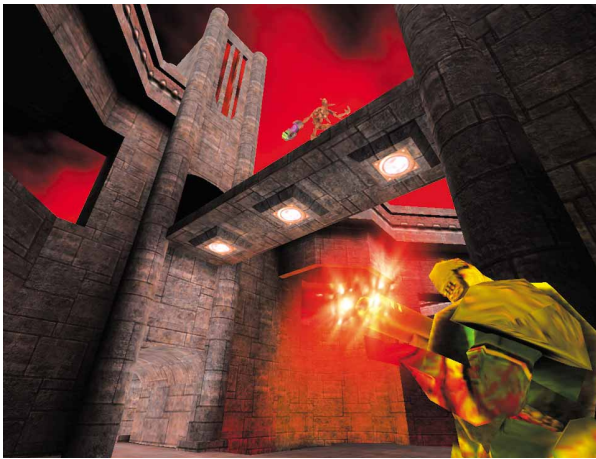
Star Trek Voyager: Gegen die Borg gibt's spezielle Waffen.

## Star Trek: Voyager

Genre: 3D-Action Hersteller: Raven Software  
Termin: 2. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Käpt'n auf der Brücke, Sicherheitsoffizier Peter wacht über Recht und Ordnung – da kann auf der Voyager ja nichts schiefgehen. In Sachen Grafik und KI erwarte ich eine zukunftsichere Spielspaß-Garantie.«





Quake 3 Arena: Superschnell schießen im Internet und Netzwerk.

## Quake 3 Arena

Genre: 3D-Action Hersteller: id Software  
Termin: 3. Quartal '99 Ersteindruck: Ausgezeichnet

**Rüdiger Steidle:** »Im Internet wird Quake 3 Arena wohl alles abräumen, was es abzuräumen gibt. Und das nicht nur wegen der Grafiken, sondern weil der Netzwerk-Programmcode bis zum Gehnichtmehr perfektioniert wird.«

# Quake 3 Arena

**D**a glüht die Datenschleuder: **Quake 3 Arena** wird mehr als jedes andere 3D-Actionspiel auf heiße Internet-Matches getrimmt. Ausgefuchste Algorithmen sollen dafür sorgen, daß selbst mit langsamen Modems und stockendem Datenfluß noch superflüssige Deathmatch-Partien steigen können. Speziell für Einsteiger gibt's ein paar sehr einfach angelegte Levels. Außerdem können Sie gegen computergesteuerte Bot-Außerirdische im Turniermodus antreten und so den korrekten Einsatz von Raketenwerfer und Railgun ohne tickenden Gebühren-

zähler perfektionieren. Grafisch geht id neue Wege, nimmt aber Rücksicht auf schwachbrüstige Rechner. Die Hauptneuerung – runde Oberflächen – läßt sich mit vielen anderen Details abstellen, so daß Sie zur Not selbst auf langsamen PCs mitzocken können. Das Spieltempo dürfte super-rasant werden; insbesondere durch den weitgehenden Ersatz von Leitern und Treppen durch Hochgeschwindigkeits-Sprungfelder soll es nur ein absolutes Minimum an Leerlauf geben.



Half-Life ist die Genre-Referenz, Opposing Force will diesen Erfolg fortsetzen und Team Fortress 2 online für Wirbel sorgen – aber es sind noch andere 3D-Hits in der Mache. Wir präsentieren die stärksten Verfolger im Direktvergleich.



Unreal Tournament: Die Bots verhalten sich fast menschlich.

## Unreal Tournament

Genre: 3D-Action Hersteller: Epic Games  
Termin: September '99 Ersteindruck: Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Unreal Tournament dürfte in der Online-Gemeinde ordentlich einschlagen. Aber richtig spannend wird es später – nämlich dann, wenn es gegen Team Fortress 2 und Quake 3 bestehen muß.«

# Unreal Tournament

**M**it **Unreal Tournament** hat Epic Games große Pläne: Endlich will man auch online gegen die Konkurrenten von id Software bestehen. Das Programm wird rund 40 Levels bieten, etwa ein Drittel davon spielt in typischen **Unreal**-Umgebungen, etwa einem Skaarj-Tempel oder einem Nali-Schloß. Eines der Highlights für Solospieler soll der Turniermodus gegen computergesteuerte Bots werden. Damit wollen die Entwickler eine Stärke gegenüber der Konkurrenz ausspielen: die erstklassigen **Unreal**-Bots. In **Tournament** können Sie den KI-Kollegen in teamorientier-

ten Spielmodi wie Capture the Flag einfache Befehle erteilen, etwa »Bewache die Flagge« oder »Angriff«. **Tournament** basiert auf dem gleichen Technik-Grundgerüst wie das gepatchte **Unreal**. Lediglich die Texturen der Gegner werden feiner aufgelöst sein. Mit dem langsamen Netzwerkcode der Originalversion hat das stark verbesserte **Unreal** mittlerweile nichts mehr gemein, aber Internet-Partien werden voraussichtlich höhere Ansprüche an den Datenfluß stellen als bei **Quake 3**. **PS**

