

3D-Action für Überlebenskünstler

Unreal

Klügere Aliens und mehr als dröges Ballern bietet der größte Hoffnungsträger des gebeutelten 3D-Genres.

Wo steht geschrieben, daß man sich in 3D-Actionspielen immer durch tiefe Höhlen oder enge Gänge ballern muß? Richtig, nirgendwo – und genau aus diesem Grund setzt Sie **Unreal** als einziger Überlebender eines Raumschiffs-Unglücks mitten auf dem Planeten Gryphon ab. Leider stellt sich bald heraus, daß Sie nicht al-

kannt ist – allerdings in einer noch viel komplexeren und realistischeren Welt mit festen Regeln Freund und Feind, Gut und Böse.

Hilfreiche Ureinwohner

Die Nali sind die Ureinwohner von Gryphon. Für die menschenähnlichen, vierarmigen Kreaturen sind Sie der

den Alien-Jordan schicken – allerdings spricht sich das schnell herum, die Eingeborenen zeigen sich verängstigt und weniger hilfsbereit.

Hungrige Aliens im Klingonen-Look

Rund 20 Arten von Aliens sollen Sie im fertigen **Unreal** treffen. Mit den allermeisten davon kommen Sie weniger prächtig aus als mit den Nali. Die größte Bedrohung stellen die Skaarj dar. Diese Mischungen aus Predator und Klingone haben sich dank überlegener Kampfkraft an die Spitze der planetarischen Nahrungskette geschwungen. Daneben treffen Sie gigantische Titanen, die ihre Kontrahenten vorzugsweise mit einem Fußtritt erledigen, sowie allerlei fliegende und schwimmende Kreaturen. Für jede Art von Bestie gibt es je nach Örtlichkeit etwa



Auch im **halbtransparenten Wasser** tummeln sich verschiedenartigste Aliens.



Fremdartige Terminals leuchten in einem **abgestürzten Raumschiff**.

ein gutes Dutzend unterschiedliche Texturen, die für optische Vielfalt sorgen.

Kluge Krieger

Neben der aufwendigen Grafik will **Unreal** vor allem mit der künstlichen Gegnerintelligenz neue Meilensteine setzen. Die Aliens sollen kein Kanonenfutter sein. Wenn man die gerissenen Biester laut Hersteller in eines der bislang bekannten 3D-Actionspiele schicken würde, blieben von den dort ansässigen Monsterhorden vermutlich nur qualmende Reste übrig. Die **Unreal**-Monster sollen genau wissen, wohin welcher Weg führt. Sie verfolgen ihr Opfer unerbittlich über Trep-



Ein Skaarj in **Angriffsstellung** – die Krieger herrschen mit eiserner Faust auf Gryphon.

leine sind. Schiffe unterschiedlichster Herkunft mit allerlei garstigen Aliens gehen bereits seit Urzeiten mit schöner Regelmäßigkeit auf dem interstellaren Bermuda-Dreieck nieder. **Unreal** soll aufwendige 3D-Action bieten, wie sie aus Spielen wie **Helden 2** oder **Jedi Knight** be-

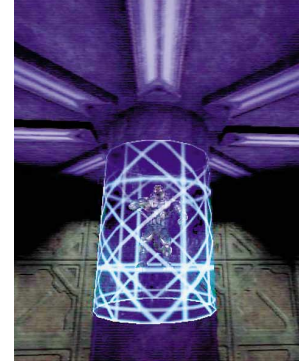
versprochene Retter aus alten Prophezeiungen, also helfen sie Ihnen. Es kann passieren, daß sich einer plötzlich an Sie wendet und Sie mit demütigen Gesten zu einem Geheimversteck voll frischer Munitionsvorräte bittet. Wahlweise können Sie die Nali auch per Raketenwerfer über



Die **Außenwelt** soll jede Menge Abwechslung bieten.



Versklavt müssen die Nali in den **Bergwerken** der Skaarj schuften.



Ein Monster steckt in einem **Energiekäfig** gefangen.

pen und Vorsprünge hinweg, bedienen selbständig Schalter, schnappen sich Medizin oder flüchten im Ernstfall. »Es wirkt einfach unglaublich, wenn eine der Kreaturen plötzlich den Lift bedient«, erklärt uns Mark Rein, Vize-Präsident von Epic, »die allermeisten Leute, die das zum ersten Mal sehen, verlieren ihr Bildschirmleben – weil sie nur fasziniert zugucken.« Dafür haben die Aliens aber auch Schwächen, mit denen sonst nur der Spieler leben muß: Sie sollen nicht unglaublich viele Treffer schlucken, haben realistisch begrenzte Munitionsvorräte und machen Leichtsinnsfehler – etwa ein Fehltritt in den nächsten Lavasee.

Unendliche Weiten

Am Horizont sehen Sie ein paar Gebäude auf der weiten, offenen Planetenoberfläche. Seltsame Alien-Dinosaurier grasen friedlich, allerlei anderes harmloses Viehzeug geht seiner Wege. Pflanzen ranken sich an Felswänden empor, und ein paar hundert Meter weiter steht ein altes, bedrohliches Bauwerk. **Unreal** soll sich in Sachen Level-Design deutlich von der gewohnten

3D-Actionkost unterscheiden. Auf Gryphon erreichen Sie vom Start weg jeden Ort, statt herkömmlicher Levels durchstreifen Sie Gebäude. Insgesamt wird **Unreal** etwa 30 bis 40 alte Minen, Schlösser oder Tempel bieten. Mit Granat-Werfer und Schießprügel kämpfen Sie sich durch Raumschiff-Wracks und sogar durch eine mystische Stadt in den Wolken.

Interaktiver Abenteuer-Spielplatz

Auch die Levels selbst sollen weniger an die sonst vorherrschenden, linear aufgebauten Dungeons erinnern, sondern eher an komplexe Bauwerke wie in **Tomb Raider**. Epic hat derart viel Aufwand mit der künstlichen Gegner-Intelligenz betrieben, daß sich die Monster in engen Gängen nicht richtig austoben könnten. Beim Entwicklungsprozeß mußten die Leveldesigner entsprechend viel Neues lernen: »Zuerst haben unsere Designer nur aufwendige Gebäude konstruiert, aber das hat sich mittlerweile völlig geändert«, so Mark. »Jetzt entwerfen sie Situationen, in denen die Monster mit ihrer Umgebung umgehen können.«



Eine der **gefährlichsten** Rassen sind die leicht reizbaren Kraal.

Handlung in 3D

Unreal erzählt die Hintergrundgeschichte durch Zwischensequenzen direkt in der 3D-Engine – wie beim Hauptkonkurrenten **Half-Life**. In diese automatisch ablaufenden Story-Elemente sollen Sie teilweise eingreifen und die weitere Entwicklung leicht beeinflussen können. Das Programm wird Direct-

3D unterstützen. Nach vielen Verzögerungen dürfte nun endlich mit **Unreal** zu rechnen sein. Mark Rein dazu: »Die Levels sind fertig, Grafik-Engine und Gegner-KI ebenfalls. Wir optimieren noch, aber hauptsächlich müssen wir das Spiel noch perfekt ausbalancieren. Ein Menü-System fehlt derzeit vollständig, aber das kriegen wir relativ rasch hin.« **PS**

Unreal

Genre: 3D-Action
Termin: 2. Quartal '98

Hersteller: Epic
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Ein ganzer Planet statt enger Gänge, schlaue Bestien statt einfältiger Monster und dazu Grafik vom Feinsten – auf kein anders Actionspiel warte ich so gespannt wie auf den Half-Life-Konkurrenten Unreal.«