

Preview: Unreal

Willkommen in der Wirklichkeit

Unreal hat lange genug seinem Namen alle Ehre gemacht: Schon vor Jahren hörte man davon, aber zu sehen war nicht viel. Doch jetzt geht der neue 3D-Shooter von Epic auf die Zielgerade. Das gute Stück soll im Mai auf den Markt kommen. Höchste Zeit also für eine reale Preview.

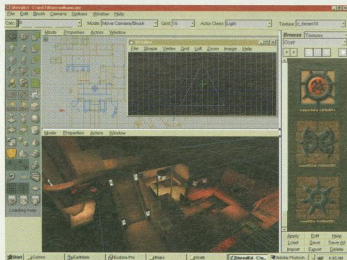
Schon wieder ein 3D-Shooter? Gäh! Die Zeiten, wo man sehnsüchtig auf neues Ballerfutter gewartet hat, sind schon lange vorbei. Nicht zuletzt deswegen, weil die Vertreter dieser Gattung zwar technisch immer weiter entwickelt wurden, aber an stimmungsvollen Inhalten deutlich verloren. Auch das Spielprinzip: »Schieße auf alles, was sich rührt«, zeigt inzwischen deutliche Abnutzungserscheinungen. Doch mit »Unreal« soll die Monsterhatz endlich wieder Spaß machen.



Den unfreundlichen Herren rechts darf man ruhig beharren, während man auf den anderen unbedingt achtgeben sollte. Solche Situationen machen die Kämpfe in Unreal anspruchsvoll.

Die Story

Man soll es nicht für möglich halten, aber das Spiel verfügt tatsächlich über eine Storyline, die diesen Namen auch wirklich verdient. Unreal spielt auf einem Planeten, der quasi das Bermuda-Dreieck der Galaxis ist. Immer wieder stürzen Raumschiffe auf Gryphon (Name kann sich in der endgültigen Version noch ändern) ab. Das liegt an den großen Tarydium-Vorkommen des Planeten. Dieses Tarydium ist ein seltenes Metall, daß sich hervorragend zur Energiegewinnung einsetzen läßt und deswegen in der Galaxis heiß begehrt ist. Die Ureinwohner sind ein friedliches Volk namens Nali, die leider eines Tages unfreiwillige Bekanntschaft mit den Skaarj machen. Die Skaarj sind ein Nomadenvolk, das ungefähr so sympathisch wirkt, wie eine Kreuzung zwischen Aliens und Predator. Die miesen Skaarjs, deren Kreuzer auf dem Planeten abstürzte, haben natürlich nichts eiligeres zu tun, als die Nalis sofort als Sklaven

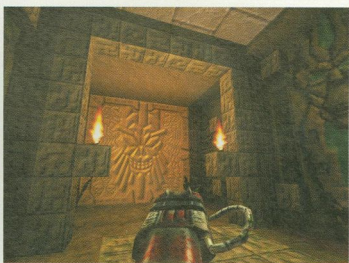


Der Editor von Unreal bietet mit seiner Echtzeit-Preview eine Menge Komfort beim Leveldesign. Nicht nur neue Texturen, sondern auch eigene Monster und Waffen sollen möglich sein.

zu unterdrücken und auch den andern Spezies zu zeigen, was eine Harke ist. Man kennt das ja. Ebenso unvermeidlich ist auch der Absturz eines weiteren Schiffes auf dem Planeten, mit dem der Spieler die Bühne betritt. Als einziger Überlebender der Besatzung muß er erkunden, was so geboten ist. Sein Ziel: Das Raumschiff wieder flott machen. So nebenbei gilt es noch, mit Hilfe der Nalis auch noch die feindlichen Skaarj in ihre Schranken zu verweisen.

Das Waffenarsenal

Da die Skaarj so außerordentlich ungesellig sind, steht dem Spieler ein ordentliches Arsenal an Vernichtungswaffen zur Verfügung. Angefangen von der einfachen Pistole, bis hin zu abgedrehten Alien-Modellen. Jede der Waffen hat zwei unterschiedliche Modi. Mit einem Linksklick wird im Standardmodus gefeuert, mit einem Rechtsklick schaltet die jeweilige Wumme in einen zweiten Modus. So spuckt das Äquivalent zum Granatwerfer im Standardmodus eine einzelne Granate. Im erweiterten Modus können bis zu sechs Granaten in die Kammer geladen und dann alle gleichzeitig gefeuert werden. Energiewaffen lassen sich im zweiten Modus aufladen, um eine höhere Wirkung zu erzielen. Spaßig ist auch ein Kaliber, das Wurfsterne verschießt. Im ersten Modus fliegen die Dinger waagrecht, im zweiten senkrecht. Wechselt man nach dem Abfeuern in den zweiten Modus, beschreibt der fliegende Shurikan eine Kurve in der Luft und erreicht so Ziele, die sich sonst nicht direkt treffen lassen. Trotz der Vielzahl an Waffen gaben sich die Programmierer Mühe, die Wirkungen auszutarieren. So haben die einzelnen Gegner spezifische Schwächen, die man erst herausbekommen muß. Ein Alien gleicht zum Bei-



Ein Beispiel für die famosen Lichteffekte in Unreal: Die Lampen überstrahlen den Gegner im Vordergrund.

spiel einer gasgefüllten Riesenqualle und ist durch Projektilen nur sehr schwer zu besiegen. Wesentlich schneller kommt man zum Ziel, wenn man die Qualle mit einer Energiewaffe oder Feuer einheizt.

Die Feinde ...

Neben den schon erwähnten Skaarj tummeln sich auf dem Planeten noch diverse andere Rassen, die allerdings in den meisten Fällen ähnlich mies drauf sind. Für genug Kanonenfutter ist also gesorgt. Die Kampftaktiken der einzelnen Gegner sind erfrischend unterschiedlich. Die wenigsten davon begnügen sich damit, dumpf auf den Spieler zuzulaufen und die Kugeln mit dem Kopf aufzufangen. Statt dessen nützen die Aliens ihre Umgebung im Kampf aus, klettern sich an Decken und Wände oder versuchen in wildem Zickzack-Muster dem Kugelhagel zu entkommen. Selbst das Legen von Hinterhalten soll den Monstern nicht fremd sein, zudem spielen sie fair. Soll heißen, ohne unendlichen Munitionsvorrat. Sind die Kugeln aufgebraucht, lassen sich die Biester eine andere Kampftaktik einfallen oder versuchen neue Munition aufzusammeln. Auch Erste Hilfe in Form von aufgesammelten Medipacks sollen die Unreal-Gegner in der endgültigen Version beherrschen.

... und die Freunde

Die Niete-alles-um-Taktik anderer 3D-Shooter führt in Unreal nicht zum Erfolg. Die Nali bieten immer wieder Hilfe an, indem sie den Spieler zu versteckten Plätzen führen oder für ihn Türen öffnen. Die Hilfsbereitschaft hört allerdings sofort auf, wenn man einen von ihnen erschießt. Nicht nur, daß man dadurch vielleicht einen wichtigen Hinweis verliert, auch die anderen Nali in diesem Gebiet werden einem dann nicht mehr helfen. Das führt dazu, daß man auf die zwar freundlichen, aber nicht sehr schlauren Nali achtgeben muß. Besonders kitschig wird die Situation, wenn man von einem Nali durch noch unerforschtes Gebiet geführt wird: Bei einem dort erfolgreichen Angriff ist man in der Wahl der Waffen deutlich eingeschränkt, will man den Nali nicht verletzen.

Die Level in Unreal sind ebenso abwechslungsreich wie groß. Man turnt nicht nur durch die üblichen engen Gänge, sondern bekommt auch eine Außenwelt geboten. Unreal setzt weniger auf die Klaustrophobie-Schiene als vielmehr auf ausgewogenes Design der einzelnen Abschnitte. Jede Textur und jeder Sound scheint bei Unreal mit Bedacht ausgewählt worden zu sein. Der Lohn der Mühe: Das Ambiente stimmt. Daran hat auch die schiere Größe mancher Level-Abschnitte ihren Anteil. Schießt man etwa eine Rakete über eine Schlucht, kann diese schon mal zehn Sekunden bis zum anderen Ende unterwegs sein.

Grafische Feinessen

Die Grafik ist dank 3D-Beschleunigung allererste Güte und stellt auch die Engine eines mittlerweile indizierten Shooters in den Schatten. Besonders die Lichteffekte sind vom allerfeinsten: Lampen beleuchten zum Beispiel nicht nur die Umgebung, sondern haben auch eine unterschiedliche Helligkeit, die beim Näherkommen zunimmt und den Spieler sogar blenden kann. Auch das Zerschießen von Lichtquellen ist teilweise möglich, was besonders beim Deathmatch vollkommen neue Taktiken ermöglicht. Einen witzigen Ausrüstungsgegenstand gibt es in diesem Zusammenhang auch noch: die Taschenlampe. Statt wie sonst üblich den gesamten Raum zu beleuchten, funktioniert diese wie im richtigen Leben – es wird nur ein kleiner Kreis der Umgebung beleuchtet. Dunkle Passagen im Level bekommen dadurch einen ganz eigenen Reiz.

Der Level-Editor

In den ersten Versionen von Unreal wird der Editor leider noch nicht enthalten sein. Doch so, wie sich die Beta-Version des Editors präsentierte, lohnt sich das Warten auf jeden Fall. Selbst die komplexen Level von Unreal lassen sich in relativ kurzer Zeit zusammenstricken. Große Hilfe dabei ist eine Preview des gerade in Arbeit befindlichen Abschnitts, die in Echtzeit berechnet wird. Jedes Austauschen einer Textur oder Hinzufügen einer Lichtquelle kann man

sofort überprüfen, ohne den Level erst neu zu kompilieren.

Auch an Tempo läßt der Editor nichts zu wünschen übrig: Selbst die größten Missionen brauchen zum Kompilieren selten mehr als zwei Minuten. Die selbstgebaute Level kann man im Internet zur Verfügung stellen. Durch eingefügte Doorways kann der Spieler dann von einem Level im Internet in einen anderen gelangen. Epic hofft, daß sich dadurch eine ganze Unreal-Welt ergibt, die sich über viele verschiedene Server erstreckt.

Ein Konzept, in dem eine Menge Potential steckt.

Insbesondere wenn man bedenkt, daß bis jetzt die pfiffigsten Ideen beim Leveldesign meistens von engagiert tüfelnden Usern kamen und nicht von den Entwicklern selbst.

Dieser Tatsache trägt der Unreal-Editor Rechnung, indem er größtmögliche Freiheit beim Hinzufügen neuer Gegenstände bietet. So soll es relativ problemlos möglich sein, in einen neuen Level nicht nur neue Texturen einzubinden, sondern auch neue Waffen und neue Monster ins Leben zu rufen.

Insgesamt macht Unreal den Eindruck, dem indizierten Spitzenreiter unter den First-Person-Ballerspielen durchaus paroli bieten zu können. Aber Sieras Half-Life hat da sicher auch noch ein Wörtchen zu zureden.

(tk)

Selbst mit der Darstellung von realistischem Fackelschein hat die Unreal-Engine keine Probleme.



Jay Willbur, der Chefprogrammierer von Unreal, hat bereits manchem indizierten Klassiker des Genres auf die Sprünge geholfen.

UNREAL – FACTS	
► Hersteller:	Epic
► Genre:	3D-Shooter
► Termin:	Mai '98
► Besonderheiten:	Viele Secrets lassen sich nur finden, wenn man bestimmte Gegner verschenkt. Außerdem gibt es einen extrem leistungsfähigen Editor.