

GOLD PLAYER

Actionspiel für Fortgeschrittene
und Profis

Unreal

Mit unwirklich guter Grafik pulverisiert die neue Supernova am 3D-Shooter-Himmel die Konkurrenz. In ihren gnadenlosen Flammen zerfällt alles bisher dagewesene zu Asche. Vergessen Sie »Jedi Knight«, vergessen Sie »indiziertes Spiel« – und vor allem: Vergessen Sie Ihre Nachtruhe...

Die äußerst agilen Monster sind auch für echte Freaks eine Herausforderung.



Der zeitgenössische Existentialismus der Computerprosa, oder: »3D-Shooter-Stories« ist ein Thema, über das schon längst ein Buch hätte verfaßt werden müssen. Diese unglaublichen Meisterwerke reiner Sprache und dimensional unbeschränkter Tiefgründigkeit begegnen uns immer wieder, rühren zu Tränen, bewegen Herzen und treiben an die Waffen. Kein Wunder, daß es ein neues Produkt wie »Unreal« auf diesem anspruchsvollen Markt nicht leicht hat und durch epische Breite wie schillernde Originalität zu bestechen sucht. Es wirft ein gleißendes Licht auf den Konflikt zwischen Menschen und Außerirdischen, ein bisher viel zu selten herangezogenes Motiv, dem das gebührende Lob natürlich nicht verwehrt bleiben soll.



Die armen Nali wollen vom Spieler aus ihrer mißlichen Lage befreit werden (Laden Sie durch).

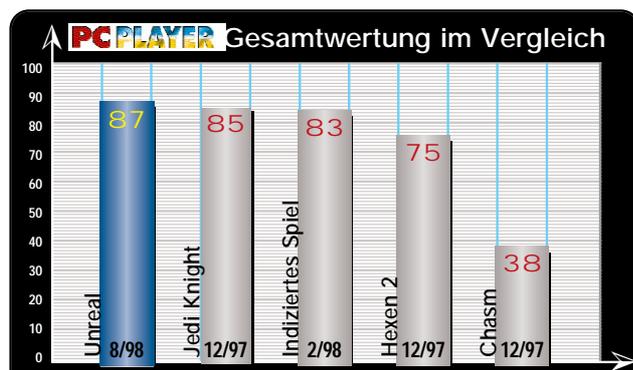


Das Designerteam von Unreal sollte sich vielleicht mal wieder ein wenig Frischluft sowie eine kalte Dusche genehmigen.

Gleichwohl kann in unserem Fall von einer Vorgeschichte im klassischen Sinn kaum die Rede sein, denn Unreal beschreitet neue Wege: Der Spieler erwacht unmittelbar und Intro-los als Insasse einer kahlen Arrestzelle inmitten des dreidimensionalen Geschehens. Desorientiert wandelt er durch den mit Leichen übersäten

Häftlingstrakt, sammelt ein Übersetzungsgerät auf und erfährt dadurch Stück für Stück, in welcher prekären Lage er sich eigentlich befindet. Der Gefangenentransporter, auf dem er in einer netten Einzelzelle eine Universums-Kreuzfahrt gebucht hatte, ist gegen einen fremden Planeten gekracht und dort von den sogenannten Skaarj hilfs- berei-

So gern wir auch zu einer Spritztour einsteigen würden, aber dieser Lade-Roboter ist leider nur Zierwerk.



Unreal mal verfügt über den ansehnlichen und vor allem logischen Levelaufbau von Jedi Knight. Zum anderen übertrifft seine Grafik die aller Konkurrenten. Erfreulicherweise ist die Gewaltverherrlichung bei Unreal weniger stark ausgeprägt als bei diversen indizierten Kollegen. Hexen 2 muß eher gesondert gesehen werden, zumal es sich redlich bemüht, dezente Rollenspielelemente aufzunehmen und umzusetzen. Somit rückt hier das Gegnertöten zugunsten der Puzzledichte in den Hintergrund. Weit abgeschlagen rangiert das unansehnliche und überdies unausgewogene Chasm, das Unreal nicht das Wasser, geschweige denn den Blaster reichen kann.



▲ Bewegte Bitmaps (wie die grüne Flüssigkeit in den Behältnissen) geben Unreal eine Dynamik, die der Konkurrenz fehlt.



Die Gegner (wie dieser Titan) sind mitunter gewaltig.

terweise überrannt worden. Nun schlägt sich der einsame Recke durch 36 fremdartige Level und beseitigt in typischer 3D-Shooter-Manier nahezu jedes Monster, das sich ihm in den Weg stellt. Per Tastatureingabe (»behindview 1«) ist es auch möglich, von der gewohnten Ich-Perspektive auf eine nette Außenansicht des Charakters umzuschalten.

Schon der allererste Abschnitt (das Innere des gestrandeten Raumschiffs) unterscheidet sich grundlegend von den zumeist indizierten Konkurrenzprodukten. Sobald der wahlweise männliche oder weibliche Protagonist aus seiner Zelle entflohen ist, gibt eine verzerrte Computerstimme den Ausbruch bekannt. Schwere Beben durchlaufen das gesamte Schiff und lassen Metall-Balustraden einknicken, aus der Deckenverkleidung schlagen zischend elektrische Kabel, die eine tödliche Gefahrenquelle bilden. Im Kühlraum hat der Absturz eine eisige Rutschbahn geschaffen, die neben tückischer Glätte auch eine wunderbare Eigenschaft besitzt: In ihr spiegeln sich alle im Raum befindlichen Objekte. An anderer Stelle gelangt der noch immer verwirrte Held zu einer halb geöffneten Stahlschleuse, durch die er aber selbst mit größter Mühe nicht hindurch blicken kann. Plötzlich vernimmt er grauenerregende menschliche Schreie und ein fremdartiges Brüllen, die Musik schwillt dramatisch an. Sekunden später fährt das Tor ruckartig nach oben, und man erblickt

ein schemenhaftes Wesen, das lautlos um die nahegelegene Ecke entschwindet ...

Bei solcher Intensität der Spielelemente ist Paranoia vorprogrammiert. Auch wenn in den folgenden Levels die Gegner zum Angriff übergehen, sorgt stimmungsvoller Musikwechsel für eine Maximierung der Dramatik. Lediglich das Weiterspinnen der Geschichte im Spiel funktioniert recht dürftig über den bereits erwähnten Übersetzungsapparat, welcher nach seiner Aktivierung per F2-Taste spartanische Textbotschaften ausspuckt. Dieses Manko tritt aber angesichts von rauschenden Wasserfällen, herumstreurendem Getier, am Himmel flatternden Vögeln, dynamischen Feuer- und Gastexturen, physikalisch folgerichtig zur Wasseroberfläche strebenden Holzteilen und genial animierten Widersachern in den Hintergrund. Gerade das Personal auf der Gegenseite bildet mit seiner künstlichen Intelligenz ein absolutes Novum. So gibt sich ein cleverer Skaaj nicht einfach dem feindlichen Granatenhagel hin, sondern weicht Haken schlagend und Salti vollführend aus. Sollte es nötig sein, sucht der Bursche auch einmal sein Heil in der Flucht oder stellt sich versuchsweise tot. Es kann sogar passieren, daß schwerverletzte Feinde nach dem Verlust ihrer Beine auf den Armen robbend Kamikaze-Attacken vollführen. Ganz anders als die agilen Skaarj-Krieger sind die hühnenhaften Titanen. Diese häßlichen Giganten walzen plump durch die Landschaft und schleudern dem Hauptdarsteller zentnerschwere Felsbrocken hinterher. Sie interessieren sich nicht für etwaige Verletzungen, sondern lassen blinde Zer-

streurendem Getier, am Himmel flatternden Vögeln, dynamischen Feuer- und Gastexturen, physikalisch folgerichtig zur Wasseroberfläche strebenden Holzteilen und genial animierten Widersachern in den Hintergrund. Gerade das Personal auf der Gegenseite bildet mit seiner künstlichen Intelligenz ein absolutes Novum. So gibt sich ein cleverer Skaaj nicht einfach dem feindlichen Granatenhagel hin, sondern weicht Haken schlagend und Salti vollführend aus. Sollte es nötig sein, sucht der Bursche auch einmal sein Heil in der Flucht oder stellt sich versuchsweise tot. Es kann sogar passieren, daß schwerverletzte Feinde nach dem Verlust ihrer Beine auf den Armen robbend Kamikaze-Attacken vollführen. Ganz anders als die agilen Skaarj-Krieger sind die hühnenhaften Titanen. Diese häßlichen Giganten walzen plump durch die Landschaft und schleudern dem Hauptdarsteller zentnerschwere Felsbrocken hinterher. Sie interessieren sich nicht für etwaige Verletzungen, sondern lassen blinde Zer-

Volker Schütz

★★★★★

+ Viel Spiel fürs Geld

+ Geniale Effekte

+ Partiiell originelle Rätsel

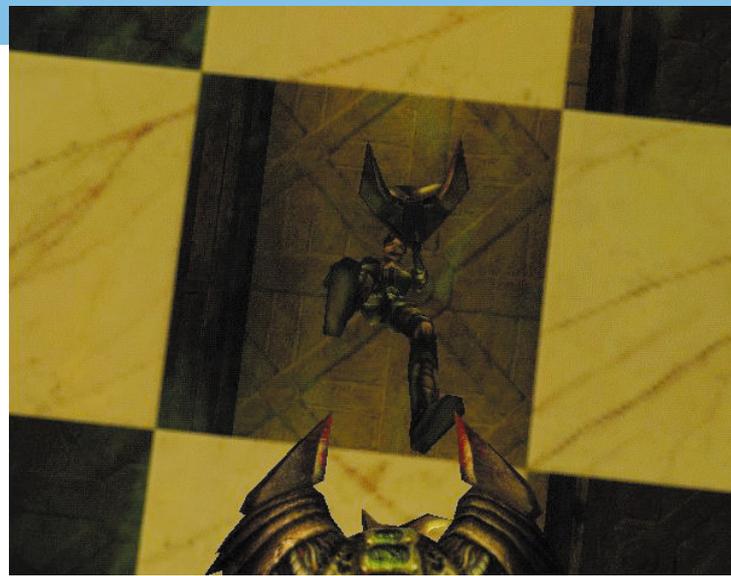
• Zu wenig Storyelemente

Ich habe in meinem kurzen Leben zu viele gegenstandslose Hypes erlebt, um ohne eine gewisse Portion Mißtrauen an jede ach so revolutionäre Neuerscheinung heranzugehen. Unreal läßt solch kleingläubigen Pessimismus allerdings schneller vergessen als eine frisch gewählte afrikanische Regierung das Demokratieprinzip. Die Grafik ist zu gut für diese Welt, die Effekte sind zu realistisch, um real zu sein. Das außerirdische Geschmeiß regiert mit seiner Bot-Intelligenz gnadenlos über Leben und Tod, läßt Ripleys Aliens als dekadente Schoßhündchen erscheinen, der gefürchtete Predator wird zur kläffenden Chihuahua-Karikatur. Spiegelnde Marmorplatten, blubbernde Lava, zur Wasseroberfläche trudelnde Holzsplitter und weitere brillante Effekte protzen dermaßen durch physical correctness, daß man die raren Mängel gerne unter den Grafik-Teppich kehrt. Ich muß allerdings der Objektivität zuliebe und mit Heinrich übereinstimmend ergänzen: Die mitreißende Thriller-Atmosphäre der ersten beiden Level sinkt bald auf ARD-Krimi-Niveau ab.

ERSTE HILFE

-  Verändern Sie die Tastatureinstellungen derart, daß Sie bequem mehr als nur die Pfeiltasten erreichen. Die »Schütz-Methode« (als ein Beispiel von vielen) bevorzugt den Zahlenblock: »5« gleich vorwärts, »2« gleich rückwärts, »1« gleich Strafring links, »2« gleich Strafring rechts, »0« gleich Waffe wechseln, »«,« gleich ducken, »Enter« gleich zweiter Feuermodus.
-  Bleiben Sie immer in Bewegung, umrunden Sie die Gegner aber nicht. Diese Taktik ist zu einfach, als daß die Bots sie nicht durchschauen würden. Warten Sie, bis ein Projektil auf Sie zugeflogen kommt und entscheiden Sie erst dann, wohin Sie ausweichen (nicht ratsam bei Hochgeschwindigkeitsgeschossen).
-  Empfehlenswerte Waffen: die Stinger (»3«), die ASMD (»4«) und die Rifle (»9«). Wenig sinnvoll, beziehungsweise schwer zu handhaben, sind dagegen der Razorjack (»7«) und die Biorifle (»8«).
-  Spielen Sie nur in Notfällen mit aktivierter »Auto-Aim«-Funktion. Diese verbessert zwar Ihr Vorankommen im Solo-Modus, wird Ihnen jedoch im Deathmatch wenig Lorbeeren, respektive Respekt bei den Gegnern einbringen.
-  Vermeiden Sie das Benutzen von Cheats. Sie verderben nicht nur den Spaß, sondern verhindern auch, daß Sie zu einem wirklich guten Spieler werden.

störungswut regieren. Ebenfalls durch ein individuelles Verhalten gekennzeichnet sind die über den Boden krabbelnden Spinnenwesen oder die angriffslustigen Flugflundern (»Mantas«), die blitzartig vom Himmel herabstoßen, um den Spieler in handliche Brocken zu zerlegen. Aber nicht jedes Lebewesen zeigt sich feindselig: Glückliche Saurier grasen unbeteiligt auf der Weide, Kleinnager flitzen um Heldenfüße, und Insekten kreisen fröhlich über verrottenden Leichen. Weiterhin gibt es die vierarmigen, aber sonst ziemlich humanoiden Nali, welche uns im Kampf gegen die fiesen Skaarj unterstützen, indem sie Geheimverstecke aufspüren und zugänglich machen. Dort findet man vorwiegend Waffen, was in Anbetracht der gestellten Aufgabe (die totale Vernichtung feindlicher Lebensformen) ja durchaus zweckmäßig ist. Vom einfachen Blaster bis zur Minigun umfaßt das Arsenal eine stattliche Ansammlung origineller Kampfgeräte – zehn sind es insgesamt. Darüber hinaus hat jedes Mordwerkzeug zwei Feuermodi. Unter anderem kann der Standardblaster nicht nur in meh-



In der Bodenfliese sieht man neben dem Spiegelbild des Charakters, daß die gerade aktivierte Waffe auch für »Außenstehende« deutlich zu erkennen ist.

renen Stufen aufgerüstet, sondern zusätzlich als sich aufladende Hochenergiegewehr abgefeuert werden. Die Eightball stellt einen mehrläufigen Granatwerfer



Nach und nach rüsten Sie Ihren Blaster auf.

dar, der außer einer Zielautomatik die Möglichkeit zum gleichzeitigen Abschuß von sechs Projektilen bietet. Mit dem Scharfschützengewehr kann man über eine Zoomfunktion auch weit entfernte Gegner vortrefflich erledigen. Die »Flak Canon« verschießt entweder handelsübliche Sprengkörper oder eine Wolke scharfkantiger Metallstücke, die beachtliche Löcher in unacht-

Die Hardware-Hit-Liste für Unreal

1. Pentium II

Ohne eine neue Intel-CPU, die gut mit Fließkommas jonglieren kann, bleibt Unreal eine ruckelige Angelegenheit. Ganz gleich in welcher Auflösung: Erst mit einem Pentium II kommt Schwung in die Alien-Bude.

2. Voodoo2

Zwar kein Muß, aber in Kombination mit einem Pentium II ein echter Nachbrenner ist in jedem Fall eine 3D-Karte mit dem Voodoo2-Chipsatz. Der Geschwindigkeitsunterschied zu der ersten Beschleunigergeneration ist beträchtlich, der zur Software-Version immens.

3. 64 MByte RAM

Unter 16 MByte RAM gibt Unreal keinen Piepser von sich. Mit der doppelten Portion RAM beginnt das Spiel erträgliche Regionen anzu-steuern, aber der Zugang zum Performance-Himmel bleibt den Rechnern vorbehalten, welche die 64-MByte-Grenze überqueren. Sollten die Einbußen allzu starke Dimensionen annehmen, schafft das Herabsetzen der Soundqualität begrenzte Linderung.

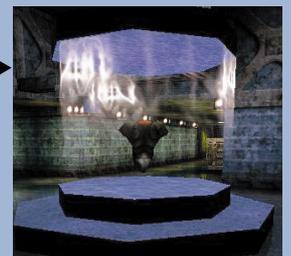
Die Auflösung

Unreal lebt von seinem superben Aussehen. Manch Kleincomputerhalter wird bittere Tränen in die Tastatur schluchzen, während er die Auflösung seiner Rechnerperformance anpaßt. Hier ein kleiner Überblick, auf was Sie sich »einstellen« müssen.



Wer seinem P/166 unbedingt eine Partie Unreal abringen will, aber keine 3Dfx-Karte besitzt, muß sich mit einer Auflösung von 320 mal 200 Pixeln begnügen. Eine häßliche und überdies langsame Angelegenheit.

Eine Auflösung ab 640 mal 480 Pixeln macht ausschließlich mit einer 3D-Karte Sinn, zumal nur ein guter Pentium II (mindestens 266 Mhz) über genug Rechenpower zur ruckelfreien, softwaregerenderten Darstellung verfügt.



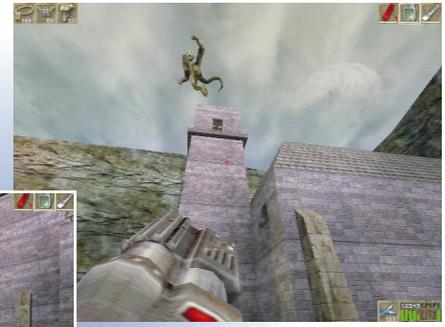


Der Krall freut sich schon darauf, uns mit seinem Stab einen neuen Scheitel zu ziehen.

same Gegner reißen. Dazu kommen spezielle Schmuckstücke wie Biowaffen, eine archaische Pistole, eine Minigun, ein Gerät, das rasierklingenscharfe Sägeblätter ausspeit (»Razor Jack«), und eine Strahlenkanone (»ASMD«). Auch Extras sind mit von der Partie: etwa Taschenlampen, tragbare Energiefelder und Flares, aber auch reichlich Obskures, wie ein Samen, der nach kurzer Keimzeit eine heilende Frucht hervorbringt.

Selbst in Sachen Multiplayer schickt sich Unreal an, den Rest des Genres um Längen zu schlagen. Neben den obligatorischen Deathmatch-Leveln (zehn an der Zahl) gehört allerlei Nützliches zum Lieferumfang, was man bei indizierten id-Spielen aus dem Internet beziehen mußte. Beispielsweise dürfen Sie die eigenen Fähigkeiten mit Hilfe von computergesteuerten Bots trainieren. Diese künstlichen Spieler lassen sich beliebig konfigurieren, zu laufenden Netzwerksessions hinzuschalten – und sind dann nur

Ein verdächtiges Geräusch läßt unseren Blick nach oben wandern. Panik! Ein heimtückischer Skaarj-Krieger springt vom Dach der Dorfkirche herab! Nur unserer Geistesgegenwart ist es zu verdanken, daß er statt unser bluten muß.



noch schwer von menschlichen Kontrahenten zu unterscheiden. Durch ihre Schnelligkeit und Zielgenauigkeit halten sie auch versierte 3D-Shooter auf Trab. Wer lieber bei rein humanoiden Duellen bleibt, kann von einer witzigen Besonderheit profitieren: Eine »Feign Death« genannte Funktion erlaubt es dem Spieler, seinen eigenen Tod vorzutauschen. Den praktischen Nutzwert erkennt jeder renitente Blasterträger, der schon einmal vom schwer gerüsteten Mob durch dunkle Gänge gescheucht wurde, auf den ersten Blick. Doppelte Verwendung der Bewegungstasten bringt Ihren Helden durch einen eleganten Sprung in Sicherheit.

Auch die gerade aktive Waffe des Gegners zeigt sich an dessen Spielfigur. Dies erlaubt vor jedem Angriff die Überlegung, ob man selbst für ein Scharmützel ausreichend gewappnet ist. Schließlich sei noch erwähnt, daß der Verkaufsversion von Unreal ein Leveleditor beiliegt – wenn auch nur in einer etwas wackeligen Beta-Version. Damit ist dem Amateur-Spieldesigner ein mächtiges Werkzeug an die Hand gegeben, mit dem auch Otto Normaluser problemlos Lokalisationen nach seinem Geschmack erstellt. (vs)

Sowohl den Spielercharakteren als auch den Bots stehen verschiedene Modelle zur Auswahl.



Heinrich Lenhardt

★★★★★

Brillante Grafik

Packende Soundeffekte

Clever designte Level

Packende Atmosphäre

Keine Automap

Höchst Hardwarehungrig

Unreal demonstriert recht eindrucksvoll, wozu uns die Schöpfung Pentium-II-Prozessoren und Beschleunigerkarten bescherte: Das Teil sieht aus wie ein Lotteriegewinn. Im 3D-Shooter-Bereich gibt es derzeit kein Spiel mit schönerer Grafik. Die Anfangsmotivation ist bei soviel Zuckerguß und Atmosphäre unwirklich hoch, flacht aber nach ein paar Stunden auf reelle Werte ab – dann kann der Spezialeffekte-Cocktail nicht mehr vollständig vom ausgelaugten Spielprinzip ablenken. Mal abgesehen davon, daß einem die netten Nali-Priester Geheimtüren öffnen, lautet die einzige Interaktion zwischen Mensch und Monster »umieten«. Storybröckchen werden enthüllt, wenn ich an bestimmten Stellen die F2-Taste drücke und ein paar Zeilen Text lese – nicht sonderlich elegant gelöst. Ansonsten sammelt man die üblichen Munitions- und Health-Pack-Bestände ein und dotzt gegen jeden Schalter – und warum gibt's keine Automap?

Unreal ist wegen solcher Schönheitsfehler nicht perfekt, beschert aber weitaus mehr Spaß als die Baller-Konkurrenz. Ausgereiftes Leveldesign und fair platzierte Gegner sorgen für Nervenkitzel und Herausforderung. Wer 3D-Shooter mag, bekommt viel Amüsement geboten. Doch ob in ein, zwei Jahren noch jemand ehrfürchtig von diesem Programm reden wird, halte ich für fraglich. Unreal hilft Grafikarten-Herstellern bei der Steigerung ihrer Umsätze, leistet aber keinen Beitrag zur spielerischen Evolution des Actiongenres.

Unreal

Hersteller: Epic /GT Interactive
 Testversion: Importversion 1.0
 Betriebssystem: Windows 95
 Sprache: Deutsch
 Multi-Player: 1-16 (Netzwerk, Internet)
 Ca.-Preis: 100 Mark

3D-Karten: 3Dfx
 Hardware, minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
 Hardware, Empfehlung: Pentium II/233, 64 MByte RAM, Voodoo2-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik: 100 Sound: 90
 Einstieg: 90 Komplexität: 90
 Steuerung: 90 Multi-Player: 90

Spielspaß: **87**

Unreal im Vergleich

Alle 3D-Ballerorgien sind gleich? Mitnichten, denn stellt man die einzelnen Vertreter des Genres einmal direkt nebeneinander, ergibt sich ein überraschend differenziertes Bild.

Grafik

Unreal (Spielspaß: 87)



Die grafische Umgebung Unreals wirkt bedrückend real. Vor allem dynamische Texturen und spiegelnde Flächen von solcher Qualität sind noch nicht dagewesen.

Jedi Knight (Spielspaß: 85)



Grafik wird in Jedi Knight kleingeschrieben. Gerade im unmittelbaren Vergleich mit den Kontrahenten wirkt das spartanische Star-Wars-Ambiente rührend.

Hexen 2 (Spielspaß: 75)



Hexen 2 sorgt mit einer Vielzahl von Texturen für Abwechslung. Zwar besser aussehend als Jedi Knight, reicht die Optik an Unreal noch nicht heran.

Interaktion



In Unreal stecken interessante Rätselansätze. Hier müssen Sie zum Beispiel die Ketten durchschießen, welche das Holzfloß unter Wasser halten.



Außer den üblichen Türen, Schaltern und Schlüsseln ist auch bei dem Story-lastigen Jedi Knight für Knobelfreunde nicht wahn-sinnig viel zu holen.



Die Puzzles in Hexen 2 sind für einen 3D-Shooter relativ schwer. Das Sammeln und Anwenden von Gegenständen erinnert schon fast an ein Rollenspiel.

Monster



Die Unreal-Gegner gehören nicht nur zu den am besten animierten, sondern sicherlich auch zu den intelligentesten des gesamten Genres.



Die Jedi Knight-Widersacher bestechen keineswegs durch Cleverness, erfüllen aber ihren Zweck: wie in den Filmen dürfen sie das Kanonenfutter spielen.



Die Hexen 2-Monster schlagen sich recht wacker. Sie erreichen damit zwar noch nicht Unreal-Niveau, halten den Spieler aber schön bei Laune.

Multiplayer



Mit Bots, netten Deathmatch-Leveln und Goodies wie dem Feign Death schießt sich Unreal auch in Sachen Multiplayer seinen Weg an die Spitze.



Jedi Knight verfügt über ein rudimentäres Handicap-System, das im Grunde seine einzig nennenswerte Multiplayer-Besonderheit ausmacht.



Hexen 2 schneidet multiplayermäßig durch Unausgewogenheit (zum Beispiel anwachsende Fähigkeiten) und beschränkte Waffenzahl unterdurchschnittlich ab.

Unreal im Mehrspieler-Modus

Reale Gegner

Der Multiplayer-Modus gehört in einen 3D-Shooter wie Sahne auf den Apfelkuchen. Unreal enttäuscht auch in dieser Beziehung nicht und bietet sogar Deathmatch-Freuden für Solo-Spieler.

Die Konkurrenz schwächelte: Beim jüngsten (indizierten) Shooter von id Software enttäuschte der Multiplayer-Bereich: keine eigenen Deathmatch-Level, unausgewogene Waffen, an manchen Stellen blieb die eigene Figur gar hängen. Da schieben wir lieber Unreal durchs Netzwerk, dessen Designer nicht weniger als elf abwechslungsreiche Mehrspieler-Labyrinth auf die CD packten. Altvertraut ist der Deathmatch-Modus (jeder gegen jeden), außerdem dürfen Sie in einem »Coop-Game« zusammen mit einem Partner gegen andere Zweier-Teams antreten. Ganz etwas Feines ist das »Dark Match«: Eine komplette Ebene wird hier in tiefes Dunkel getaucht, es gibt keine natürlichen Lichtquellen. Alle Spieler sind daher auf ihre Taschenlampe angewiesen, die im Laufe der Partie an Energie verliert, aber wieder aufgeladen werden kann. Besonders Gewiefte schalten ihre eigene Lampe aus und versuchen, sich unbemerkt an Gegner heranzupirschen, die sich durch ihre Lichtkegel schnell verraten. Außerdem liegen überall Flares herum, welche kurzfristig die nähere Umgebung erhellen.

Maximal 16 Teilnehmer dürfen sich in den einzelnen Umgebungen miteinander messen. Bekommen Sie nicht genügend Spieler zusammen, können Sie unbelegte Plätze mit individuell konfigurierbaren Computergegnern auffüllen. In vier Schwierigkeitsgraden vorhanden, sind diese schon auf der einfachsten Stufe kein Kanonenfutter. Bei der Wahl Ihrer eigenen Spielfigur dürfen Sie

Die eisigen ► Regionen des Levels Tundra werden von diesem Turm beherrscht.

Ganz Furchtsame verkriechen sich in seinem Dachstuhl und wagen nur selten eine gezielte Attacke auf die Mitspieler. ▼



Die Strahlentherapie, die uns dieser nette Kollege beschert, ist trotz der schönen Lichteffekte eher ungesund.



auch in die Rolle eines Aliens schlüpfen. Diese Skytroopers haben 30 Trefferpunkte mehr als ein Mensch, können aufgrund ihrer Größe aber auch leichter erwischt werden.

Ein ganz neuer Trick ist die Vortäuschung Ihres eigenen Todes mittels der F-Taste: Schreitet der Gegner dann in der Hitze des Gefechts unachtsam über den leblos am Boden ausgestreckten Körper hinweg, können Sie ihn überraschend von hinten attackieren. Manchmal können Sie auch kleine Lautsprecher finden, die sich mit ihren vorgetäuschten Schußgeräuschen ideal für Ablenkungsmanöver eignen.

Die zehn Level im normalen Deathmatch-Game sind vollkommen verschieden. Neben der erfrischenden grafischen Gestaltung (Eiswelten, mittelalterliche Schlösser, futuristische Lagerhallen) fallen noch andere Besonderheiten auf: Ein riesiger Ventilator vermindert in Ariza die Schwerkraft, und in HealPod wurde sogar ein Heilbad eingebaut, dessen Besuch allerdings mit großen Risiken verbunden ist. (uh)



Die Rifle ist die ideale Fernkampf-Waffe. Mit der eingebauten Zoomfunktion können Sie selbst weit entfernten Gegnern noch die Zigarre aus dem Mund schießen.

Der Unreal-LEVELFührer

Damit Sie eine bildhafte Vorstellung davon bekommen, was den Spieler in »Unreal« alles erwartet, haben wir ein Fotoalbum unserer Reise angelegt: von jedem Unreal-Level ein Schnappschuß.



1 Vortex Rikers: Der Trip beginnt im Zellenblock des abgestürzten Gefangenentransporters. Hier erwartet Sie Spannung pur.



2 Nyleve's Falls: Durch einen Notausstieg gelangen Sie auf die Oberfläche des Planeten und haben dort das erste Mal Kontakt mit der schwer bewaffneten Bevölkerung.



3 Rrajigar Mine: An dieser Stelle kommen die Freunde des Untertagebaus zu ihrem Recht und dürfen dunkle Minenschächte erkunden.



4 Depths of Rrajigar: Weil's so schön war, haben die spieldesignenden Kreativlinge den vorangegangenen Abschnitt einfach noch ein bißchen fortgeführt.



5 Sacred Passage: Kaum ist man wieder mal an der frischen Luft, entdeckt man auch schon die Ruinen einer alten Zivilisation.



6 Chizra-Nali Water God Temple: Bei der Sightseeing-Tour durch die alten Gemäuer können Sie diesen herrlich vermoderten Tempel besichtigen, und das sogar ohne Aufpreis.



7 Ceremony: Durch verfallene Betstätten, algenverseuchte Tümpel und die schleimige Kanalisation setzen Sie Ihren Weg fort.



8 Dark Arena: In der dunklen Arena finden Sie neue Freunde. Ein Titan möchte mit Ihnen seine Geröll- und Felsbrockensammlung teilen.



9 Harobed Village: Vor Ihnen liegt das pittoreske Dorf, in dem liebevolle Skaarj-Bedienstete drollige Nali-Bürger foltern, auspeitschen und versklaven.



10 Terraniux Underground: Jetzt ist das Sklavenschiff der Aliens an der Reihe. Säuregeflutete Gänge und High-Tech-Schaltzentralen gehören hier scheinbar zum Alltag.



11 Terraniux: Große Teile dieses Levels überschneiden sich mit dem vorherigen, nur die Säureströme sind plötzlich versiegt und alle Passagen frei zugänglich.



12 Noork's Elbow: Wieder ein Dorf, wieder ein Tempel und wieder unzählige Außerirdische, die mit stramm antipazifistischen Argumenten konfrontiert werden.



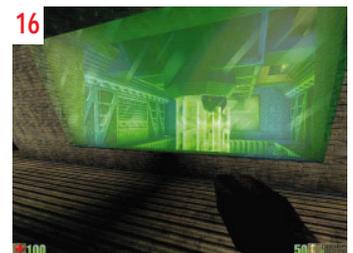
13 Temple of Vandora: Sie geben der barbusigen Donnergöttin die Ehre, durchstreifen ihre Heiligenstätte und entsorgen etliche Schleimbeutel.



14 Trench: Als nächstes begeben Sie sich zu der gestrandeten ISV-Kran (weder verwandt noch verschwägert mit dem Ingolstädter Schwimm-Verein).



15 ISV-Kran Decks 3 and 2: Bald finden Sie heraus, daß die Besatzung der ISV-Kran nicht etwa an Skorbut litt, sondern einem Anfall von »Laser-durch-den-Kopf« zum Opfer fiel.



16 ISV-Kran Deck 1: Sobald Latrine, Kantine und Margarine von Extraterresten befreit sind, kämpfen Sie sich zur Kommandozentrale vor.



17 Spire Village: Das obligatorische Aliendorf taucht im üblichen Vier-Level-Takt auf und bietet neben bösen Außerirdischen nette Extras.



18 The Sunspire: Kein Platz an der Sonne, vielmehr ein Ort der Finsternis und des Grauens – was will man von einem außerirdischen Phallussymbol sonst auch erwarten?



19 Gateway to Na Pali: Ähnlich wie bei der Minenstadt Bepsin fliegen die exotischen Kumpel mitsamt ihrer Arbeitersiedlung durch die Lüfte.



20 Na Pali Haven: Die Mischung aus mittelalterlichen Städten und High-Tech-Landschaften ist typisch »unreales« Leveldesign.



21 Mountain Fortress: Siehe »Na Pali Haven«. Zwischen Bumm-Bumm ohne erwähnenswerte Besonderheiten



22 Sleeping Giant: Das Tal, in dem die Skaarj ihre Vorräte horten, wird von einem widerlichen, aber glücklicherweise unter Beruhigungsmitteln stehenden Titanen bewacht.



23 Bluff Eversmoking: Die bis dato halbwegs logisch aufeinander folgenden Level zeigen nun immer öfter den für 3D-Shooter charakteristischen Verlies- und Kerker-Look.



24 Dasa Mountain Pass: Diese Passage führt durch stark bewachte feindliche Installationen zu den Kellern des Dasa-Passes.



25 Cellars at Dasa Pass: Genießen Sie die düsteren, mit Skaarj und Brutes gefüllten Gewölbe, denn der Endgegner ist nicht mehr fern.



26 Nali Castle Canyon: Das haben Sie sich nach der ganzen Hektik redlich verdient: kleine Spritztour mit einem frisierten Floß, nächste Haltestelle Nali Schloß.



27 Nali Castle: Das aus dem Hintergrund des Unreal-Start-Menüs bekannte Bollwerk wird Ihnen nun endlich auch für handfeste Action zugänglich gemacht.



28 Nali Castle Warlord: Als Lockerungsübung müssen Sie die überdimensionierte Fledermaus vom Himmel fegen.



29 Demon Crater: In klassischem »Hexen-2«-Ambiente brechen Sie auf in Richtung Alien-Mutterschiff.



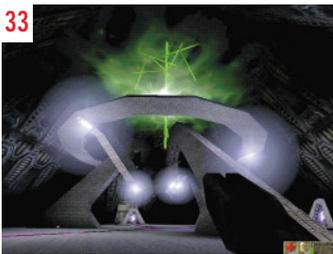
30 Mothership Basement: Sie müssen in die tieferen Bereiche des Raumschiffs vordringen, um das Universum endlich von den Skaarj zu befreien.



31 Mothership Lab: Im Labor der Skaarj werden abartige Experimente an Nali und menschlichen Gefangenen vorgenommen. Räuchern Sie es also blitzgeschwind aus.



32 Mothership Core: Da Sie immer weiter ins Herz des »Feindeslands« eindringen, wächst die Gegenwehr. Machen Sie sich auf verschärfte Ballereien gefaßt.



33 Skaarj Generator: Wenn der Generator erst einmal in Ihre Hände gefallen ist, steht der Vernichtung der Skaarj nichts mehr im Weg.



34 The Darkening: Nachdem alle Sicherungen auf dem Mutterschiff ausgefallen sind, tapen Sie durch die pechschwarze Nacht, bis Sie den Strom wieder anschalten können.



35 The Source Antechamber: Die letzte Etappe vor dem Zusammentreffen mit der Skaarj-Queen dient vornehmlich dem Auffrischen Ihrer Energie.



36 The Source: Was in jedem Actionfilm ungefähr in der 75. Minute passiert, liegt nun vor Ihnen. Um den Showdown zu erleben, müssen Sie Unreal schon selbst spielen ...