

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



UNREAL REDUX: Wie kommt man dazu, ein AAA-Spiel aus 1998 im Alleingang zu überarbeiten?

Steffen Eckenstaler am Samstag, dem 18. Juni 2022

An was denkt ihr, wenn ihr das Wort „Unreal“ lest oder hört? Wir alle hier sind Gamer, daher vielleicht in erster Linie an die „Unreal Engine“, die seit der vierten Version YouTube und andere sozialen Medien mit Demos und Tutorials überflutet? Oder vielleicht doch eher an die Spielereihe „Unreal Tournament“?

Aber Moment mal! Da war doch noch was, vor UT? UNREAL – Die Grafikbombe aus dem Jahr 1998, die Heimcomputer zum Brennen brachte!

Dieses Spiel ist der Urvater der Unreal Engine, die heute in aller Munde ist. Aber Unreal ist für mich persönlich mehr als nur ein Spiel oder die Engine mit all den tollen Tools, um Spiele zu entwickeln.

Der erste Kontakt

Meinen ersten Kontakt mit Unreal hatte ich 1998. Als ich damals als 13-Jähriger mit meinem Vater in einem Elektrofachgeschäft unterwegs war, lief auf einem der vielen Bildschirme eine Video-Demo von Unreal.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

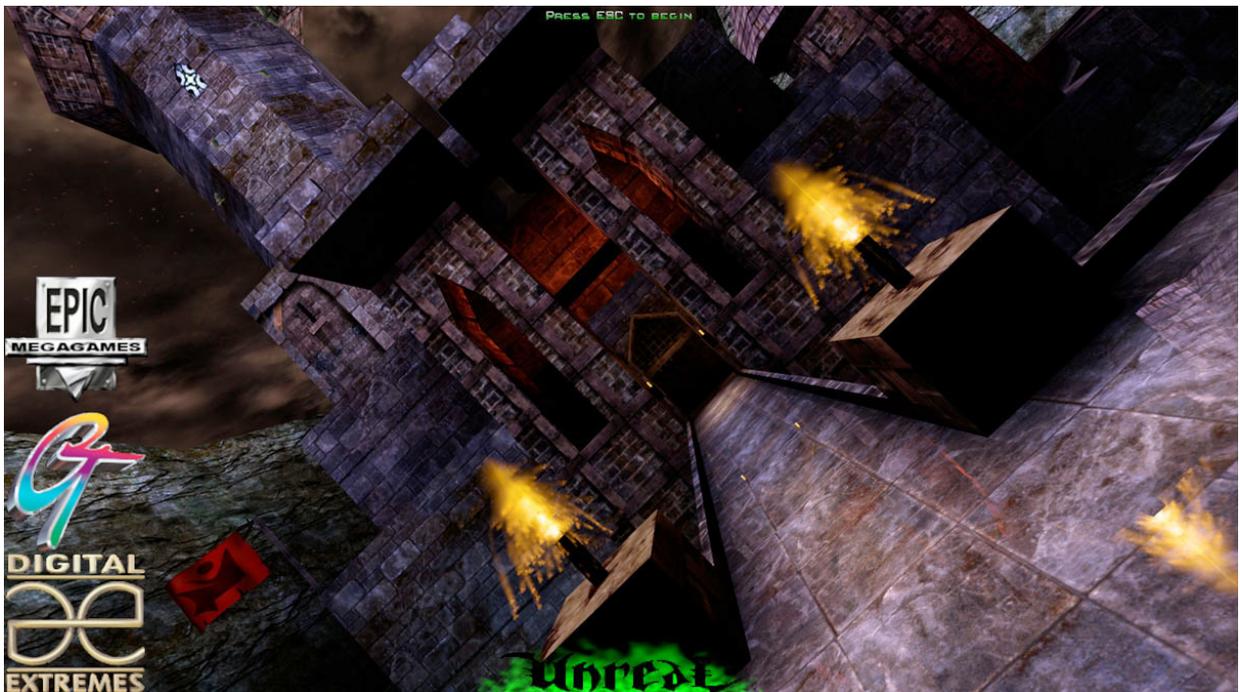
Diese Demo zeigte für mich zum ersten Mal eine vollständige 3D-Welt, unglaublich schöne Effekte, dynamisches Licht, gigantische Level und den Editor, der sofort meine Neugierde erweckte. Aber mehr dazu später. Schon vor Unreal habe ich in verschiedenen Spielen wie „Stunts“ oder „Die Siedler 2“ meine eigenen Welten erschaffen und ich habe es schon immer geliebt, mich kreativ auszutoben!

Ich war hin und weg und mein Vater kaufte mir Unreal.

Nach der Installation ging es auch sofort los. Das Spiel beeindruckte schon in der ersten Sekunde. Wer von euch kennt nicht das berühmte Unreal Flyby, welches unsere Kinnladen runterhängen ließ? Nach ein paar Einstellungen im Menü ging es auch schon los.

Mein älterer Bruder, damals 14 Jahre alt, ging die ersten Schritte durch die Vortex Rikers. Überall flackerte Licht. Die Räume waren geflutet mit Effekten und die Geräuschkulisse sowie die Musik, komponiert von Alexander Brandon und Michiel van den Bos, hinterließen unbeschreibliche, bleibende Eindrücke!

Was heute sehr einfach und minimal wirkt, war zu dieser Zeit das ultimative Spielerlebnis und als Kind hat die Fantasie ordentlich nachgeholfen!



Das berühmte Unreal Flyby

Das Eindringen in eine unwirkliche Welt

Nachdem mein Bruder das erste Level beendet hatte, durfte ich selbst in die Welt von

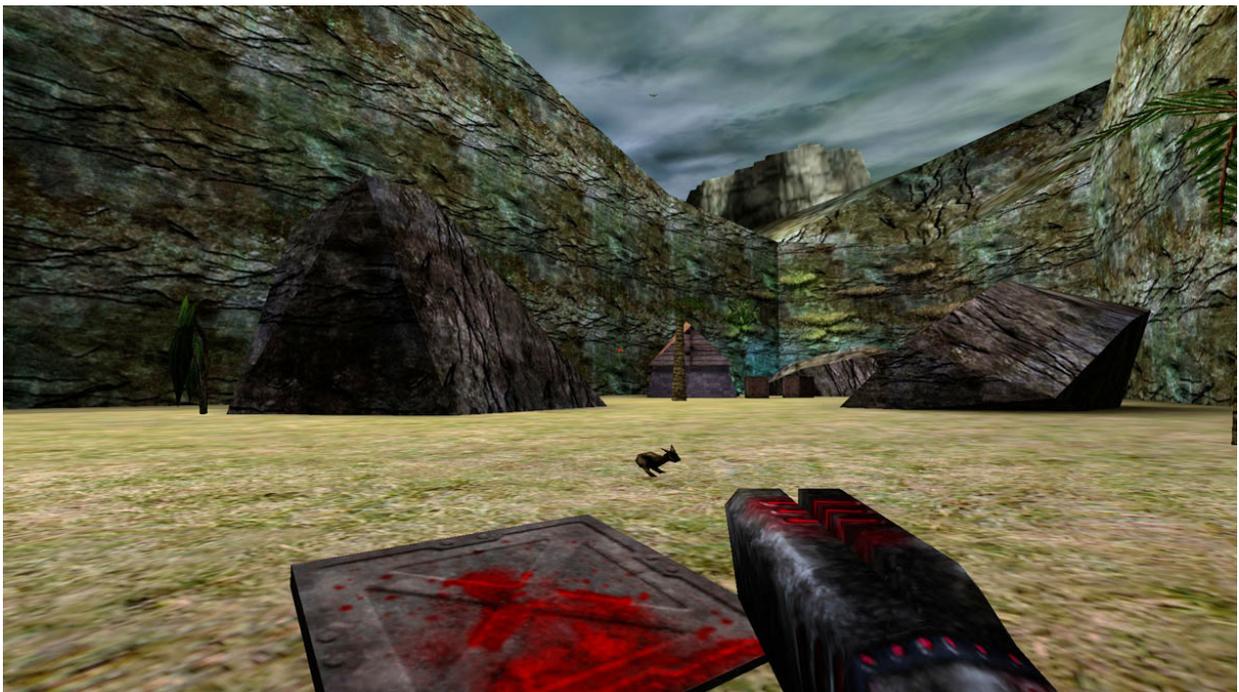
Unreal eintauchen.

Es genügten ein paar Schritte durch einen engen metallenen Korridor und was wir danach sahen, hat meinen Bruder und mich überwältigt. Eine große, offene Außenlandschaft thronte vor uns. Ein außerirdischer Hase hoppelte vor unsere Füße, Vögel kreisten durch die Lüfte und die Sonne im farbenfrohen Himmel schien uns regelrecht zu blenden. Es war wie Magie. Ich fühlte mich, als wäre ich auf einem fremden Planeten gestrandet, und alles wirkte so bewegt, nahezu lebendig. Und erneut verstärkten Soundeffekte und die wundervolle Ambientmusik die Immersion.

Mein Bruder überließ mir dann das Spielen und so erkundete ich Außenwelten, Minen, Tempelanlagen, Burgen und die riesige Raumschiffe. Es war fantastisch!

Später hatten wir auch die Möglichkeit, Unreal im lokalen Netzwerk im Coop zu erfahren. Was für ein Erlebnis!

Wir spielten wie ein Team, teilten uns die Munition und Heilpakete, überlegten uns Taktiken, um die Gegner effektiv auszuschalten, und entdeckten in jedem Durchlauf immer wieder neue Secrets. Faszinierend war auch, dass die Gegner nicht immer an derselben Stelle standen, an der sie sonst platziert waren. Es gab immer wieder neue Überraschungen.



NyLeve's Falls

Der Unreal Editor – Frust kennt keine Grenzen. Aufgeben? Keine Option!

Ich erinnere mich noch ganz gut daran, als ich das erste Mal versucht habe, den Editor zu öffnen. Er funktionierte einfach nicht!

Das Einzige, was ich hörte, war der typische Windows-98-Fehler-Sound, und ein kleines Fenster mit der Meldung „Runtime Error 50003“ war auf dem Bildschirm aufgepoppt.

Damals hatten wir noch kein Internet und ich hatte keine Ahnung, wie ich den Editor zum Laufen bringen konnte. Also ging ich davon aus, dass der Editor den Spieleentwicklern vorbehalten war. Meine Enttäuschung war groß, aber es gab Hoffnung: Im Heft zu Unreal stand ein Hinweis, dass der Editor später nachgeliefert werden würde. Was natürlich nie geschah.

In der Vergangenheit haben wir uns auch regelmäßig die Spielmagazine gekauft, um uns über neue Spiele und Hardware zu informieren. Irgendwann fand ich auf einer der beigelegten CDs eine UnrealEDfix4.exe. Ich installierte sie und versuchte, den Editor zu öffnen.

Finally! Ein Wunder war geschehen!

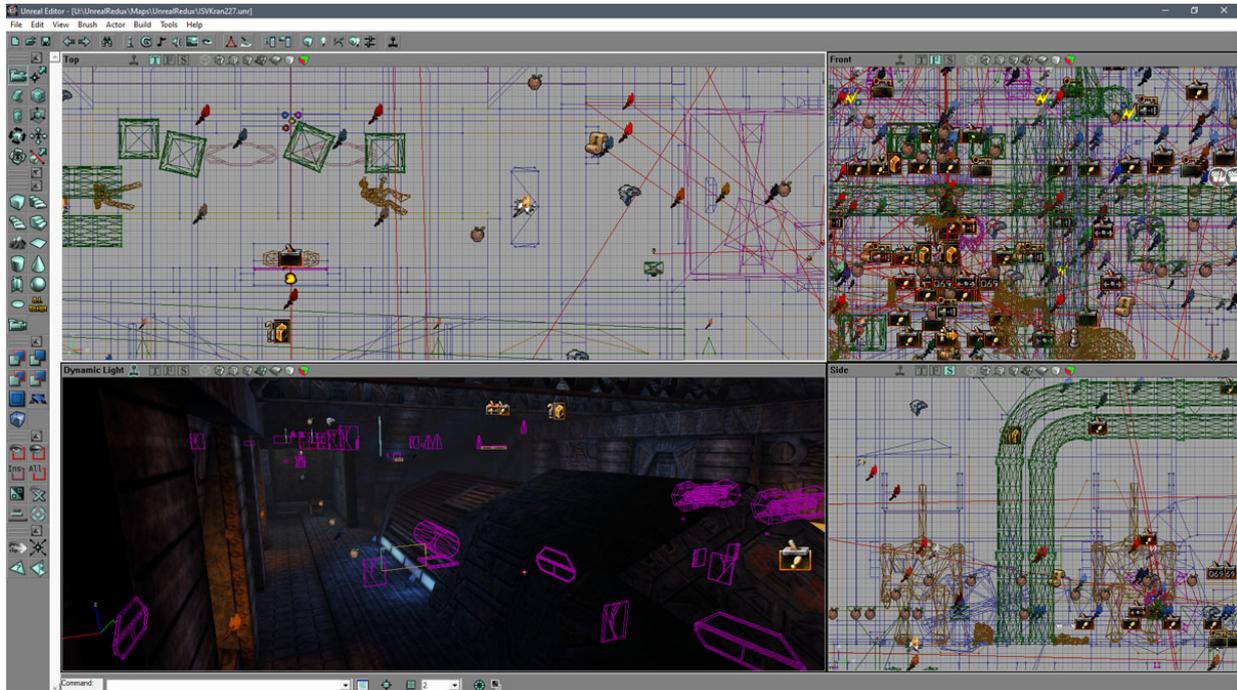
Der Editor startete und ich wurde erschlagen von dutzenden Icons, Optionen und Kontextmenüs. Wie gesagt, zu diesem Zeitpunkt hatten wir kein Internet. Also brachte ich mir alles selbst bei. Trial and Error war das Motto.

Ich probierte einfach alles aus. Nach etlichen Abstürzen des Editors verstand ich langsam die Basics und baute meine erste kleine Karte. Gebt acht! Eine plumpe Reihung von Würfeln, verbunden mit Gängen, war das Ergebnis. Die Freude über diese Errungenschaft war sehr groß ?

Für mich war die einzige Methode, die Mechaniken des Spiels zu verstehen und diese in meine eigenen Karten mit einzubringen, in die originalen Level zu schauen. So lernte ich, wie Trigger-Systeme funktionieren, wie ein Fahrstuhl oder eine Tür gebaut wird, wie KI-Pfade erstellt werden und so weiter. Natürlich konnte man die Sachen einfach kopieren, aber ich wollte es unbedingt verstehen und selbst umsetzen können. Also glich ich stundenlang mein Setup mit dem der originalen Level ab, bis es endlich funktionierte.

Heute schaut man sich einfach ein YouTube-Tutorial an oder googelt binnen Sekunden nach einer Lösung.

Nach hunderten Stunden im Editor und unzähligen Crashes, welche mir schon in den jungen Jahren graue Haare bescherten, wurde ich immer besser und baute etliche Deathmatch-Karten, die bis heute noch auf den Servern gespielt werden. Zwei von ihnen sind sogar Bestandteil des OldUnreal 227i Community Patches. „DmRetrospective“ und „DmBeyondTheSun“.



ISVKran Redux im Unreal Editor

Der Funke, der zu „Unreal Redux“ wurde

Nachdem ich euch in meine Vergangenheit entführt habe, kommen wir nun zum springenden Punkt. Was war der Auslöser dafür, dass ich seit Jahren an einer Modifikation arbeite, die das Ziel hat, Unreal zu verschönern, und euch erlauben wird, noch tiefer ins Spiel einzutauchen?

Ich bin Teil des OldUnreal.com-Teams, welches versucht, Unreal mit Hilfe eines Community-Patches auf aktuellem Stand zu halten.

Dieser Community-Patch strebt nicht nur den Erhalt der Kompatibilität zu aktueller Hardware an, sondern fügt auch unzählige neue Editor-Tools hinzu, die es ermöglichen, noch schönere Karten zu bauen.

Ich war auf der Suche nach neuen Herausforderungen und wollte die Unreal Engine 1 mit den Neuerungen des Community Patches so richtig ausreizen und als Dank für die tausenden Crashes und der Häufung meiner grauen Haare in den letzten Dekaden so richtig leiden lassen.

Also begann ich vor sechs Jahren, NyLeve's Falls, das zweite Level der Unreal-Kampagne, mit den neuen Effekten zu überarbeiten.

In meiner Version blendet euch nun die Sonne, wenn ihr direkt hineinschaut. Tiefschwarzer Rauch steigt aus den zerstörten Triebwerken der Vortex Rikers empor und ein Vogelschwarm gleitet über eure Köpfe hinweg. Hier und da habe ich kleine Details hinzugefügt. Dort, wo vorher mutmaßlich gekämpft wurde, sieht man Überbleibsel, wie Raketeneinschläge als Kampfspuren.

All das reichte mir aber noch nicht. Es musste mehr her.

Neben der Level-Überarbeitung begann ich neue visuelle Effekte für die Gegnerprojekte

zu entwerfen. Die Raketen der mächtig wirkenden Brute ziehen nun einen Schweif aus dichtem Rauch hinter sich her und Funken sprühen aus den Triebwerken. Die Explosion der Geschosse könnten nicht beeindruckender sein als nach meinem Update.

Zuvor habe ich noch nie irgendeine Zeile Code geschrieben, geschweige denn Modelle mit Animationen erstellt, was sich später noch als sehr komplexer Vorgang erwies, diese in die Engine zu implementieren. Das und vieles mehr erlernte ich ebenfalls durch Trial and Error in den letzten sechs Jahren.

Nun waren mir keine Grenzen mehr gesetzt. Ich habe begonnen, das Level so zu bearbeiten, wie ich es damals in meiner Kindheit, mit der Ergänzung meiner Fantasie, in Erinnerung hatte.

Nachdem NyLeve's Falls mit allem Drum und Dran vorerst fertig war, war ich neugierig, was ich mit den anderen Maps anstellen könnte.

So gab ich auch in den Rrajigar Minen jedem einzelnen Polygon meine Zuwendung. Auch hier hatten die Erinnerungen aus meiner Kindheit wieder einen großen Einfluss auf das Ergebnis. Das Mammut-Projekt „Unreal Redux“ war geboren.





Vorher- Nachher-Vergleich der Rrajigar Minen

Was genau ist „Unreal Redux“?

Um es kurz zu beschreiben, handelt es sich um ein Ein-Mann-Fan-Projekt, welches das Ziel hat, die Originalkampagne im Ganzen zu verschönern und dabei sehr nahe am Original zu bleiben. Zugleich hat auch meine Vision von Unreal, wie ich es als Kind erlebt habe, einen großen Impact darauf.

Jetzt werdet ihr euch bestimmt fragen, wieso nicht auf Basis der Unreal Engine 4?

Das ist ganz einfach zu beantworten. Unreal in die Unreal Engine 4 zu konvertieren, würde im Alleingang ein Leben lang dauern. Denn alle Mechaniken, die Unreal bereits besitzt, müssten komplett neu erstellt werden und es ist aus Copyrightgründen nicht gestattet.

Also blieb mir nur die Wahl, „Unreal Redux“ als Modifikation für das Originalspiel weiterzuentwickeln. Es hat auch einen guten Side-Effekt: Der Charm der Unreal Engine 1 bleibt in meiner Version von Unreal erhalten.

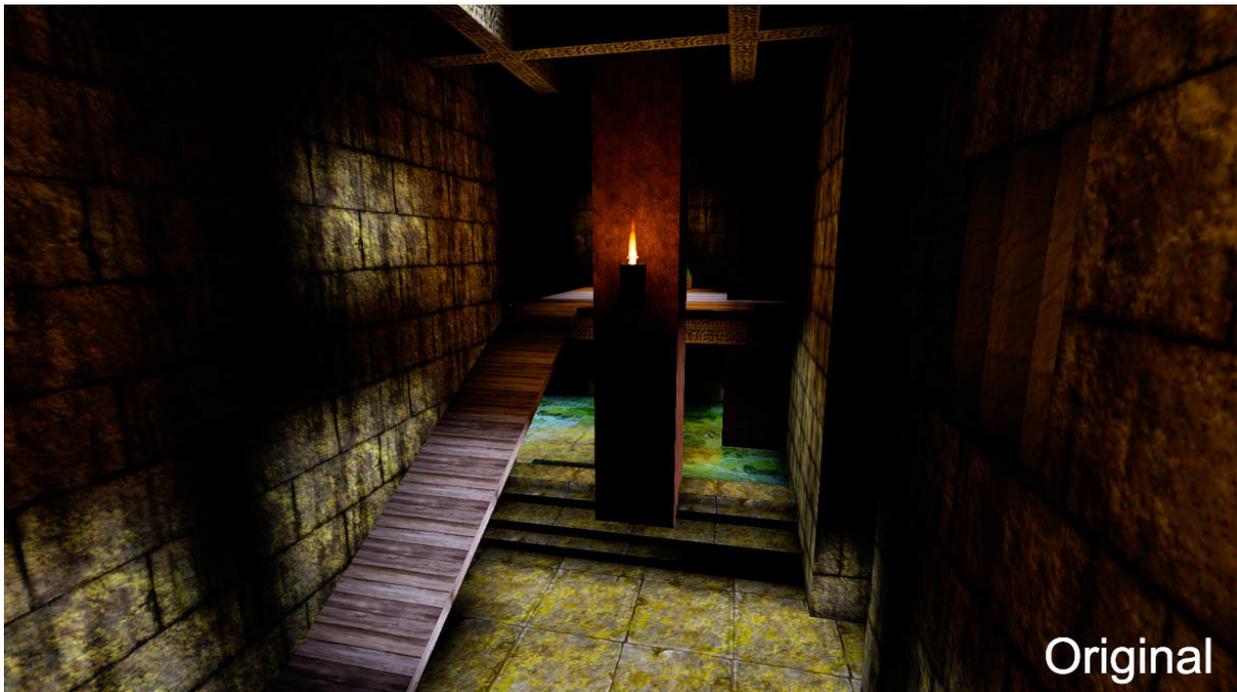
Neben der Überarbeitung der Level werden auch sämtliche Effekte verschönert. Es gibt mehr Rauch, Funken und Explosionen sehen spektakulärer aus als je zuvor. Neben diesen ganzen visuellen Ergänzungen werden auch Gameplay-Anpassungen vorgenommen. Anstatt nun einfach an Schalter, Konsole oder Hebel zu laufen, müsst ihr aktiv einen Use-Key drücken. Diese kleine Veränderung erlaubt es euch mit der Welt von Unreal zu interagieren. So könnt ihr neue Rätsel lösen, Munition oder Heilpakete von menschlichen Überresten looten und vieles mehr.

Ich habe mir auch im Verlauf der letzten Jahre unzählige blind Let's Plays angesehen und analysiert, an welchen Stellen SpielerInnen nicht weiterkommen.

Es gibt nämlich ganz gemeine und wichtige Schalter, die ihr im Original versehentlich aktivieren könnt, ohne es zu bemerken. Danach entdeckt ihr den Schalter, drückt diesen

vermeintlich das allererste Mal und der Weg, der euch weiterbringen würde. ist wieder versperrt. Die Verwirrung ist groß und ich habe das so oft beobachten können.

Also ist das auch Teil meiner Arbeit, solche Probleme aus der Welt zu schaffen ? Weil ich damals sehr gerne mit meinem Bruder Unreal im Coop gespielt habe, ist es mir bei der ganzen Arbeit am Projekt wichtig, dass ihr auch „Unreal Redux“ irgendwann einmal im Coop mit Freunden zusammen spielen könnt. Es gibt leider Mod-Entwickler, die ihre Mods nur für Singleplayer auslegen und auf die Kompatibilität des Unreal Coop-Modes verzichten. Auch hier wird es optionale Neuerungen geben, die euer Coop-Erlebnis mehr zu einem Team-Spiel machen können.



Original



Redux

Vorher- Nachher-Vergleich der Zeremonien-Kammern des Wassergottes Chizra

Unreal Redux 2021 Trailer

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Sounds good. Wann kann ich das spielen?

Aktuell befindet sich Unreal Redux noch in Entwicklung. Ich habe in den letzten fünf Jahren bereits 23 von den 39 Karten der Kampagne überarbeitet und bereits tausende Stunden in das Projekt gesteckt. Seither verbringe ich einen sehr großen Teil meiner Freizeit nach der Arbeit mit Leveldesign, Programmieren, Modellieren und Animieren bis hin zu Sounddesign für Unreal Redux.

Meine Liebe und Faszination zu Unreal ist bis heute so unglaublich groß, dass meine Motivation, an diesem Projekt weiterzuarbeiten, schier unerschöpflich scheint. Klar gibt es Zeiträume, in denen ich nicht so am Projekt arbeiten kann, wie ich es gerne möchte, aber ich sag mir immer: Auch kleiner Fortschritt ist Fortschritt.

Wenn alles gut läuft und nichts Unerwartetes dazwischenkommt, ist es realistisch, Unreal Redux in vier oder fünf Jahren zu veröffentlichen.

Weiterführende Links

- [Website zu Unreal Redux](#)
- [YouTube](#)
- [Twitter](#)
- [OldUnreal, purely devoted to the old Unreal versions](#)
- [DmRetrospective](#) im Unreal Wiki
- [DmBeyondTheSun](#) im Unreal Wiki

Das könnte dich auch interessieren

- [Unreal Tournament 99 – Besser als die Realität](#)
- [Ausgekrant: Stunts](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 18. Juni 2022 um 09:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>