

Drei sind keiner zuviel

Third World

Die »dritte Welt« ist taktisch, tückisch und dreidimensional. Dort steuern Sie ein intergalaktisches Söldnertrio durch nervenaufreibende Echtzeitmissionen.



Jedes orangefarbene Icon repräsentiert ein anderes »Gebet«, das unser Grek-Söldner murmeln kann. Die Explosion links oben ist das Resultat entfesselter **Psi-Kräfte**.

Ein heruntergekommener Kolonialplanet, auf dem skrupellose Industriekonzerne an der Macht sind; weit und breit kein Scheinselbständigkeits-Gesetz in Sicht. Das ist eine Umgebung, in der sich freischaffende Söldner

ausgesprochen wohl fühlen. In **Third World** spielen Sie den Boß einer dreiköpfigen Gang, die mit handwerklichem Talent, Mutantenzauber und viel Munition ihre Aufträge zuverlässig und diskret absolviert. Die Einsätze



Dank der 3D-Engine können Sie stufenlos zurückzoomen, um bei der Angriffsplanung mehr Übersicht zu haben.

verlangen taktisches Teamwork statt strategischer Massenschlachten. Das programmierteam Redline Games scheut spielerische Vergleiche mit anderen Titeln, aber Creative Director Derek Frost verrät einige Inspirationszutaten: »Stell' dir die taktischen Elemente der beiden ersten X-Com-Spiele vor und kombiniere sie mit dem Tempo, der Action und der Atmosphäre von Syndicate.«

Alternde Helden

Wie sich die Talente einer Figur entwickeln, hängt vor allem davon ab, welche Aktionen sie wie oft ausführt. Im Lauf der Kampagne altern die Helden, was neben Vorzügen wie dem Erfahrungsgewinn auch Nachteile bei den Reflexen mit sich bringt. Besondere Spannung verspricht der Mehrspieler-Modus: Jedes Teammitglied wird von einem anderen menschlichen Söldner gesteuert.

Während noch viele Spiele wie **Diablo 2** oder **Age of Empires 2** vorgerenderte Sprites verwenden, wird der schräg-

von-oben-Look in **Third World** mit einem 3D-Gerüst aus Polygongrafik ausgestattet. Sie werden stufenlos zoomen, den Blickwinkel drehen oder sich im Zweifelsfall kurzerhand auf die Automatikkamera verlassen können. Derek Frost zur Technologiewahl: »Wenn ein Scharfschütze auf dem Dach positioniert ist, hat er einen Vorteil gegenüber Zielen auf dem Boden. Solche physikalischen Details kannst Du nur mit einer 3D-Engine vernünftig einfangen, deshalb sind wir diesen Weg gegangen.«

Patronengurt und Parazauber

60 verschiedene Waffen und rund 40 Spezialgegenstände erfordern vor jeder Mission ein überlegtes Ausrüsten der Truppe. Die einzelnen Alien-Rassen haben spezielle Vor- und Nachteile. So eignen sich die Ferox mit ihrer rohen Kraft primär für Haudrauf-Aufgaben, während die Dendrites über besondere Psi-Kräfte verfügen und damit Gegner austricksen. **HL**

Third World

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Redline Games
Termin: 4. Quartal '99 Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Mit Psi-Power und Rollenspiel-Flair in die Söldnerwelt des übernächsten Jahrtausends. Spritzige Spielbarkeit und eine nagelneue 3D-Engine könnten sich als Third Worlds Trumpfkarten erweisen.«