

GameStar vor Ort

Von Engeln und Helden

Mit drei spannenden Spielen startet 3DO Company demnächst richtig durch – wir waren für Sie vor Ort.

Hinter der Bucht von San Francisco, ganz in der Nähe des legendären Silicon Valley, hat die 3DO Company ihr Zuhause gefunden. Hier im sonnigen Kalifornien schlägt das Herz der Spielebranche. Die 3DO'ler haben mit ihrem Unternehmen in der kurzlebigen Software-Welt schon viel erlebt – vor allem vor dem Hintergrund, daß dieses markante Kürzel erst seit sechs Jahren existiert.



Requiem: Wrath of the Fallen

3D-Action zwischen Himmel und Hölle.

Mit dem 3D-Actionspiel **Requiem: Wrath of the Fallen** hat 3DO große Pläne. Als Malachi, Bote Gottes, sollen Sie die Menschheit vor vier gefallenen Engeln retten. **Requiem** spielt zu Beginn in einer irdischen Stadt, später kämpfen Sie in düsteren Kanalisationsgängen, bis es schließlich in einem gewaltigen Raumschiff zum hölli-

schen Showdown kommt. Sie ballern immer wieder in sakral angehauchten Örtlichkeiten mit gewaltigen Kirchenfenstern und wunderschönen Wandmalereien. Das leicht blasphemische Szenario bereitet den Entwicklern übrigens keine schlaflosen Nächte. Producer John Eberhardt: »Ein paar unserer Teammitglieder sind katholisch. Die

sind besonders darauf erpicht, Malachi makabre Effekte zu verpassen.«

Infernalische Zauber

Requiem setzt neben sechs konventionellen Waffen auf ein ähnlich übernatürliches Kampfsystem wie **Jedi Knight**; sogar die Icons für die jeweiligen Kräfte erinnern an das **Star Wars**-Spiel. Insgesamt wird es je acht offensive und defensive Zauber geben, die Sie freilich im Spielverlauf erst erlernen müssen. Die Angriffssprüche bestehen aus Blitzen, Feuer oder einem Salzsäule-Strahl. In Notfällen dürfen Sie sich selbst heilen, laufen besonders schnell oder fliegen den Gegnern einfach davon. Stellenweise können Sie in feindliche Haut schlüpfen und ungefährdet durch bewachte Tore marschieren oder sogar auf Wasser wandeln.

Überredungskünste

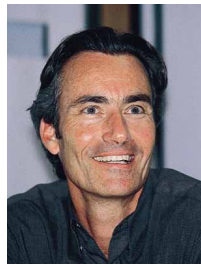
Neben vorgeordneten Zwischensequenzen sollen Gespräche mit Nebenpersonen die Story vorantreiben. Wenn Sie sich im Stadtlevel einem Barkeeper nähern, beginnt



Einer der vier gefallenen Engel greift mit gewaltigen Feuerbällen an.

Der Hersteller hat mit der Traditionsfirma New World Computing Strategie- und Rollenspielpertener von Rang eingekauft und sich zudem mit Cyclone ein Team aus Actionspezialisten aufgebaut. Derzeit sind bei den 3DOs gleich drei Titel mit Hitpotential in der Pipeline – Grund genug für GameStar, vor Ort einen genauen Blick auf das vielversprechende Trio zu werfen.

Für den raschen Aufstieg der Firma ist auch ihr oberster Chef verantwortlich. Trip Hawkins gilt in der Spielebranche als eine der Leitfiguren überhaupt. In jungen Jahren gründete er Electronic Arts und machte daraus einen milliardenschweren Konzern. Er kaufte mit Origin und Bull-



Trip Hawkins: Der 3DO-Chef hat schon Electronic Arts aufgebaut.

frog zwei der besten Spielehersteller auf und rief mit EA Sports einen Ableger ins Leben, mit dem Electronic Arts immer noch prächtige Gewinne einfährt.

1992 schuf er die 3DO Company. Ursprünglich sollte sie die Spielekonsole 3DO herstellen und vermarkten. Das Konzept war zwar

fortschrittlich, ging aber trotzdem nicht auf. Zu wenige Geräte wurden verkauft, entsprechend gering war die Zahl der verfügbaren Spiele – aus diesem Teufelskreis gab es kein Entkommen. Hawkins fackelte nicht lange, sondern verkaufte die Hardware-Abteilung an fernöstliche Elektronikkonzerne, um fortan alle verfügbaren Ressourcen in die Entwicklung von Spielen zu stecken.



Der **Blitzzauber** kann viele Gegenstände gleichzeitig beschädigen.

der Mann per Sprachausgabe zu plaudern. Die Unterhaltungen laufen ohne Ihr Zutun ab. Allerdings lassen sich verstockte Figuren durch eine gezogene Laserwumme »überreden«, wenigstens ein paar Infos preiszugeben.

Die Entwickler sind sich einig, »daß es Spieler gibt, die einfach nur ballern möchten«, wie es Eberhardt ausdrückt. Puristen, die ausschließlich Waffen sprechen lassen wollen, können sich bis zum großen Finale schießen. An manchen Stellen greift Ihnen eine irdische

Rebellen-Organisation unter die Arme. Beispielsweise hilft Ihnen ein aufständischer Kommandant auf dem gefährlichen Weg durch eine U-Bahn-Station. »Er folgt Malachi und erledigt einen Großteil der feindlichen Wachen. Man kann die Sequenz auch alleine spielen, aber das schaffen nur Experten«, erklärt Eberhardt.



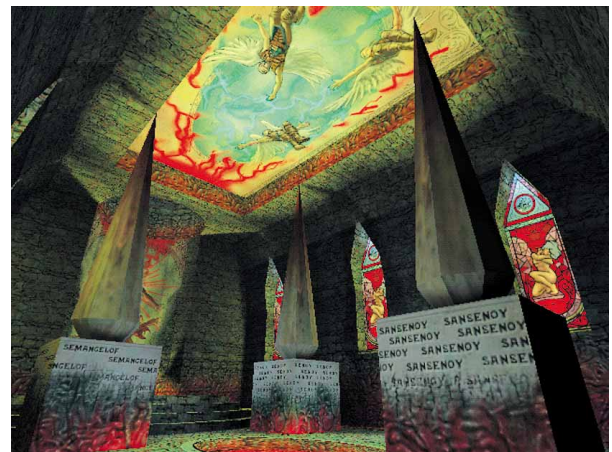
John Eberhardt: »Wir haben die schönsten Animationen!«

Top-Engine

Gute zweieinhalb Jahre, bevor die 3DO-Leveldesigner den ersten virtuellen Stein legen konnten, begannen die Arbeiten

an der haus-eigenen 3D-Grafikengine. Und die kann gegen aktuelle Referenzprodukte bestehen: Von Transparenz- über Lichteffekte kennt sie alles, was moderne Spielerherzen begehren. »Wir haben viel bessere Animationen und schönere Gegner als etwa Unreal, nur mit

sehr großen Außengebieten tun wir uns derzeit noch ein bißchen schwer«, verrät uns Eberhardt. Wir konnten uns schon vor Ort in ersten Levels austoben, auch die Kriegsgeräte und Zauber sind fertig.



Hochaufgelöst strahlen wunderbar gezeichnete **Deckenfresken**.

Das **Gespräch** mit der hilflosen Laborassistentin läuft automatisch ab.

Requiem

Genre: 3D-Action **Hersteller:** 3DO Company
Termin: Dezember '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Requiem ist dank seiner genialen Optik, der packenden Story und den gelegentlichen Elementen aus Jedi Knight sehr vielversprechend. Ich freue mich teuflisch auf den jenseitigen Konflikt.«



Heroes of Might & Magic 3

Spannende Strategie für abenteuerlustige Helden.

Das Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 3** wird



Beinahe schon fotorealistisch präsentieren sich die gewaltigen **Fantasy-Städte**.

da anfangen, wo der Rollenspiel-Bruder **Might & Magic 6** aufhört. Sie folgen der Spur einer grimmigen Zauberin – allerdings müssen Sie das Rollenspiel nicht kennen, um Spaß an **Heroes 3** zu haben. Spieltechnisch soll sich gegenüber dem kultigen Vorgänger wenig ändern. Wie gehabt erobern Sie feindliche Burgen oder Städte und bauen die anfangs recht schwach bewehrten Niederlassungen allmählich zu großen Festungen aus. Auf der Weltkarte forschen Sie nach mächtigen Artefakten und gewaltigen Schätzen und liefern sich mit Ihren Gegnern rundenbasierte Schlachten.

Verschlungene Schattenwelt

Grafisch wird das Strategie-Epos generalüberholt. Die Zeiten vergleichsweise pixeliger Orks und grobkörniger Elfen sind vorbei: Der Fantasy-General von heute kämpft in einer noch farbenfroheren Umgebung aus liebevoll animierten Vogelwesen, feuerspeienden Drachen und kampflustigen Minotauern. Die phantastische Welt soll nicht nur schöner, sondern auch deutlich größer werden. Künftig wird es unter der normalerweise sichtbaren Karte noch eine zweite aus verschlungenen Gängen und Dungeons geben. In dieser

Uprising 2

Feuer frei und mit 3D-Taktik ins Gefecht.



Zum Thema 3D-Action-Strategiespiele erklärt uns Trip Hawkins: »Die Dinger verkaufen sich nicht wie erwartet, egal ob **Uprising** oder **Battlezone**. Wir glauben aber an das Genre. Irgendwann landet jemand den ganz großen Erfolg damit. **Uprising 2** hat das Potential dazu.« Wie im Vor-

gänger brettern Sie mit einem Wraith-Kampfpanzer durch eine detaillierte 3D-Welt, organisieren Ihre Truppen, liefern sich heiße Gefechte mit arglistigen Aliens und übernehmen nach und nach deren Stationen. Dabei ist in erster Linie ein schneller Trigger-Finger gefragt, taktisch geschicktes Vorgehen kommt erst an zweiter Stelle. Bei **Uprising 2** soll man wieder das Gefühl haben, mitten in einem futuristischen Maschinenkrieg zu stecken: Schwere Bomber werfen ihre Last über der feindlichen Basis ab, flinke Tanks feuern aus allen Kanonenrohren, während die gegnerischen Ge-



Ein feindlicher **Alien-Wachturm** im neuen Design unter Beschuß.

schütztürme mit scharfen Laserstrahlen eine Einheit nach der anderen aufreiben.

Düstere Alien-Monde

Teil 2 soll ganz auf Abwechslung setzen. Bot der Erstling gerade mal zwei Grafiksets, wird der Nachfolger mit

sechs unterschiedlichen Terrain-Typen aufwarten. Sie kämpfen auf den bekannten grünen Wiesen und frostigen Eislandschaften, dürfen sich im Spielverlauf aber auch in Wüsten und zum Schluß sogar auf fernen Monden austoben. Zusätzlich sorgen unterschiedliche Wetterbedin-

Schattenwelt, die kaum kleiner als das oberirdische Pendant werden soll, treffen Sie völlig andere Monster, werden aber auch mit neuen Artefakten belohnt. Das strategische Herzstück, die Kampfkarte, wird dank höherer Auflösung rund 50 Prozent

mehr Platz bieten. Die Armeen können jetzt sieben statt der bisherigen fünf Truppentypen beherbergen.

Vier mächtige Zauberelemente

Die Entwickler basteln derzeit an sechs unterschied-

lichen Spielvarianten. Neben solchen, in denen Sie einfach alles erobern sollen, müssen Sie verbündete Burgherren sicher durch die Märchenwelt geleiten oder ein bestimmtes Schloß austräuchern. Das Magie-System wird umgestellt. Wie in **Might & Magic 6** gibt's künftig vier Zauberklassen auf Basis der Elemente Feuer, Erde, Wasser und Luft mit insgesamt 64 magischen Sprüchen, die sich allesamt per Update noch weiter aufrüsten lassen. **Heroes of Might & Magic 3**



Auf den vergrößerten **Kampfbildschirm** passen deutlich mehr Truppen.

soll sechs umfangreiche Kampagnen bieten, die zusammen die spannende Hintergrundstory fortsetzen.



Die gesamte Landschaft und jede Kreatur wurde komplett **vorgerendert**.

Heroes of Might & Magic 3

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** New World Comp.
Termin: Dezember '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Mit Heroes 3 kann man nichts falsch machen. Dank der Verbesserungen bietet es noch mehr Spieltiefe als die Vorgänger. Grafisch wirkt das Programm nicht übertrieben modern, aber hier paßt das gut zu der altertümlichen Fantasy-Welt.«

gungen wie Regen oder Schnee für weitere Vielfalt. Das Programm stellt zwar – abgesehen von den Basis-Türmen – immer noch keine großen Gebäudekomplexe dar. Aber dafür lassen flache Bauwerke die Welt echter wirken. Die Designer wollen vor allem die Gegner attraktiv machen. »Bei Uprising sahen die Gegner aus wie eigene Ein-

heiten, man kam sich vor wie in einem Bürgerkrieg«, erinnert sich Chef-Designer Evan Margolin. »Unsere neuen Aliens haben wir jetzt fremdartige Bauten spendiert, ein bißchen wie bei Babylon 5.«

Auch die Missionen sollen deutlich aufwendiger werden und viel mehr Kurzweil bieten. Sie müssen Konvois sicher durch Feindesland be-

gleiten, in verschachtelten Karten mit vielen Teleportern die feindliche Basis finden oder

sich in manchen Einsätzen mit revoltierenden Truppen herumschlagen. **PS**



Eine **Basis** der neuen, fiesen Alien-Rasse im Überblick.



Deutlich aufwendiger als im ersten Teil sind die **Explosionen**.

Uprising 2

Genre: Actionspiel **Hersteller:** 3DO Company
Termin: Februar '99 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Ganz genau die wenigen Punkte, die mir beim Vorgänger nicht gefielen, werden bei Uprising 2 geändert. Kein Wunder, daß man mich beim Probespielen nur mit Gewaltandrohung vom Monitor weggekriegt hat – das Ding macht einfach Spaß.«