

Der Veteran zieht erneut in die Schlacht

Wizardry 8

Wizards ist neben Ultima die älteste und erfolgreichste Computer-Rollenspielserie der Welt. 1981 erschien der Ur-Titel für den Apple 2. Mit Teil 8 will SirTech den Oldie ins neue Millennium warpen.



Andrew Greenberg startete die kultige **Wizardry**-Serie 1981. Bislang folgten sechs von den Fans innig geliebte Fortsetzungen, dazu mehrere Spinoffs und Up-



Der Statistikbildschirm: schneller Überblick.



Die 3D-Umgebung gibt's auch als Vollbild.

grade-Versionen. Dabei blieb SirTech stets auf dem geraden Rollenspiel-Weg, einzige Ausnahme war **Wizardry: Nemesis**, ein Abenteuerspiel.

Wizardry 8 knüpft nahtlos an die Story von **Crusaders of the Dark Savant** an. Charaktere aus **Wizardry Gold** oder **Crusaders**, so man sie noch besitzt, wird man ins neue Spiel importieren können.

Wizardry in 3D

Auch diesmal sind die Entwickler dem klassischen Rollenspiel treu geblieben. Schauplatz ist nicht mehr Lost Guardia, sondern eine neue Welt. SirTech hat für **Wizardry 8** eine neue 3D-Engine entwickelt. Sie erlaubt größere Bewegungsfreiheit als bisher, beispielsweise sollen die Charaktere sogar Unterwasserlandschaften erforschen. Außerdem wird man erstmals in der Serie Gegenspieler bereits aus der Distanz sehen und angreifen können.

Persönlichkeiten

Charakterklassen und Fähigkeiten entsprechen größtenteils dem Vorgänger. Eine neue Figur ist der »Gadgeteer«, eine Art Mechaniker, der so ziemlich alles reparieren kann. Die auffälligste Änderung bei den Attributen betrifft die Persönlichkeit, die wesentlich flexibler geworden ist. Sie können zwischen zwölf Gemütszuständen wählen, die von mürrisch bis gütig reichen. Natürlich werden die Charaktere per Sprachausgabe ihre Persönlichkeitsmerkmale auch im Gespräch zum Ausdruck bringen. Die Mitglieder Ihrer sechsköpfigen Gruppe kommentieren das Spielgeschehen und verfügen



Kämpfe werden phasenweise oder unter Zeitdruck ausgetragen.

im Umgang mit NPCs über eine Auswahl gesprochener Dialoge. Die Gruppe kann bis auf acht Streiter anwachsen, wenn sich NPCs anschließen.

Gegen die Zeit

Das verbesserte Kampfsystem läuft entweder rundenbasiert oder unter Zeitdruck ab. Dabei wird die Strategie vorher festgelegt und der Kampf dann ausgeführt. Während der Auseinandersetzung lässt

sich die Taktik ändern. Charaktere können ihre Position wechseln und aus verschiedenen Winkeln sowie aus der Distanz angreifen. Das Magiesystem wurde komplett überarbeitet – zauberkundige Charaktere verfügen nun über wesentlich mehr Formeln.

Wizardry 8 ist für Herbst '98 geplant. Eine 3D-Karte wird wohl obligatorisch sein: Die Technik macht auch vor RPGs nicht halt. **CG**

Wizardry 8

Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal '98

Hersteller: SirTech
Ersteindruck: Gut

Charles Glimm: »Wizardry 8 wird das Genre nicht neu definieren, aber Fans können sich auf eine weitere solide Fortsetzung freuen. Ob die neue 3D-Engine tatsächlich so revolutionär ist, wird sich zeigen.«