



Kampf um die Erde

Maddrax

Eine spannende Mischung aus Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel will Sie in die düstere Zukunft der Erde locken – wir waren schon mal auf Stippvisite.



Grausige Geheimnisse, meuchelnde Mutanten und tapfere Helden sind die Zutaten, die den Erfolg der Hefroman-Serie **Maddrax** von Bastei ausmachen. Die Kasseler Firma Soft Enterprises

Apocalypse Now

Air-Force-Pilot Matthew Drax (genannt Maddrax) wird bei einem Asteoriden-Einschlag auf der Erde durch mysteriöse Kräfte in die Zukunft des Jahres

2516 versetzt. Fast die gesamte Bevölkerung des 26. Jahrhunderts ist durch eine merkwürdige Strahlung degeneriert; mutierte Kreaturen machen Reisen zum unkalkulierbaren Wagnis. Dieses apokalyptische Szenario durchstreift Matthew zusammen mit seiner neuen Freundin, der schwertschwingenden (und meist barbusigen) Barbarin Aruula. Dabei kommen die beiden im Laufe der Zeit einem finsternen Komplott um Wilde, archaische Nordmänner, Unterwasserwesen und dem ominösen Weltrat auf die Spur.

Mit Schwert und MP

Kenntnisse der Romanserie werden Sie nicht benötigen, wenn Sie mal in der Rolle von Matt, dann wieder als Aruula gegen Taratzen (mutierte Riesenratten) oder anderes Getier mit Schwert oder Maschinenpistole kämpfen. Doch laut Chefentwickler Björn Heußner soll **Maddrax** kein reines Kampfspiel werden. Vielmehr plant das Team ein Action-Adventure, in dem Rätsel und Gespräche mit den Bewohnern den Spieler nach und nach in die Story hineinziehen. Ein Hauch von Rollenspiel umweht Matt

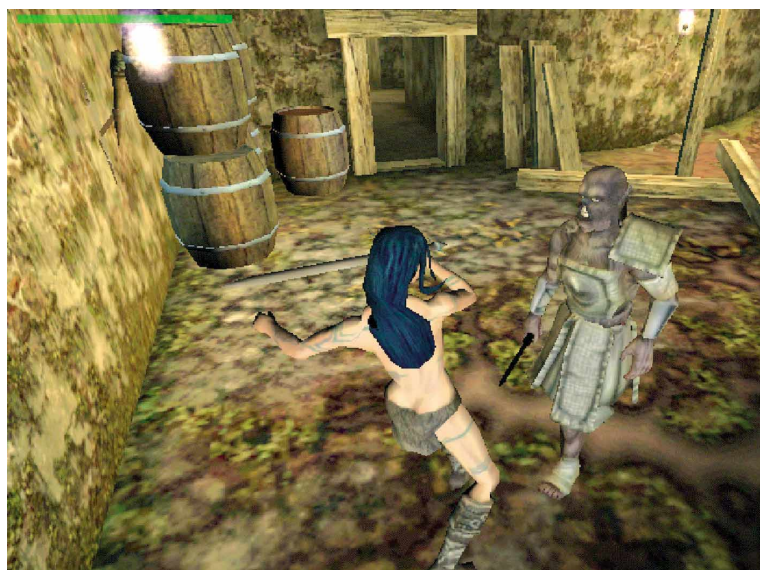
und Aruula, sollen sich die Charaktereigenschaften der beiden doch im Laufe des Spiels weiterentwickeln und verbessern.

Grafisch hinterläßt **Maddrax** schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Das Soft-Enterprise-Team benutzt die gleiche schöne Engine wie im Echtzeit-Strategiespiel **Highland Warriors** (siehe Preview in Ausgabe 5/2002).

Im Demolevel steuern wir Matt aus der Ego-Shooter-Perspektive; Aruula ging in Lara-Croft-Manier auf Mutantenjagd. Ob Sie die Ansicht auch im fertigen Spiel jederzeit frei wechseln können, steht derzeit noch nicht fest. Darin sollen auch noch Flüge auf Riesenheuschrecken und einem Hightechgleiter auf der Tagesordnung stehen. Damit sich das Spiel von der Romanvorlage nicht zu weit entfernt, arbeitet das Team von Soft Enterprises übrigens eng mit dem Bastei-Lektor und **Maddrax**-Autor Michael Schönnenbröcher zusammen. **MIC**



Mit der MP in der Hand kämpft Matt aus der Ego-Shooter-Perspektive.



Die flotte Barbarin Aruula fegt mit ihrem Schwert auch diesen markigen Wulfanen weg.

Maddrax

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Soft Enterprises
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Als Fan der Romanreihe bin ich auf das Maddrax-Spiel sehr gespannt. Vor allem die klasse geschnittenen Zwischensequenzen haben mir gefallen. Vom Rätseldesign war allerdings noch nicht viel zu sehen. Die enge Zusammenarbeit zwischen Autor und Entwicklern lässt aber auf eine stimmige Umsetzung hoffen.«