

Commandos 2 in 3D

Sabotage

3D-Action und Taktik verschmelzen zu einem düsteren Weltkriegs-Thriller, bei dem Sie für die Résistance kämpfen.



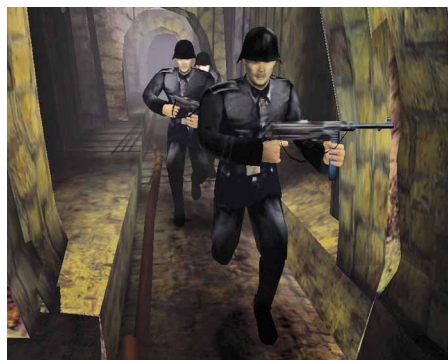
Sabotage am Hafen: Am Rebellen im Vordergrund sehen Sie das Wechselspiel von Licht und Schatten.

Frankreich, 1940: Die Deutschen sind da. Nur wenige Wochen zuvor ist die Wehrmacht mit überlegenen Panzerkräften eingefallen, kurz darauf steht Paris vor der Kapitulation. Die stolze Republik ergibt sich, nun katzbuckelt eine Marionettenregierung in Vichy vor dem Erzfeind. Doch die Machtübernahme verläuft nicht reibungslos. Immer wieder kommt es zu

Zwischenfällen: Ein Munitionslager explodiert. Ein Armeezug stürzt in die Schluchten der Alpen. Irgend jemand sorgt für Unruhe. Und zwar Sie. Die Zelle der Résistance keimt ausgerechnet in Hamburg: Dort arbeitet das junge Entwicklerteam Powderworks im Auftrag von Innonics am Action-Taktik-Mix **Sabotage**, der Sie in den französischen Untergrund schickt.

Trio radikale

Ähnlich dem Schleich-Spiel **Dark Project** werden Sie in 3D-Levels von Schatten zu Schatten huschen, um unentdeckt gegen die Übermacht zu kämpfen. Wie in **Commandos** sind Sie in einer Gruppe unterwegs: Je drei Untergrundkämpfer aus einer Auswahl von zehn tummeln sich gleichzeitig im Aktionsgebiet. In den Widerstand aufgenommen wird nur, wer sich nützlich



Ein deutscher **Greiftrupp** patrouilliert durch die Kanalisation.



heit vor, sich im Blickfeld einer Wache das Strumpfband zurechtzurücken. Auf Tastendruck führt die Kollegin die Bewegungsfolge eigenständig aus; währenddessen pirschen Sie sich im Körper eines Kämpfers an den abgelenkten Soldaten heran und ziehen ihm einen neuen Scheitel.

Leben im Schatten

In Szene setzt das düstere Weltkriegs-Szenario Powderworks' hauseigene 3D-Engine. Deren Stärke liegt vor allem im dynamischen Schattenwurf: Im Gegenlicht kreist das Abbild von Ventilatorblättern am Boden, das Blätterdach eines Baumes zeichnet sich auf dem Blech eines darunter herfahrenden Autos ab. Das sieht nicht nur lebensecht aus, sondern soll auch spielerischen Einfluss haben; weil alle Personen Echtzeit-Schatten werfen, können Sie hinter eine Ecke verborgene Gegner an ihrem Abbild auf dem Boden erkennen. Aber Vorsicht: Umgekehrt gilt das genauso.

CS

Sabotage

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Powderworks
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Dark Project trifft Commandos – und was dabei herauskommen soll, klingt so ungewöhnlich wie faszinierend. Das Szenario ist hochspannend, die Schattenwürfe sehen schon sehr gut aus. Aber wird die Steuerung von drei Spielfiguren in 3D hinhauen?«