



Düster in die Zukunft

# Anachronox

Abenteuer auf sechs Planeten und Helden mit vielfältigsten Fähigkeiten sollen im kommenden Rollenspiel von Tom Hall für Spannung sorgen.

**Daikatana**, unter Aufsicht von Tom Hall entwickelt. Diesen Veteranen stellen wir Ihnen auch in unserer GameStars-Rubrik vor.

**D**a will jemand das Universum mal nicht erobern. Sondern vernichten, kaputtmachen und auseinander reißen, sodass nur noch ein großer Haufen Atome übrig bleibt. Schurken, die Derartiges vorhaben und dabei nicht Pingpong zwischen Gummiwänden spielen, sind selbst für erfahrene Helden eine Herausforderung. Im Rollenspiel **Anachronox** sollen Sie als ehemaliger Privat-Detektiv Sly Boots eigentlich nur das Geheimnis einiger alter Alien-Artefakte lösen, stoßen dann aber auf die ganz große Verschwörung. Sie erkunden sechs Planeten, sind in Laboratorien, Wüsten und Wäldern unterwegs. Das Programm wird bei Ion Storm, der Firma hinter **Deus Ex** und

## Vielfältige Figuren

Ohne kampfkraftige Kompagnons hat Sly Boots keine Chance gegen das Böse. Sechs Begleiter gibt es; zwei davon folgen Ihnen jeweils auf Schritt und Tritt. Die anderen schlagen sich unabhängig durchs Spiel – an einigen Stellen begegnen Sie ihnen jedenfalls wieder und bekommen für spezielle Aufgaben die entsprechende Figur aufgenötigt. Einige Figuren können nicht direkt angreifen, den Gegner aber mit gezielten Schlaf-, Bewusstseins- und Ablenk-Zaubern vom Attackieren abhalten. Auch jenseits der Kämpfe hat jede andere Fähigkeiten: Ein Roboter etwa kann mit Computern und Sicherheitssystemen plaudern, ein schräger Kampfzweig mensch-



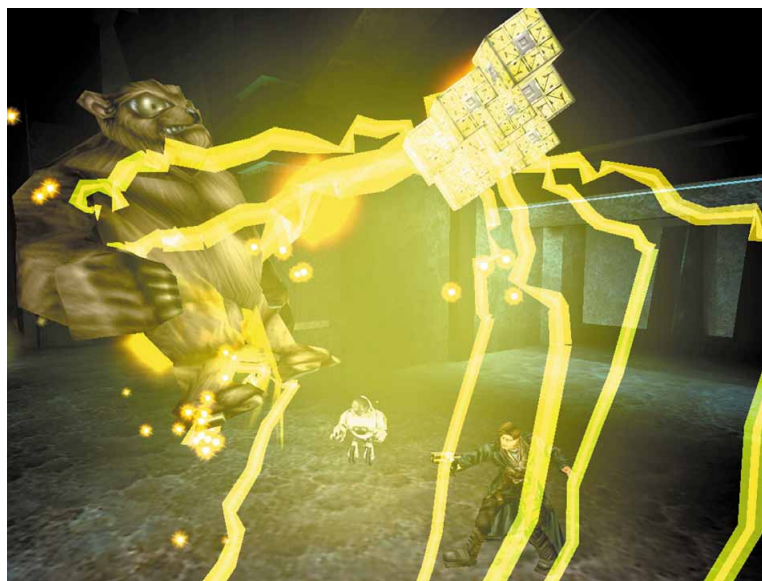
Stiletto, die einzige Menschenfrau, sorgt im Spielverlauf für **Romantik**.

lichen Wesen so auf die Nerven gehen, dass sie entnervt geheime Infos rausrücken. Mit der hübschen Stiletto kommt es im Spielverlauf zu einer romantischen Beziehung, die allerdings auf besonders ungewöhnliche Weise endet – mehr wollte uns Tom Hall bei seiner Präsentation aber nicht verraten.

## Fremde Fantasy

Wer **Final Fantasy 8** kennt, dem ist das Kampfsystem aus **Anachronox** gleich vertraut – es stammt direkt vom japanischen Kult-Rollenspiel. Gefechte laufen in einem Mix aus Echtzeit und Rundensystem, aber stets unter Zeitdruck ab. Sly Boots und zwei

Begleiter stehen bis zu drei Feinden gegenüber. Jeweils einer der Recken führt seinen Zug aus und ruft etwa einen Wirbelwind-Zauber aus oder schießt mit dem Gewehr. Anschließend ist das nächste Teammitglied oder der Gegner dran – je nachdem, wessen Angriffsbalken zuerst wieder gefüllt ist. Der größte Unterschied zu **Final Fantasy 8**: All diese Scharmützel steigen nicht in künstlich wirkenden Extra-Arenen, sondern direkt in der 3D-Umgebung. Falls eine Figur zu weit entfernt steht, wackelt sie erst zur vorgeschriebenen Stelle, und dann ploppen die Menüs aus dem Bildschirmrand. **PS**



Mit einem **Feuerzauber** attackiert Sly Boots eines der Riesenmonster.

## Anachronox

**Genre:** Rollenspiel

**Hersteller:** Ion Storm

**Termin:** 1. Quartal 2001

**Ersteindruck:** Passabel

**Peter Steinlechner:** »Derzeit gefällt mir Anachronox nicht sonderlich. Mir ist die Grafik zu trist, die Welt zu steril, und die Figuren sind teilweise zu schräg. Außerdem wurde das Kampfsystem arg bei Final Fantasy abgekupfert. Aber mal gucken, was sich bis zur Veröffentlichung noch tut – immerhin hat Tom Hall sich eine gute Story einfallen lassen.«