

Action-Gyros mit Rollenspiel-Beilage

Blade Masters

Auch jenseits von Solingen gibt's scharfe Klingen. Mit magischen Schwertern und neuer 3D-Engine ziehen die Blade Masters in den Fantasykampf.



Während der 3D-Echtzeitkämpfe wechseln Sie zwischen bis zu drei Helden.

LucasArts hat sich als Ausbildungsstätte für angehende Jungunternehmer bewährt. Der jahrelange Dauer-Exodus der Kreativen löste eine ganze Serie von Firmengründungen aus. Beispielsweise durch die Ex-Jedi-Knights Justin Chin und Ray Gresko, **Monkey Island**-Papa Ron Gilbert sowie Kalani Streicher. Letzterer strich bereits 1994 die LucasArts-Segel, nachdem er unter ande-

rem an den Indy-Aventures **Fate of Atlantis** und **Last Crusade** mitwirkte. Kalanis Firma Ronin Entertainment werbelt seit ein paar Jahren am 3D-Action-Rollenspiel **Blade Masters**, das im Frühjahr die **Diablo**-Idylle stören will.

Magischer Dreier

In **Blade Masters** bannt ein liebeskranker Zauberer fünf Schutzdrachen, damit seine Monsterhorden ungehindert Schindluder treiben können. Doch er hat die Rechnung ohne Erik Valdemar gemacht, der sich auf die Suche nach den magischen Schwertern begibt, in denen die Drachen gefangen sind. Dabei stehen ihm im Spielverlauf weitere Mitstreiter zur Seite. Maximal drei Helden gleichzeitig steuern Sie durch eine 3D-

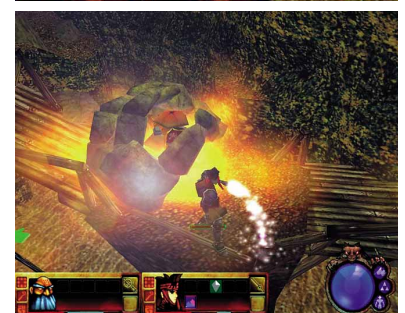
Welt, in der sich die Betrachterkamera drehen und zoomen lässt. Ihr Trio kann sich trennen oder gemeinsam in die Schlacht ziehen. Im Kampf übernimmt der Computer die Zuhau-Kontrolle der beiden Kollegen, doch nur Sie können Zaubersprüche auslösen. Bei der effektvollen grafischen Umsetzung der insgesamt 20 Spells konnte sich 3D-Modell-Animator Kevin Anderson anscheinend ein paar Scheiben von der Präsentationspracht eines **Final Fantasy** abschneiden.

Zaubern in Echtzeit

Jede Spielfigur hat fünf Charaktereigenschaften, die Sie bei Level-Beförderungen beliebig ausbauen. Viele Gegenstände können angeklickt und benutzt werden, um Puzzles zu lösen. Alle Kämpfe laufen in Echtzeit ab; mit der linken Maustaste erklicken Sie sich Kampfcombos, während per Rechtsklick die Zaubersprüche ausgelöst werden.

Für die Entwicklung setzt Ronin sein neues RIDE-System ein. Dieser »Visual Game Editor« ist eine Art Programmier-Baukasten. Da-

durch können die Designer Änderungen und Ideen sofort vornehmen und ausprobieren. Das System hat anscheinend Zukunft, denn bei Ronin entsteht bereits ein



Jeder Zauberspruch wird von einer individuellen 3D-Animation begleitet. Hier bekommt ein Gegner unsere »Erdfaust« zu spüren.

weiterer Titel mit der RIDE-Engine: Das hochgeheime **Star Wars**-Strategiespiel **Force Commander**, das als Auftragsarbeit für LucasArts programmiert wird. **HL**

Ronin-Chef-programmierer **Don Goddard** hat die RIDE-Engine entwickelt, die auch in **Force Commander** zum Einsatz kommt.



Blade Masters

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Ronin
Termin: 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Gut

Heinrich Lenhardt: »Viel mehr als ein Diablo-Klon – mit Dreier-Party, Puzzles und echter 3D-Engine hat sich Blade Masters einiges vorgenommen. Man darf gespannt sein, ob Tempo und Spielwitz mithalten können.«