

Wenn Spiele zu sehr wachsen

Anachronox

Warten auf Anachronox, Episode 1. Das 3D-Rollenspiel von Ion Storm soll der Auftakt zu einer epischen Sciencefiction-Trilogie werden.

Spiel designer Tom Hall, früher bei id Software und heute einer der führenden Köpfe bei Ion Storm, hat seine Lektion gelernt: »Das

Anachronox schon in der Planungsphase eine Trilogie wurde. Im nächsten Frühjahr erscheinenden ersten Teil der Serie erforschen Sie auf

licher als diese Namen ist das Hauptszenario, eine von unbekannten Aliens gebaute Stadt, die sich immer wieder dreht und bei den Positionsverlagerungen sogar ihre Schwerkraft verändert.

Beim Herumspazieren durch die 3D-Kulisse klicken Sie mit einem Mauszeiger auf interessante Details. Auf diese Weise lösen Sie Gespräche aus oder geraten in ein kleines Spiel im Spiel, etwa Raumerflotten-Abschießen. Im Gegensatz zu **Final Fantasy 8** ertönen sämtliche Gespräche immer auch per Sprachausgabe. Derzeit arbeiten die Grafiker an den Animationen von Lippen und anderen Gesichtszügen.

Duo am Abzug

Neue Waffen lassen sich aus Einzelteilen zusammenbauen. Manche Riesenkaliber können nur von zwei Personen gleichzeitig bedient werden. Bei den Charakterwerten setzt Tom Hall auf verdaubare Zahlenmengen: »Ich hasse Spiele, bei denen ich gleich von 500 Statistiken

erschlagen werde.« Hauptheld Sly Boots ist eingangs nur mit drei Werten ausgestattet. Erst im Spielverlauf lernt er neue Kampftechniken oder andere Sprachen.

Das Herzstück von **Anachronox** sind die Kämpfe, die gerade massiv überarbeitet werden. Die Grundlage ist ein an **Final Fantasy 8** erinnerndes Phasensystem, bei dem Sie abwechselnd Ihre drei Charaktere steuern. Die eigenen Helden sollen sich aber während des Kampfs frei bewegen können, um bei-



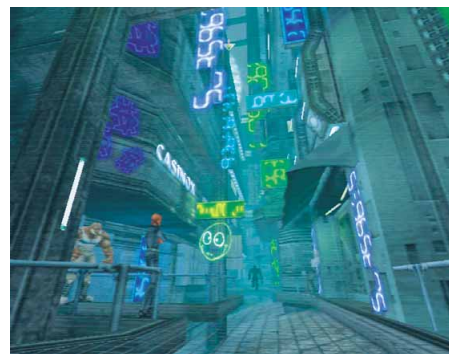
Hier steuern wir **Sly Boots** (grün); die beiden anderen Partymitglieder folgen automatisch.

Ding wurde so groß und unüberschaubar, daß wir es in Drittel hacken mußten. Wir wollten keinesfalls etwas von der Spieltiefe opfern, also haben wir die Breite etwas reduziert.« So kam es, daß aus dem Rollenspielprojekt

sechs Welten eine Gefahr kosmischen Ausmaßes.

Rotationsprinzip

Das Design wird von japanischen Konsolenklassikern wie **Chronotrigger** oder **Final Fantasy** beeinflusst. Insgesamt sechs Charaktere stehen für die dreiköpfige Party zur Verfügung. Um spezielle Talente der einzelnen Mitglieder zu nutzen, tauschen Sie die Belegschaft immer wieder aus. Die am häufigsten verwendeten Akteure sind Detektiv Sly Boots, Söldnerin Stiletto Anyway und Forscher Grumpos Matavastros. Noch abenteuer-



Die Alien-Stadt **Anachronox** verbreitet ein dezent-düsteres Blade-Runner-Feeling.

spielsweise eine Leiter aufzuklettern oder eine Kiste über den Plattformrand auf Feinde zu schubsen. **HL**



Dank der mitgelieferten Entwicklungstools können Sie solche **Minispiele** selber programmieren.

Anachronox

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Ion Storm
Termin: 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Spielbarkeit à la Japano-RPG, dazu reinrassige PC-Technik – dieser Mix könnte Spaß machen. Schade, daß das neue Kampfsystem noch nicht fertig ist. Denn damit steht und fällt der Spielwitz.«