

3D-Actionspiel zum Buch

Wheel of Time



Eine junge Magierin zieht hinaus in die Welt von Robert Jordans Buchzyklus »Rad der Zeit«, um mit Zauberei und grauen Zellen das Böse in seine Schranken zu weisen.



Jeder Feind hat eigene **Angriffsmuster**. Dieser Trolloc stürmt auf Sie zu, andere Gegner weichen Ihren Schüssen aus.

Prächtige Architektur

Um die Fantasy-Welt so stimmungsvoll wie möglich darzustellen, nutzt Legend die leistungsstarke **Unreal-Engine**. Die ermöglicht nicht nur enge Gewölbe, sondern auch weitläufige Außenlandschaften. Davon macht **Wheel of Time** großzügig Gebrauch: Gleich zu Beginn des Spiels verfolgen Sie einen Attentäter entlang eines Flusses und durch felsige Bergschluchten. Richtig prächtig wird das Spiel aber erst, wenn Sie die stattlichen Bauwerke betreten. So beeindruckende Säulenhallen, schmucke Fresken und detaillierte Festungsanlagen gab es noch in keinem anderen 3D-Actionspiel zu bewundern. Hochauflösende Texturen tragen ihr Teil zur schicken Kulisse bei. Wasserfälle rauschen in flache Seen, Steine bröckeln aus morschem Mauerwerk, im Schatten der Ecken verbergen sich Gegner – die Welt von **Wheel of Time** wirkt durchweg lebendig.

Macht der Magie

Eine zarte Dame gegen skrupellose Bösewichter – kann das gutgehen? Keine Angst, Elayna würde sogar Lara



Auf Demo-CD:
Video-Special

Um die amerikanische Spieleschmiede Legend Entertainment war es lange still. Vor einigen Jahren genoß die Firma einen hervorragenden Ruf als Entwickler intelligenter Adventures; mit dem Interesse der Spieler an kniffligen Abenteuern schwanden auch die Einnahmen. Jetzt meldet sich Legend zurück – mit einem reinrassigen 3D-

Actionspiel. **Wheel of Time** bringt mit Hilfe der **Unreal-Engine** satte Magie-Duelle auf den Bildschirm und rahmt sie mit einer ausgefeilten Fantasy-Geschichte ein.

Frauen-Power

Den Hintergrund für **Wheel of Time** bildet die gleichnamige Fantasy-Buchserie des Autors Robert Jordan, dessen

Werk bei uns mittlerweile 23 Bände umfaßt. Die Handlung des Computerspiels setzt vor den Büchern ein. Dunkle Mächte versuchen in jenen Tagen, vier Siegel an sich zu reißen, die den fiesen Geist »Dark One« im spirituellen Exil festhalten. Sie schlüpfen in die Haut der jungen Magierin Elayna, die das verhindern soll.



Effektiv und prächtig: Per **Blitzschlag** schalten wir einen Ritter aus.

Croft in Sekundenschnelle in ein schwelendes Aschehäufchen verwandeln. Die Nachwuchs-Magierin hat nämlich ein ganzes Arsenal kräftiger Zaubersprüche in petto. Über 40 magische Effekte kann sie beschwören; das reicht vom Feuerball bis zum mörderischen Erdbeben. Neben den Angriffszaubern beherrscht Elayna nützliche Hilfssprüche. Verschiedene Schilde absorbieren Angriffe oder lenken sie sogar auf den Angreifer zurück, Schweb- und Teleportzauber schaffen Wege über Abgründe, Warnmagie entdeckt Fallen. Um die Kräfte nutzen zu können, muß Elayna Artefakte einsammeln; jedes davon enthält nur eine gewisse Ladung; wenn die erschöpft ist, geht die Fähigkeit wieder verloren.



Auf solche **stimmungsvollen** Schauplätze treffen Sie ständig.

Mitdenken nötig

Um sich von stumpfen Ballerspielen abzuheben, streut **Wheel of Time** geschickt Mini-Rätsel in jeden Level. So müssen Sie manche Zauber ganz gezielt einsetzen, um weiter-



Der Blick in den **Spiegel** zeigt Heldin Elayna.

zukommen. Beispielsweise landen Sie in einem Raum, dessen einzige Tür verschlossen ist. Dahinter hören Sie die schmatzenden Geräusche ei-

nes Monsters, das sich offensichtlich an einem erlegten Gegner gütlich tut. Per »Platz tauschen«-Zauber teleportieren Sie sich flugs auf die andere Seite der Tür, während der verdutzte Feind im verschlossenen Raum landet. Anderes Beispiel: Ein Wasserbecken muß von Ihnen entleert werden, indem Sie mit einer Hebelkombination die Schleuse öffnen. Wenn Sie einen Level mit Magie und Hirnschmalz gelöst haben, gibt's als Belohnung immer eine lange Videosequenz, in der die Geschichte weitererzählt wird.

Fallen stellen

Ursprünglich waren für **Wheel of Time** strategische Elemente geplant: Sie sollten eigene Burgen bauen und verteidigen können. Für den Einzelspielermodus hat Legend diese Idee inzwischen zwar über Bord geworfen. Doch das originelle Konzept blieb im Multiplayermodus namens »Citadel« erhalten. Eine eige-

ne Burg werden Sie zwar nicht entwerfen können, der Grundriß des Gebäudes steht immer fest; dafür dürfen Sie Ihr Schloß vor Spielbeginn nach Herzenslust mit Fallen und Wächtern bestücken. Sobald der Startschuß fällt, versuchen alle Spieler, die gegenständlichen Bollwerke zu erobern und zu plündern. **CS**

Baumeisterlich

Die riesigen Kathedralen und imposanten Fassaden von **Wheel of Time** gehören zum Schönsten, was derzeit in 3D zu sehen ist. Kein Wunder: Am Design der Bauwerke arbeiteten für Legend echte Architekten. Die Baukünstler der Firma Panoptic Imaging (wurde inzwischen von Westwood aufgekauft) entwarfen die Grundrisse der Räume und gestalteten sie so realistisch wie möglich; jedes Gebäude könnte auch in Wirklichkeit existieren. Der nächste Schritt: Grafiker schmückten die kargen Modelle mit passenden Texturen aus. Glasfenster bekommen eigene Mosaiken, jede Wandgrafik muß zum Gesamtstil passen. Erst am Schluß sind die eigentlichen Leveldesigner an der Reihe. Die bauen die Rätselemente ein, arrangieren im Notfall einzelne Elemente um und überprüfen, ob die Spielbarkeit stimmt.



Eine Spielszene **auf dem Papier**: Mit Blei und Tusche werden die Details der riesigen Festungsmauern im Voraus genau geplant.



Die gleiche Szene **im Spiel**: Die Brücke samt Tor ist streng nach Plan aufgebaut worden und dient nun als Schauplatz heftiger Gefechte.

Wheel of Time

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Legend
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Half-Life hat mit Erfolg gezeigt, daß man knackige 3D-Action mit einer spannenden Geschichte verbinden kann. Wheel of Time will mit cooler Atmosphäre und exzellenten Videos noch einen draufsetzen. Das Spiel könnte der stimmungsvollste Shooter des Jahres werden.«