



Magie und Maschinen

Technomage

Da der Anno-1602-Nachfolger noch nicht in Sicht ist, werkelt Sunflowers fleißig an Technomage. Das hübsche Action-Adventure entführt Sie als magiebegabten Technokraten in eine vom Untergang bedrohte Fantasywelt.

eine packende Story mit Rollenspiel- und Hüpf&Spring-Elementen zu einem flotten Mix verquicken. Wir waren vor Ort und haben dieses interessante Experiment unter die Lupe genommen.

Teamwork

Mit dem Genre der Action-Adventures verbindet man auf dem PC normalerweise 3D-Titel wie **Tomb Raider** und Konsorten. Daß neben Lara und Rynn auch noch Platz für eine weitere Spielart ist, will Sunflowers beweisen. **Technomage** soll, angelehnt an die auf Konsolen beliebten isometrischen 3D-Adventures,

Langen bei Frankfurt an einem sonnigen Freitag-Vormittag: Sunflowers-Projektleiter Jürgen Reußwig empfängt zwei GameStar-Redakteure, die eine frühe Version von **Technomage** persönlich anspielen wollen. Stolz präsentiert er uns das inzwischen auf 19 Köpfe angewachsene Team, das bereits seit zwei Jahren an dem Pro-

jekt arbeitet. Ungewöhnlich an der Arbeitsweise der hessischen In-House-Mannschaft ist die enge Verflechtung der einzelnen Abteilungen. Mittels eines eigens entwickelten Editors kann Animator András Kavalecz die Bewegungsabläufe seiner neuesten Kreatur, einer barbusigen Kreuzung aus Frau und Insekt, über eine Exportfunktion sofort im aktuellen Level ausprobieren. Das gleiche gilt für Musiker Alexander Röder, der seine Soundeffekte



Technomage-Projektleiter Jürgen Reußwig erklärt Jörg Langer den praktischen Universal-Editor.

über Icons direkt in die Spielgrafik integriert. Währenddessen bastelt Leveldesigner Stephan Winter bereits am nächsten Spielabschnitt, der wunderschönen Feenwelt.

Magie und Dampfmaschinen

Der ganze Aufwand dient nur einem Ziel: das neue Werk des Anno 1602-Publishers perfekt in Szene zu setzen. Auf der Welt Gothos leben zwei Rassen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Die Dreamer sind vergeistigte Magier, die durch Zaubersprüche die Unbilden des Lebens meistern. Ganz anders die technisch begabten Steamer. Ihr Element sind Maschinen jeder Art. Sie schlüpfen in die Rolle des Technomage, eines Mischlings beider Völker. Eines schönen Tages bricht in der Stadt der Steamer die Erde auf, und Monsterscharen strömen aus



Zwischen den einzelnen Welten werden Sie mit hübschen und aufwendig produzierten Zwischensequenzen verwöhnt.

dem Spalt hervor. Völlig unschuldig werden Sie des Dorfes verwiesen und fallen zu allem Unglück in das Monster-Loch. Dort unten stoßen Sie auf ein schreckliches Geheimnis, das das Ende Ihres Heimatplaneten und der Zivilisation bedeuten könnte.

Trick-Grafik

Obwohl Sunflowers parallel an den Versionen für PC und Playstation werkelt, steht die Windows-Fassung derzeit im Vordergrund. »Es ist leichter, erst die höherauflösende PC-Version zu machen und dann die Playstation-Grafik runterzurechnen«, so Grafiker Bleich Bleicken. Gebäude basteln die Entwickler aus einzelnen Bauelementen, die so perfekt ineinandergreifen, daß sie wie eine richtige Häuserfront wirken. Für viele Beleuchtungseffekte, etwa die Fackeln, verwendet die Sunflowers-Engine dynamische Lichtquellen. Um Rechenzeit zu sparen, werden manche Grafiken aber schon vom Zeichner »vorbeleuchtet«. Dazu hellt er bestimmte Bereiche auf, softet andere ab und versieht das Ganze mit passenden Farben. Dadurch gibt's etwa den Effekt, daß durch ein Fenster ein Lichtstrahl fällt. Lediglich die umhertanzenden Staubpartikel sind dann 3D-Objekte.



Kämpfe gegen garstige Gegner tragen Sie actionlastig in Echtzeit aus.



Die Landschaftsgrafik ist mit dynamischen Lichtquellen versehen. Auf Wunsch können Sie die Ansicht auch stufenlos drehen.



Die Zaubersprüche (hier der gleißende Blitzstrahl) sehen sehr beeindruckend aus.

Bombenleger

Während des Spiels fallen Ihnen diese Kniffe und Tricks natürlich nicht auf. Was Sie erleben, ist eine frei drehbare Landschaftsgrafik, die mit

hübschen Gebäuden und Bäumen veredelt wurde. Unterwegs stößt unser Held auf jede Menge garstiges Getier, das er durch fleißigen Knopfdruck in Echtzeit bekämpft. Vorher ausgewählte Blitzschläge oder Meteoritenschauer schalten auch

größere Heerscharen aus. Erledigte Gegner verhelfen zu Erfahrungspunkten, die Sie auf vier Charakterfähigkeiten verteilen. Ganz frei sind Sie in der Vergabe allerdings nicht: Um Sackgassen im späteren Spielverlauf zu vermeiden, werden bestimmte Eigenschaften automatisch weiterentwickelt. Gelegentlich bekommt Ihr Alter Ego eine

neue Spezialfähigkeit spendiert. Dann kann er zum Beispiel mit Bomben Mauern wegsprengen, hinter denen sich Geheimgänge verbergen.

GameStar im Technoland

Unser erster Ausflug in die Welt des Technomage gestaltete sich unproblematisch. Mittels Tastatur durchqueren wir das Land, indem wir den Charakter per Pfeiltaste vorwärts bewegten und die Landschaft über zwei weitere Tasten in die gewünschte Richtung drehen.

Derzeit existieren drei der insgesamt acht Welten, die vierte ist in Arbeit. Allerdings fehlen noch Teile vom Gegner- und Leveldesign. Bis Weihnachten will Sunflowers aber die PC-Version fertiggestellt haben. **MTC**

Technomage

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sunflowers
Termin: 4. Quartal '99 Erstdruck: Gut

Mick Schnelle: »Endlich wagt sich mal ein deutscher Hersteller an ein Action-Adventure im Hobbit-Stil. Die Zwischensequenzen haben mir gut gefallen und auch die Spielgrafik, speziell die Elfenstadt, sieht klasse aus. Hoffentlich gelingt das Rätseldesign ebenso gut.«