

Westwoods neue Helden

Swords & Sorcery

Wenn Westwood und Wizardry zusammenkommen, kann man Besonderes erwarten. Etwa ein Rollenspiel, das Einzelspiel und Internet mixt.

Neben der **Lands of Lore**-Reihe will Westwood bald ein zweites Standbein im Rollenspielgenre etablieren. Unter der Leitung von D. W. Bradley, der schon **Wizardry 6** und **7** zu gutem Leveldesign verhalf, entsteht derzeit **Swords & Sorcery**. Damit will Westwood den Spagat vollbringen, Echtzeit- und Rundenkämpfer genauso unter einen Hut zu bringen wie Single- und Multiplayer.

Böser Zungenbrecher

Wenn es einen Preis für möglichst komplizierte Namen in Hintergrundgeschichten gäbe, wäre D. W. Bradley ein aussichtsreicher Kandidat: Die beiden Oberbösewichter von **Swords & Sorcery** heißen

Über vier Kontinente mit jeweils drei Regionen führt Ihr abenteuerlicher Weg.

Flexibel kämpfen

Wie in jedem guten Rollenspiel ist auch in **Swords & Sorcery** der Kampf ein bestimmendes Element. Doch anders als bei vielen Konkurrenten dürfen Sie entscheiden, ob Sie lieber rundenweise oder in Echtzeit gegen Monster und Dämonen antreten. Im letzteren Fall können Sie zudem das Tempo dem eigenen Geschmack anpassen. Genauso flexibel ist der Blickpunkt, unter dem Sie sich in die Schlacht stürzen. Die Welt, durch die Sie sich bewegen, ist komplett dreidimensional und aus texturierten Polygonen konstruiert. Wie von vielen 3D-Shootern gewohnt, können Sie jederzeit zwischen der Ego-Perspektive und einer frei justierbaren Außenansicht umschalten. Das ist besonders dann nützlich, wenn sich ein paar Gegner von hinten anschleichen wollen.

Schätze im Internet

Überblick macht sich vor allem dann bezahlt, wenn Sie nicht allein kämpfen. Denn nach und nach treffen Sie auf bis zu fünf Mitsstreiter, die sich Ihrer Party anschließen. Die gehorchen zwar Ihren Befehlen, bleiben in Kämpfen aber selbständig. Bei Bedarf schlüpfen Sie direkt in die Haut jedes einzelnen und

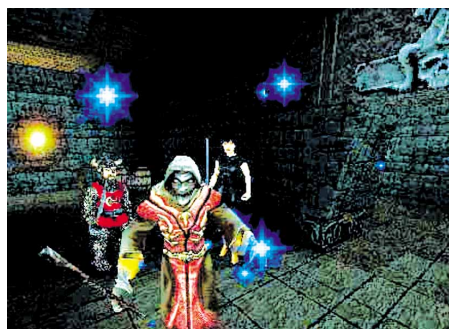


Roß und Reiter erkunden einen im Zelda-Stil von Magie durchdrungenen Wald.

übernehmen so die volle Kontrolle. Ein neues Spielelement kommt hinzu, wenn Sie über den Westwood-Server mit bis zu fünf menschlichen Mitspielern auf Monsterjagd gehen. Denn dort erbeutete Waffen und Gold dürfen Sie zurück auf die heimische Festplatte mitnehmen und im normalen Einzelspiel weiterverwenden.

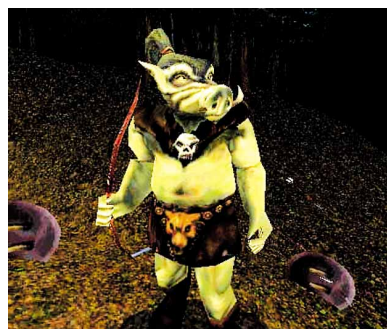
Bis zum Release im Herbst sollen alle 42 Einzelfertigkeiten, über die Ihr Helden-trupp verfügen wird, einge-

baut sein. Dann können Sie sich Ihren Weltenretter auch aus zehn Rassen selbst zusammenbasteln. **MIC**



Auch drei Angreifer auf einmal können unseren wagemutigen Helden nicht schrecken.

Cet Ude Du'a Kahn sowie G'Ezerred Ra. Außer den Verbrechen wider die Phonetik wirft man den beiden finstere Welteroberungsgelüste vor. Ein magie- und schwertgewandter Held muß her – und findet sich, sobald Sie sich vor den Monitor setzen.



Der Eber-Mann schießt mit Pfeil und Bogen.

Swords & Sorcery

Genre: Rollenspiel Hersteller: Westwood
Termin: 3. Quartal '99 Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Ich bin gespannt, ob es Bradley gelingt, die Kämpfe so zu gestalten, daß Runden- wie auch Echtzeitspieler gleichermaßen zufriedengestellt werden. Sollte das klappen und sich der Internetmodus nahtlos ins Einzelspiel einfügen, könnte Sword & Sorcery als Vorbild für eine neue Rollenspielgattung dienen.«