

Magische Kämpfe in 3D

Heretic 2

Aus einer neuen Perspektive und mit aufwendigen Zauberwaffen kämpfen

Sie demnächst in düsteren Fantasy-Welten.



Für das Actionspiel **Heretic 2** geht Hersteller Raven Software ungewöhnliche Wege. Statt wie im Vorgänger aus der Ich-Perspektive, kämpfen Sie künftig wie in **Tomb Raider** mit Außenansicht auf Ihren Helden. Grund für den Blickwinkel: Die Entwickler können so aufwendigere Zaubersprüche und Spezialeffekte darstellen. Rund 100 Einzelanimationen wollen die Designer allein der Hauptfigur Corvus spendieren. Sie sehen, wie Ihr Protagonist rennt, schleicht und hüpf, nach Waffen greift oder zaubert. Auch Verletzungen sollen Sie erkennen können. Je schlechter Corvus' Gesamtzustand, desto ramponierter wankt er durch die Gänge.

Magisches Kriegergerät

Flink zieht Ihr Held einen Pfeil aus dem Köcher, legt ihn auf den mächtigen Bogen,



Mit magischen **Energiebällen** verdrischt Corvus seine Gegner in riesigen Tempelanlagen.

läßt das Geschoß Richtung Decke schnellen – und siehe da, der Pfeil verwandelt sich direkt über einer Horde Zombies in dunkelrot glühenden Säureregen. In **Heretic 2**

wird selbst scheinbar konventionelles Kriegsgerät magische Sprüche hervorrufen. Ähnlich dem Bogen sollen auch die anderen Waffen funktionieren: handelsübliche Schwerter oder Lanzen, die aber spektakuläre Effekte produzieren. Insgesamt können Sie mit zwölf Zauberwaffen kämpfen. Per Faust-

schlag schicken Sie einen mächtigen Feuerball auf Ihre Feinde oder beharken per Lanze – sozusagen als magische MP – Ihre Gegner mit Mana-Geschossen.

Insgesamt sollen Sie 25 linear angeordnete Levels in mittelalterlich Städten, gespenstischen Sümpfen und gewaltigen Tälern erkunden. **PS**



Durch den mächtigen **Schutzring-Zauber** gelangt kein Zombie.

Heretic 2

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Raven Software
Termin: 4. Quartal '98 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Dank der Spezialeffekte und aufwendigen Animationen sieht Heretic 2 spektakulär aus. Was die Außenperspektive betrifft, beweist der Hersteller Mut zum Risiko. Es dürfte sich aber auszahlen, mal die ausgelatschten 3D-Actionpfade zu verlassen.«