



Sin

Sin (»Sünde«) setzt weniger als die Konkurrenz auf spielerische Innovationen, lässt aber Leveldesign vom Allerfeinsten erwarten: In der ersten fertiggestellten Mission kämpft sich der Spieler durch eine riesige Sciencefiction-Fabrik in ausgedehnten Höhlensystemen mit nackten Felswänden und brodelnden Lavaseen. Er soll dort einen Reaktor zerstören und rechtzeitig vor der großen Explosion den retten-

den Ausgang finden. Jeder Level dient gleichzeitig für Solo- wie Multiplayer-Partien: Sobald er als Mehrspieler-Arena genutzt wird, klappen Tore auf, geben zusätzlichen Platz frei und erlauben so bis zu 32 Teilnehmern den Wettstreit. Anders als bei **Quake 2** werden bei **Sin** nicht nur die Lichteffekte, sondern auch die detaillierten Wandtexturen mit 65.000 Farben dargestellt. Derzeit bastelt Ritual (vormals Hypnotic) unter anderem an den Gegnern. Der Hersteller lässt auf seiner Website die Spielergemeinde mitentscheiden: Wie soll das Monster sich verhalten, welche Angriffsmuster verwenden, und wie soll es heißen?



Sin: Auf der Suche nach dem **Reaktor** im Geotherm-Level.

Sin

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Ritual Entertainment
Termin: 1. Quartal 98 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Eher grundsolide als brandneu, aber den Scourge-Machern traue ich einiges zu – vor allem beim Leveldesign und Multiplayermodus.«

Die vier schärfsten Verfolger von Quake 2

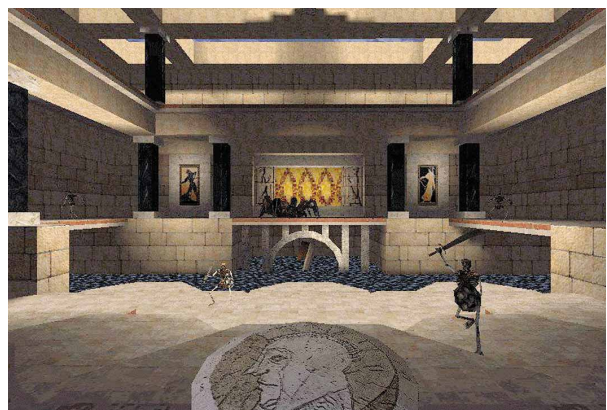
Thronanwä

Daikatana



John Romero höchstpersönlich werkelt an **Daikatana**, das sich um ein legendäres japanisches Langschwert dreht. Sie wollen Ihren ermordeten Professor rächen, die Jagd nach den Killern führt durch vier Epochen: Erst in ein futuristisches Japan, dann zurück nach San Francisco im Jahr 2030, anschließend ins alte Griechenland und zu guter Letzt nach Europa ins Jahr 560 AD. Hiro reist nicht allein durch die Geschichte,

ihm stehen die Tochter des Ermordeten und ein kampfkraftiger Haudrauf zur Seite. Die beiden computergesteuerten Helfer durchwandern zusammen mit dem Spieler die Levels, weisen per Sprachausgabe auf Gegner hin und kämpfen natürlich auch mit. Erst wenn alle drei ihr Bildschirmleben ausgehaucht haben, heißt es endgültig »Game Over«. Fast jeder Level bietet neue Monster, insgesamt arbeitet Ion Storm an 64 wilden Kreaturen. Eine Besonderheit ist das Schwert **Daikatana**: Ähnlich wie ein Charakter in Rollenspielen sammelt es durch regelmäßigen Gebrauch Erfahrung und wird immer mächtiger.



Daikatana: Ein **Dreier**team kämpft sich durch die Historie.

Daikatana

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Ion Storm
Termin: Dezember 97 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Als infernalisches Trio durch die Weltgeschichte. Klingt spannend – falls die beiden automatischen Mitstreiter wirklich eine Hilfe sind.«



Unreal: Ein grünhäutiger und ziemlich bössartiger Skaarj greift an.

Unreal

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Epic Megagames
Termin: November 97 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Hoffentlich wird Unreal endlich Wirklichkeit. Die fortgeschrittene KI und die Morphing-Stations versprechen gehobenen Baller-Spielspaß.«

Unreal

Es gibt sie tatsächlich: 3D-Shooter, die nicht von der **Quake**-Engine abstammen. Neben überzeugenden Grafiken bietet **Unreal** auch Neuerungen beim Spielprinzip. An sogenannten »Morphing Stations« ändern Sie Ihre Gestalt und stapfen als mächtiges Monstrum durch den Level, verkleinern sich auf Mückenformat oder erkunden als Flugwesen neue Gebiete. Für die KI zeichnet Steven Polge verantwortlich, der Schöpfer der künstlichen **Quake**-Netzwerkgegner »Reaper-Bots«. **Unreal** setzt weni-

ger auf Massenkämpfe mit vielen Gegnern: Meist trifft der Spieler nur auf kleine Gruppen, die sich dafür um so cleverer zur Wehr setzen. So stimmen etwa die grünhäutigen Skaarj ihre Attacken untereinander ab, indem sie sich in ihrer Aliensprache Befehle zubrüllen. Nicht alle Außerirdischen sind von Beginn an feindlich, mit einigen können Sie sich verbünden. Wer ohne nachzudenken jedem fremden Wesen eine Ladung Blei in den außerirdischen Wanst jagt, hofft auf derartige Hilfe natürlich vergebens.



rter

Nicht nur id kann's: Auch andere 3D-Action-Teams werkeln an neuen Ballerspielen mit Bombastgrafik.



Half-Life: Diese Soldaten benutzen fiese Umzingelungstaktiken.

Half-Life

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Valve
Termin: Dezember 97 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Dank fortgeschrittener KI und neuartigen Gegneranimationen absolutes Hitpotential – nie haben sich Gegner realistischer und schlauer verhalten.«

Half-Life

Auf einer Forschungsstation gelingt per Dimensionstor der Kontakt mit einer außerirdischen Rasse. Natürlich gibt es Probleme, das indizierte **Doom** läßt grüßen. Bald kämpfen in den Labors Außerirdische, Marines sowie CIA-Agenten fröhlich mit- und gegeneinander. **Half-Life** erzählt diese Story nicht in Zwischensequenzen, sondern direkt in der 3D-Grafik mit sprechenden Charakteren. In diese Szenen können Sie sogar eingreifen und die weiteren Ereignisse mitbestimmen. **Half-Life** er-

innert zwar sehr an die **Quake**-Engine, nutzt für viele Effekte aber eigene Technologien. So tragen alle Monster ein aufwendiges Texturenkleid über einem 3D-Skelett. Das erlaubt flexiblere Bewegungen, etwa auf Treppen. Die Monster sind nicht nur gut zu Fuß, sie hören und riechen ihre Opponenten sogar. Wenn Sie gegen Marines kämpfen, geben die sich Feuerschutz, gehen in Deckung, tauschen Infos aus und versuchen, Sie zu umzingeln. **ps**

