

# Unter Tage



Dieses Bild zeigt die grafischen Möglichkeiten bei Piranhas selbstentwickelter Grafik-Engine. (Gothic)

Die neue Firma Piranha Bytes ist ein Ableger von Greenwood Entertainment und ebenfalls in Bochum ansässig. Erstes Produkt ist das Rollenspiel Gothic, welches Sie in eine finstere Unterwelt versetzt. Die dort lebenden Existenzen fristen ihr Dasein und müssen Erze schürfen; vom Tageslicht haben sie noch nie etwas gehört. Ihre Aufgabe ist es nun, auszubre-

chen und herauszufinden, was dies alles zu bedeuten hat. Außer dunklen Verliesen werden Sie also auch die Oberwelt erkunden.

Die Bochumer Programmierer legen besonderen Wert auf ihre selbstentwickelte Grafik-Engine, die im Gegensatz zu vielen 3D-Shootern Flächen in beliebigen Winkeln zulässt und daher weitaus flexibler ist. Außerdem arbeiten sie nach der Maxime, daß die ersten 15 Minuten den Spieler fesseln müssen – ein komfortables Interface samt spannender Story sind also zu erwarten. Der Titel wird voraussichtlich noch vor Weihnachten erscheinen. (mash)

#### GOthic – FACTS

- ▶ Hersteller: Piranha Bytes
- ▶ Genre: Rollenspiel
- ▶ Termin: 4. Quartal '98

# Hardrock am Ring

Ausgerechnet die letzte Kurve wird Ihnen zum Verhängnis: Mit über 200 Sachen donnern Sie in die stählerne Leitplanke und müssen dann doch etwas tiefer durchatmen. So hart kann das Leben sein in der Welt von Motorhead. In düsteren Metropolen fahren Sie hier gegen bis zu sieben clevere Computer-



Ultraschnelle Renn-Action; mit Beschleunigerkarte sieht's noch einen Zacken schöner aus. (Motorhead)

gegner, die sich vor allem durch Lernfähigkeit auszeichnen; je länger das Rennen dauert, desto besser fahren sie. Beeindruckt hat uns die Frame-Rate: Über 50 Bilder pro Sekunde waren nichts ungewöhnliches.

Anfangs sind nur zwei Rennstrecken verfügbar, aber im Rahmen guter Ergebnisse wird sich die Palette gewaltig erweitern. Das Programm erinnert mit seiner schellen Grafik ein wenig an »Ultimate Race Pro«, erbringt aber durch einen Meisterchaftsmodus ein zusätzliches motivierendes Moment. 3D-Beschleuniger werden auf breiter Front unterstützt, aber auch ohne eine solche Zusatz-Hardware kommt Gremlins Gaspedal-Malträtiener gut in Fahrt. (uh)

#### MOTORHEAD – FACTS

- ▶ Hersteller: Gremlin
- ▶ Genre: Rennspiel
- ▶ Termin: Mai '98

## Himmelfahrts-Kommando

Das spanische Programmiererteam Pyro begibt sich mit **Commandos** hinter feindliche Linien: Ein bis zu sechs Mann starker Söldnertrupp zieht los, um im Zweiten Weltkrieg fleißig zu infiltrieren, sabotieren und detonieren. Jedes Teammitglied verfügt über andere Talente. Das klingt zwar nach einer rundenbasierten Nahkampfbung Marke »Jagged Alliance«, findet aber im Falle von **Commandos** in Echtzeit statt.

Auch wenn man es der isometrischen Spielfeld-Grafik auf den ersten Blick nicht ansieht, steckt eine handfeste 3D-Engine dahinter. So sind herumstehende Objekte keine bloße Zier, sondern mitkalkulierte Elemente einer 3D-Spielwelt, hinter denen sich Ihre Jungs verstecken können. Das Sichtfeld der Gegner und tote Winkel werden realistisch berechnet. Außerdem können Sie stufenlos ins Geschehen rein- und wieder rauszoomen. Auffälligster Gag bei **Commandos** ist das flexible Zer-



Mittels des dreigeteilten Bildschirms behalten Sie die Übersicht, selbst wenn Ihre Mannen getrennte Wege gehen. (Commandos)



Hier lassen wir uns das Blickfeld der Wachsoldaten farblich anzeigen. Zum Anschleichen ideale tote Winkel sind leicht erkennbar. (Commandos)

legen des Bildschirms in unabhängige Teilbereiche. Sie teilen Ihre Truppe in drei oder vier verschiedene Minigruppen auf? Kein Problem; individuelle Grafikfenster mit separaten

Betrachterkameras sorgen dafür, daß Sie Ihre Schützlinge stets im Blick haben. Um die Route einer feindlichen Patrouille zu verfolgen, können Sie eine Kame-

ra fest auf die zu observierende Einheit richten und deren Spaziergänge im Überwachungsfenster studieren.

In über zwei Dutzend Missionen werden Sie die ehrenwerten Kommandanten steuern. Zu Beginn jedes Einsatzes gibt's ein ausführliches Briefing mit munteren Kamerashwenks über das Terrain, doch dann sind Sie auf sich selbst gestellt. Bei den späteren Missionen bekommt man den Lösungsweg nicht mehr vorgekaut; Kreativität ist gefragt, um elektrische Zäune zu überwinden, Kriegsschiffe zu versenken und Bahngleise zu sprengen. (H)

#### COMMANDOS – FACTS

- ▶ Hersteller: Eidos Interactive
- ▶ Genre: Echtzeit-Strategie
- ▶ Termin: Sommer '98