

LEBEN OHNE LARA

Selbst für Eidos gibt es mehr auf der Welt als nur „Tomb Raider“: Neben Teil drei der 3D-Saga sollen in den kommenden Monaten zwei starke Lizenztitel die Charts stürmen. So wird gerade das altbekannte „World League Soccer“ mit neuen Motion-Capture-Animationen und Stadien aufgewertet – fehlt nur noch Englands 18jähriger Wunderstürmer auf der Box, und fertig ist **Michael Owen's World League Soccer '99**.

Für die Echtzeitstrategie **Braveheart** (bisheriger Entwicklungstitel: „Tartan Army“) konnte man gar Movie-Hauptdarsteller Mel Gibson höchstpersönlich verpflichten. Ab Mitte 1999 sollen er und seine Highlander sich in angeblich bahnbrechendem 3D-Gelände mit zwölf feindlichen Clans kloppen.



Stürmt ab Januar in die PC-Stadien: Michael Owen's World League Soccer '99



Aus Tartan Army wird Braveheart - inklusive Mel Gibson!

LEGO INTERAKTIV

Mit dem neuen Label **Lego Media** will der Baustein-Pionier ab Oktober die Computerkids begeistern. Erstes Produkt ist **Cybermaster**, ein Komplettsset aus Steuerungssoftware und Plastikklötzen mit Innenleben – u.a. Mikrochips, Tastensensoren, Motoren und Getriebe. Damit werden dann Modelle möglich, die etwa vom PC aus steuerbar sind.



VUD JAGT RAUBKOPIERER

Mit einer groß angelegten Medienkampagne geht der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) gegen Spielepiraten vor: **Anzeigen** in Fachzeitschriften, in Schulnähe platzierte **Plakate** und im Fachhandel ausgelegte **Aufkleber** sollen über die durch Raubkopierer entstehenden Schäden informieren, die Erkennung von illegaler Software erleichtern und das Unrechtsbewusstsein wecken.

DER SPIELE-SENDER

Anfang September ging der gemeinsam von Infogrames und Canal Plus aus der Taufe gehobene **TV-Kanal Game One** auf Sendung. Das Programm dreht sich ausschließlich um Computerspiele, ist jedoch vorerst nur via Satellit und Digitaldekoder zu empfangen – und selbst dann bloß in französischer Sprache. Infogrames sucht freilich bereits nach einem deutschen Partner, um den Sender möglichst noch dieses Jahr auch hierzulande zu etablieren.

„Die deutsche Entwicklerszene wacht auf!“

Derzeit bringen junge Teams frischen Wind in die häufig zu Recht als konservativ verschriene Entwicklerszene hierzulande. Piranha Bytes ist eines davon, doch auch bei Funatics, Tri-node oder Mas-sive Development sitzen Leute mit viel Erfahrung und noch mehr Ideen. Die meisten davon haben bereits sehr erfolgreiche Produkte veröffentlicht und besitzen daher das nötige Selbstvertrauen, um sich auch dem internationalen Vergleich zu stellen. Kurzum, die deutsche Szene erwacht jetzt erst so richtig!



Stefan Nyul, Geschäftsführer bei Piranha Bytes

Bestes Zeichen dafür ist das erste deutsche Developertreffen: das Deutsche Unterhaltungssoftware Forum. Am 19. September (*Anm. der Red.: und damit leider knapp nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe*) werden sich mehr als 40 Teams in Darmstadt treffen, kennenlernen, Erfahrungen austauschen und natürlich ein Faß aufmachen. Dieses miteinander ist auch erforderlich, um sich den vorwiegend aus dem anglo-amerikanischen Raum stammenden Publishern zu empfehlen. Denn nicht alle unterstützen die Entwicklung einer deutschen Spiele-Szene, so mancher bangt um die Prüfnde der konzern-eigenen Studios in den Mutterländern. Doch die Welt wird es zur Kenntnis nehmen müssen: Spiele-Software aus und für Deutschland ist klar im Kommen!

Messen & Termine

Clubhouse: Level X

Praktisch PC Joker-TV 31. Oktober, zwischen 8 und 11 Uhr auf Sat 1

Computer '98

Verkaufsmesse für Computer-Entertainment 13. bis 15. November 1998 in Köln
Info: www.computer98.de
Tel.: 0234/9 46 88 15

Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik 17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund
Info: www.westfallenhallen.de
Tel.: 0231/120 45 21

Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler 15. bis 19. März 1999 in San José/USA
Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html

Deutsche Spiele für die Welt:



Das Bochumer Hauptquartier



„Auch hier in
Deutschland lassen
sich Computer-
spiele für den Welt-
markt entwickeln!“

(Geschäftsführer Stefan Nyul zur Firmenphilosophie)

Der harte Kern von Piranha Bytes von links nach rechts: Stefan Nyul (Geschäftsführung, Projektleitung), Tom Putzki (Grafik), Alex Brüggemann (Animation) und Michael Hoge (Art Director, Gamedesign)

Mangelnde Erfahrung kann man den meisten Neulingen deutscher Prägung kaum vorwerfen: Ob Funatics, Trinode oder Massive, alle diese Firmen verfügen über Leute, die sich bereits bei großen Publishern wie Funsoft oder Blue Byte erste Spuren verdient haben – so auch die Bochumer Piranhabeißer.

Das Label Piranha Bytes wurde am 1. Oktober vergangenen Jahres von fünf ehemaligen Greenwood-Mitarbeitern gegründet. Und deren Karrieren begannen teilweise schon auf frühem Rechner-Urgestein wie dem ZX-81. Noch im grünen Wald von Gütersloh war das Team an rund zwölf Projekten beteiligt, die wie die meisten Greenwood-Titel auf deutsche Verhältnisse abgestellt waren. Ein Hauptziel der Verselbständigung ist nun die Ausrichtung auf den Weltmarkt, um so für eine größere Zielgruppe produzieren zu können.

Gelingen soll das bei allen kommenden Produkten durch Zutaten wie eine fesselnde Story, ansprechende Spieltiefe, innovative Ideen, schlüssiges Handling und vor allem Gamedesign, das den User auf Anhieb in Bann schlägt – loslegen und wohlfühlen, lautet die Devise. So will man den Beweis antreten, daß der Horizont deutscher Developer bei Aufbastrategie und Managementsimulationen noch lange nicht endet. Warum nicht mal ein 3D-Actionabenteuer aus deutscher Produktion, das auf internationalem Parkett Erfolge einheimst? Just das soll gleich mit dem Piranha-Erstling „Gothic“ gelingen. Ein erster Fingerzeig auf die Erfolgsaussichten sind eine ganze Reihe von Homepages zum Spiel, die bereits jetzt im Internet hängen – nicht vom Hersteller (www.piranha-bytes.com) plaziert, sondern von erwartungsvollen Spielern! (rl)

In Sachen Zockware war Deutschland lange Entwicklungsland: Spiele gedeihen auf hiesigem Boden nur spärlich, das Gros der Software ist auf den US-Geschmack zugeschnitten. Doch in den letzten Monaten schossen lokale Entwicklerteams aus dem Boden – ein solcher Newcomer will ab dem kommenden Jahr sein Stück vom Umsatzkuchen.

Das kommende Highlight: Gothic

Mit dem kriegerischen Gotenvolk hat die für das erste Quartal 1999 anvisierte Mischung aus 3D-Actiongame und Fantasy-Rollenspiel trotz des Titels wenig gemein – eher schon mit dem Movie „Die Klapperschlange“:

Der Held findet sich als unbewaffneter Einzelgänger in einem gewaltigen Gefängnis-Komplex wieder, von wo ihm nach zahlreichen Dialogen, Rätseln und Kämpfen schlussendlich die Flucht gelingen soll.

Der Weg zum Ausgang ist freilich lang und beschwerlich; wer sich einer der zahlreichen Banden anschließt, dürfte es etwas leichter haben. Ob

Karrieren als Dieb, Krieger, Magier oder Sektenmitglied angestrebt werden, ist dabei im übrigen Jacke wie Hose: Piranha Bytes will den nichtlinearen Spielverlauf auf alle Eventualitäten vorbereiten. Die Entwickler versprechen abwechslungsreiche Quests, hilfsbereite Einwohner und clevere Monster, dazu Instant-Spielbarkeit durch schlüssiges Handling. So werden die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten des Helden mit einem komplexen Magiesystem kombiniert, ohne daß man durch unübersichtliche Menüs blättern oder zur Bedienung mehr als sechs Tasten heranziehen müßte.



Handling ohne Probleme: In die untere Screenhälfte läßt sich jederzeit die Tastatur- oder Padbelegung einblenden



Kämpfe im gros: Die Labyrinth sind mit cleveren Monstern durchsetzt, deren Design bis zum Release noch kräftig überarbeitet wird



3D-Magie: Aufwendige Motion Capture-Animationen und spektakulär inszenierte Zaubersprüche verwöhnen das Auge