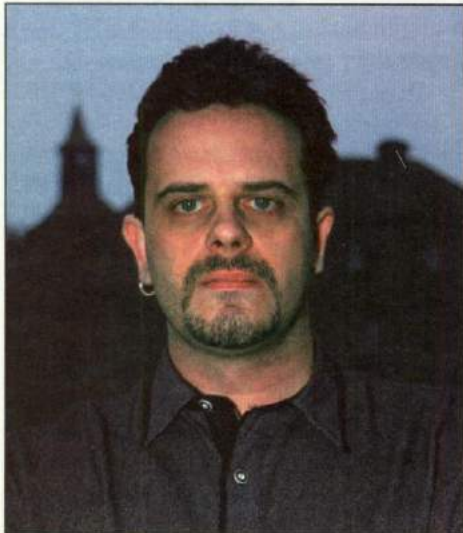


## Piranha Bytes:

## Wird Gothic zum Meilenstein der deutschen Spielegeschichte?

Bochum. Überraschung aus dem Ruhrpott: Die junge Spieleschmiede Piranha Bytes hat mit einer 25%-Version von 'Gothic' ein 3D-Rollenspiel für PC enthüllt, das technisch und spielerisch einen neuen



Tom Putzki, Piranha Bytes: Einsteigerfreundlichkeit über simples Interface erreichen.

Meilenstein der deutschen Spieleentwicklung markieren könnte. „Gothic ist ein Rollenspiel für den Mainstream-Spieler“, erläutert Piranhas Marketing Director Tom Putzki. „Das bedeutet nicht, daß wir an der Spieltiefe sparen, sondern wir entwickeln ein Interface, als würden wir ein PlayStation-Spiel programmieren. Das heißt, daß wir eine intuitive Bedienung über maximal acht Tasten sicherstellen wollen.“ Als Held ist man in 'Gothic' in einer mit magischen Barrieren gesicherten Gefängniswelt unterwegs, aus der man entfliehen muß. Dort hat sich allerdings bereits ein Sozialsystem mit verschiedenen Gilden gebildet, denen man beitreten kann, aber dann auch an deren Machtkämpfen mit anderen Gilden teilnehmen muß. Besonders interessant scheinen allerdings die Monsterrassen zu werden. Piranha Bytes plant Rassen mit völlig unterschiedlichen Verhaltensweisen, wie zum Beispiel Aasfresser, die dem Helden in der Hoffnung auf neue Opfer folgen, ihn aber selbst zunächst nicht angreifen. Dann wie-



Gothic: Brillante Gegnerstrategien und düstere Stimmung im 3D-Dungeon.

derum soll es Monster geben, die vom Licht angezogen werden; andere sind taub oder nehmen nur Bewegungen wahr. Ein besonderer Gag dürften riesige Höhlenunholde werden, die zwar den Helden nicht über Hindernisse verfolgen, wohl aber kleinere Monster hochheben und über solche Hindernisse werfen können. 'Gothic' soll im Januar oder Februar 1999 erscheinen, ein Vertrieb steht allerdings noch nicht fest. (ch) ■

## Eidos:

## Tomb Raider 3 offenbar doch schon in Entwicklung

San Francisco. Es gibt erste Anzeichen für die Fortsetzung der erfolgreichen 'Tomb Raider'-Reihe mit Cyberbabe Lara Croft. So beruft sich PSM Online auf eine nicht näher genannte Informationsquelle im Entwicklungs-Umfeld von Eidos Interactive, nach der mit 'The Adventures of Lara Croft' bereits ein Interimstitel für das Sequel vorliegt. Obwohl offiziell unbestätigt, soll die zweite Fortsetzung des Erfolgsspiels thematisch an das Ende von 'Tomb Raider 2' anknüpfen. Unterdessen veröffentlicht Eidos mit 'Tomb Raider Gold' eine Sonderedition für PC CD-ROM. Sie soll zwei neue Szenarios enthalten. Die Mission 'Shadows of the Cat' bringt Lara Croft noch einmal zurück zu den ägyptischen Khamoon-Levels. Hier wird der Spieler nun mit Hochwasser und Erdbeben konfrontiert. Ein zusätzliches Szenario führt die attraktive Heldin ein weiteres Mal in die Stadt des versunkenen Atlantis. 'Tomb Raider Gold' wird daneben einige Extras wie Bildschirmschoner, diverse Desktop-Programme für Fans enthalten. In den USA soll die 'Gold'-Edition noch im März erscheinen und für weniger als 30 US-Dollar angeboten werden. (jf) ■

## Eigene Wege:

## Interplay-Stardesigner Tim Cain macht sich mit neuem Team selbständig

Irvine. Tim Cain, der mit dem in den USA bereits seit Monaten veröffentlichten PC-Rollenspiel 'Fallout' zum jüngsten Designer-Star der Branche avancierte, hat Interplay verlassen. Ihm gefolgt sind auch Art Director Leonard Boyarsky und der technische Director Jason Anderson. Erste Gerüchte um Probleme der Gruppe mit dem Interplay-Management dementiert Tim Cain allerdings. „Die einfache Antwort ist, daß ich Spiele ganz anders gemacht habe, als Interplay dies tut“, meint Cain. „Ich dachte, ich hätte mich mit Fallout bewiesen, aber beim Produktionsstart von Fallout 2 fingen die ganzen Schwierigkeiten wieder von vorne an.“ Wo die Probleme im Detail lagen, kommentiert Cain nicht. Nun arbeitet das talentierte Trio an einem neuen Rollenspielkonzept, hat sich allerdings noch nicht entschieden, ob es ein neues Unternehmen gründen will oder sein Projekt als internes Team bei einem anderen Publisher fort-



Tim Cain, Interplay: Zukunft als selbständiges Team oder als interne Gruppe noch unklar.

führt. „Wir werden uns in den nächsten Wochen damit beschäftigen, ein Spieldesign und eine Geschäftsstrategie zu entwerfen“, meint Cain. „Leonard arbeitet bereits an einer Story, und Jason sucht gerade neue Ansatzpunkte für eine isometrische Spielumgebung. Ich will ein ganz neues Rollenspielkonzept machen. Ich will keine Lizenz, aber ich lege meine Karten auf den Tisch und will all die Dinge und Ideen einbringen, die ich in Fallout nicht unterbringen konnte. Ich weiß, daß ich eine Menge an Ressourcen verlangen werde, aber ich kann auf Un-

ternehmen zugehen und sagen: Gebt uns zwei Jahre, und wir werden Euch einen Hit liefern.“ Tim Cain hat seinen Abschied bei Interplay so lange verzögert, bis die Storyline und die ersten Grafiken fertiggestellt waren. Der Titel soll bereits jetzt in einer spielbaren Alpha-Version vorliegen und durch Cains anfängliche Beteiligung den hohen Qualitätsmaßstab erfüllen, den der Vorgänger vorgelegt hat. (ch) ■