

Ubi Soft Entertainment GmbH

Kontakt: Ralf Wirsing

Telefon: +49 / 2 11 / 3 38 00 75

Fax: +49 / 2 11 / 3 38 00 51

E-mail: ralf.wirsing@ubisoft.de

E3 Atlanta, 27. Mai 1998

ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG

Apokalyptische Totenmesse für gefallene Engel:

REQUIEM

Wrath of the Fallen

Mystisches Shoot'em Up von Cyclone Studios erscheint in Deutschland voraussichtlich im Oktober '98

Die Cyclone Studios haben sich bereits mit UPRISING einen sicheren Platz im Herzen aller Hardcore Gamer erobert. Jetzt schlägt die Stunde der Ego-Shooter... REQUIEM Wrath of the Fallen verspricht grafisches Neuland optimiert für den Voodoo2-Chip, eine atmosphärische Spieldichte mit ausgefeilter Storyline und eine Spiele-KI, die dem Spieler alles abverlangt.

Himmliche Heerscharen und höllische Horden rüsten in REQUIEM Wrath of the Fallen zum letzten Gefecht auf Erden. Nach dem Großen Krieg sorgen sich die siegreichen Himmlischen oder „Erwählten“ um das Wohl alles Irdischen, während die geschlagenen „Gefallenen“ in ihren Katakomben Rachepläne schmieden. Legionen der gefallenen Engel werden auf die Erde entsandt, um die Kontrolle über die Schöpfung an sich zu reißen. Die Höllenlegionen tarnen sich als normale Sterbliche. Grundsätzlich unterliegen die Engel beider Streitmächte bestimmten irdischen Gesetzen bei ihren Erdmissionen, für die sie sich materialisieren müssen. So steht ihnen nur ein Bruchteil ihrer mystischen Kräfte zur Verfügung (daher kann es durchaus angebracht sein, die Engelsmagie für eine soliden Ballermann einzutauschen) und sie werden quasi sterblich, d.h. können in eine Zwischendimension geschickt werden...

Der Spieler schlüpft in die Rolle des himmlischen Engelskriegers Malachai. Erdmission: Search and Destroy. Gut, daß Malachai kein gefiedertes Lockenköpfchen sondern ein hartgesottener Agent himmlischer Gerechtigkeit ist. Und noch besser, daß ihm ein paar Tricks, die schon in der Bibel lobend erwähnt werden, zur Verfügung stehen: Gegner kann Malachai in Salzsäulen verwandeln. Tote können wiederbelebt werden um danach an Malachais Seite zu kämpfen. Heilungen, das Aussenden von Plagen und Wandeln auf dem Wasser gehören zu Malachais leichteren Übungen. Besonders nett: Malachai kann seinen Körper verlassen und in andere Wesen eindringen...

Dieses Spiel ist höllisch gut, hat göttliche Grafiken und eine geradezu biblische Spieltiefe (war ja klar, daß sowas kommen mußte)...

Cyclone Studios wurde 1984 gegründet und hat eine Mission: Spiele zu entwickeln, die neue Maßstäbe setzen. Aus dem Garagenunternehmen ist inzwischen ein Office mit über 40 Mitarbeitern geworden. Cyclone Studios ist ein Unternehmen der 3DO Company. Weitere Informationen über Cyclone Studios und The 3DO Company finden Sie unter www.3do.com.

In Deutschland werden Titel der 3DO Company exklusiv über die Ubi Soft Entertainment GmbH vermarktet und vertrieben. Die erfolgreiche Zusammenarbeit startete im Dezember 1997 mit dem Release von HEROES OF MIGHT AND MAGIC (Price of Loyalty). Im Januar '98 erschien UPRISING, eine wegweisende Mischung aus Action und Strategie und im Mai '98 MIGHT AND MAGIC VI. To be continued...