

Lars Hannig

Geb. 1985 in Coesfeld / Von Kindesalter an Entwicklung von Spielideen / Seit 1999 Hobby-Spiele-Entwickler (PC, Konsolen) / Autor / Derzeit Studium Game Design an der MEDIA-DESIGN HOCHSCHULE Düsseldorf / 2006 Vordiplom Media Design.



MAGIKA

Der Ruf des Abenteurers. Zwei unscheinbare Waisenkinder werden auf eine lebensgefährliche Reise ins Ungewisse entsandt. Das Schicksal der ganzen Welt liegt in ihren kleinen Händen und stellt ihre Freundschaft auf eine harte Probe.

Zwei Kinder suchen ihren Weg

Ängstlich tastet JASMIN (14) nach LUCIUS' (14) Hand. Er drückt sie fest und schickt ihr ein kurzes Lächeln. Jasmin schöpft Mut. Gemeinsam werden sie es schaffen, da ist sie sich ganz sicher. Doch das unheimliche Gefühl im Bauch der Kinder bleibt, als sie den überwucherten Pfad entlang gehen, den die Zeit schon längst vergessen hat.

Kalter Wind heult in den Bäumen. Um sie herum raschelt es, und überall scheinen kleine, hinterlistige Augen auf die beiden zu lauern.

Plötzlich bleibt Jasmin stehen und zieht Lucius zu sich. Sie stoppt so abrupt, dass er fast hinfällt. „Sieh mal dort vor uns. Mit dem Gras dort stimmt was nicht. Eine Falle?“ Vorsichtig tritt Lucius näher heran und wirft einen schweren Stein auf die Stelle. Tatsächlich! Der Boden gibt nach und vor ihnen klafft eine tiefe Grube voller giftiger Schlangen. Erleichtert lächelt Jasmin ihren Freund an.

Sie gehören nicht in diese Welt, das wissen sie nur zu gut. Und sie müssen vorsichtig sein. Gefahren lauern überall. Mit jedem Schritt entfernen sie sich ein Stück weiter von der vertrauten Stadt. Langsam verglimmt der schwache Schimmer der magischen Laternen.

In der Ferne schwindet das Leben. Aus dem vergifteten Boden brechen nur noch vereinzelte knorrige Ranken mit spitzen Stacheln, die den steinigen Weg säumen. Hinter der Weggabelung zeichnen sich die Umrisse des dunklen Turms bedrohlich vor dem grauen Himmel ab. Der Gestank von Schwefel liegt in der Luft und das

rote Glühen brodelnder Lava umhüllt den uralten Hügel und die zerfallene Brücke.

Neuartiger Genre-Mix im Fantasy Setting

Mein Spiel *Magika* erzählt eine dramatische Geschichte voller Spannung und überraschender Wendungen. Mit Jump & Run und Adventure verschmelzen zwei klassische Videospiel-Genres zu einem noch nie da gewesenen Spielerlebnis.

Das Spiel findet in einem Fantasy-Setting statt, dessen Optik von einer liebevoll gestalteten 2D-Zeichentrick-Welt lebt. Der Spieler kann diese Welt frei durchwandern. Alternativ erlaubt eine Übersichtskarte Abkürzungen zwischen den bereits erforschten bzw. bespielten Umgebungen.

Bei der Erkundung der Spielwelt müssen Gegner und Hindernisse unbeschadet überwunden werden. Viele Figuren geben dem Spieler abenteuerliche Aufgaben in Form freiwilliger Sidequests oder für den Fortgang der Geschichte notwendiger Mainquests. Der Spieler verdient so Lebensenergie, magische Energie oder Gold, enthüllt einen Teil der Geschichte, erlernt neue Fähigkeiten oder erhält wichtige Gegenstände.

Hoher Wiederspielwert

Der Spielverlauf ist nicht-linear und bietet sehr viel Abwechslung. Durch die Wahl der Quests, der Reise durch die Spielwelt und der erlernten Fähigkeiten stehen viele verschiedene Lösungswege offen.

Spieler & Plattform

Magika wurde für Jungen und Mädchen ab einem Alter von 10 Jahren konzipiert, ist aber durchaus auch für Erwachsene interessant. Wahlweise kann alleine oder zu zweit im Team gespielt werden. Zielplattformen sind zum Beispiel PC, Nintendo DS und Nintendo Wii.



Magika

Kontakt:
Im Ried 24
48653 Coesfeld
T 0176-62 04 09 78
Email contact@larshannig.com / lars.hannig@gmx.de
www.larshannig.com