

Mister Undercover

# DRIVER 3

Heimlich, still und leise wollte sich Ataris GTA-Herausforderer in die deutschen Verkaufsregale schleichen – ohne GameStar-Test! Und wer hat's verhindert? Die Schweizer.

**D**ie Lage wenige Tage vor Redaktionsschluss: Obwohl der **GTA**-Konkurrent **Driver 3** in der Schweiz bereits in den Regalen steht, hat uns Publisher Atari keine Testversion geschickt. Die GameStar-Einsatzleitung muss handeln und aktiviert ihren Undercover-Agenten in Zürich. Mit Mut, Risikobereitschaft und einer großen Portion Können gelingt es unserem Mann, die DVD mit den sensiblen Daten gerade noch rechtzeitig nach München zu schmuggeln.

## Miami, Nizza, Istanbul

Der Auftrag von Undercover-Cop Tanner mag nicht ganz so aufregend sein wie der unseres Zürich-Agenten, als spannende Hintergrund-Story für ein Ac-

tion-Rennspiel taugt er aber allemal. Um herauszufinden, wer hinter dem Diebstahl von 40 Luxus-Schlitten steckt, schleust sich Tanner in eine Autoschieber-Bande ein. Die Spur führt ihn in 26 Einsätzen von Miami über Nizza nach Istanbul. 30 kinoreif geschnittene Render-Sequenzen erzählen zwischen den Missionen Tanners Geschichte. Unser Tipp: Spielen Sie die englische Originalversion (auf der DVD enthalten), dann leihen Hollywoodstars wie Mickey Rourke und Michael Madsen den Charakteren ihre Stimme.

## Gelenkte Dramatik

Trotz über 250 Kilometern originalgetreu nachgebauter Straßen haben Sie in der Kampagne

von **Driver 3** deutlich weniger Freiheiten als in der **GTA**-Serie.

Für die Missionen gibt's meist nur eine Lösungsmöglichkeit, versteckte Gimmicks suchen Sie vergebens. Dafür spielen sich die Einsätze ebenso abwechslungsreich wie dramatisch. So muss Tanner in der ersten Nizza-Mission unter Zeitdruck zu seiner Bandenchefin Calita rasen, die in einen Hinterhalt geraten ist. Nach der bleihaltigen Befreiung ballert er sich zu Fuß gemeinsam mit Calita durch die engen Gassen zum Fluchtlieferwagen. Es folgt eine wilde Verfolgungsjagd, Tanner pustet mit dem Ladeflächen-MG angreifende Autos von der Straße. Nervenzerfetzend – zumal **Driver**

**3** den einzigen Schwierigkeitsgrad enorm hoch ansiedelt. Dennoch haben frustgestählte Undercover-Cops den Fall nach spätestens 15 Stunden gelöst. Dank amüsanter Minispiele wie Checkpoint-Rennen und einem Freie-Fahrt-Modus, der zum Erkunden der riesigen Städte einlädt, macht **Driver 3** aber auch nach absolvierter Kampagne noch ein Weilchen Spaß.

## Bleib im Wagen!

Rund 70 Prozent der Spielzeit sind Sie in einem der über 70 Fortbewegungsmittel unterwegs. Gut so, denn egal ob Lu-



Waghalsige Flucht durch Miami: Die Polizei ist uns dicht auf den Fersen, und unser Auto steht kurz vor dem Totalschaden.



Auch Motorboote fahren sich glaubwürdig.



Tolle Rendersequenzen erzählen die Geschichte.



Knifflig: Wir bugstieren ein geklautes Auto in einen fahrenden LKW.

xusflitzer, Motorrad, Truck oder Sportboot: Die Fahrphysik wirkt deutlich realistischer als in **GTA Vice City**, erlaubt mit ein wenig Übung haarsträubende Manöver und damit hochdramatische Verfolgungsjagden. Gegnerische Autos pflügen in Schlangenlinien durch den Gegenverkehr, schneiden Ihnen den Weg ab oder rammen Sie gezielt gegen den nächsten Betonpfeiler.

Sobald Ihre Feinde jedoch das Auto verlassen, reduziert sich ihr Gehirnschmalz von Schumi- auf Amöben-Niveau. Die Kollegen bleiben in der Schusslinie, auch wenn gerade hundert Kugeln um ihre Ohren pfeifen. Selbst aus fünf Metern Entfernung ballern sie lieber in die Luft als auf den Feind. Und wie löst **Driver 3** dieses KI-Problem? Indem es Gegner bevorzugt unfair direkt hinter Türen und Ecken platziert – ganz großes Buh! Immerhin haben Sie in den Schießereien deutlich mehr Kontrolle als bei der Konsolen-Version von **Driver 3**; die präzisere Steuerung mit Maus und Tastatur macht's möglich.

### Amüsanter Platten

Optisch präsentiert sich **Driver 3** ähnlich zwiespältig: Die detail-

lierten Autos lassen sich komplett in ihre Einzelteile zerlegen – ein Schuss auf den Reifen, und schon zerschellt das Feindauto an der nächsten Wand. Auch die Physik-Engine schindet mächtig Eindruck: Bretter fliegen stilvoll durch die Luft, wenn Sie einen Marktstand zerlegen, Fässer lassen sich wunderschön in die Ideallinie des Verfolgers kegeln. Ungläubiges Staunen wechselt aber schnell in ungläubiges Entsetzen, wenn der Gegenverkehr mangels Fernsicht nur wenige Meter vor der eigenen Stoßstange aufpoppt. Das stocksteife, teils lächerliche Gehampel der Spielfiguren animiert dagegen eher zum mitleidigen Kopfschütteln. Richtig sauer machen die unverschämte hohen Hardware-Anforderungen – hier hat jemand äußerst schlampig programmiert!

In Sachen Sound erlaubt sich **Driver 3** deutlich weniger Ausreißer, ohne jedoch zu brillieren: Die unaufdringliche Musik passt sich dynamisch der Spielsituation an, sowohl Motoren- als auch Schussgeräusche klingen halbwegs realistisch und knattern in sauber abgemischtem 6.1-Sound aus den Boxen. **HK**

**HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.**

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Die Redaktionswände wackeln: Im Minutentakt wechseln sich Wut-Herausbrüller und Jubelschreie ab. **Driver 3** spielt mit meinen Gefühlen wie Beethoven mit einem Klavier: wahnsinnig und doch virtuos. Jeder der dramatischen Einsätze spannt die Nerven bis zur Belastungsgrenze: ein grober Fahrfehler, ein unfair versteckter Feind, und schon droht der Neustart. Um so größer das Glücksgefühl, wenn ich es bis zur nächsten fantastischen Zwischensequenz geschafft habe.

Ein echter Aufreger sind für mich jedoch die unverschämten Hardware-Anforderungen. Das riecht nicht mehr nach einer schlampigen Konsolen-Umsetzung – das stinkt danach! Dennoch: Lenkrad-Virtuos werden mit **Driver 3** deutlich mehr Freude als Frust erleben.

»Autobahn der Gefühle«



Bei der Verfolgungsjagd in Nizza sitzen wir auf der Ladefläche und ballern aus der Ego-Sicht.



Schießerei im Hafen: Die dämlichen Gegner feuern selbst aus dieser Entfernung daneben.

**DRIVER 3 ACTIONSPIEL**

PUBLISHER Atari / Reflections RELEASE (D) 17.3.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 39 S. Handbuch USK ab 16 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

VERGLEICHBAR MIT **GTA Vice City (88, 07/03)** Die Referenz: viel Freiheit, spielerisch ausgefällt.  
**True Crime (66, 03/05)** Weniger frustrierend, aber hässlicher und langweiliger.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	1900+ AMD	2400+ AMD	3000+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Rad. 9500/9600	5,5 GB Festpl.	5,5 GB Festpl.	5,5 GB Festpl.
Radeon X600			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C136

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ Physik-Engine + Schadensmodell - miese Animationen	7 / 10
SOUND	+ Motorensound + Hollywood-Sprecher - deutsche Synchro	7 / 10
BALANCE	+ Fehler stets nachvollziehbar - heftiger Schwierigkeitsgrad	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ originalgetreue Städte + cooler Hauptdarsteller	9 / 10
BEDienung	+ Fahrphysik + Shooter-Steuerung - wenig Speicherpunkte	8 / 10
UMFANG	+ drei Riesen-Städte + viele Spielmodi - kurze Kampagne	8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ abwechslungsreiche Einsätze - Kampagne sehr linear	8 / 10
KI	+ im Auto superschlau - zu Fuß superdämlich	7 / 10
WAFFEN	+ 70 Fahrzeuge - kleines Waffenarsenal	8 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte + exzellente Render-Sequenzen	9 / 10

### PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 40 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SPANNENDER GTA-KLON FÜR FAHRKÜNSTLER.

