



Rynn läßt Drachen steigen

# Drakan

Langbeiniger als Lara und tödlicher als Turok: Die Drachenfreundin Rynn kämpft um die Krone des Action-Genres.

Seit unserer letzten Preview hat sich beim **Tomb Raider**-Konkurrenten **Drakan** einiges getan. Bei unserem Besuch der hochhoffiziellen Drakan-Party in San Franzisko war der Mehrspieler-Modus bereits so weit fertig, daß wir einige Duelle austragen konnten. Außerdem gab es neue Monster zu bestaunen: Einen fieses Todesritter und ein unförmiges Riesenvieh, das Felsen oder auch mal Goblins nach Heldin Rynn schleudert.

## Finden Sie Arokh

Bei einem Überfall der schweineartigen Wartoks auf Rynns Dorf wird ihr kleiner Bruder entführt. Unsere handfeste Heldin ist noch etwas angeschlagen vom Trink-Wettkampf am Abend vorher und kann nicht eingreifen. Als ihre Kopfschmerzen nachlassen, schwört sie Rache und zieht los. Zunächst hat sie noch keinen geflügelten Helfer zur Verfügung: Der erste Level dreht sich darum, einen Seelenstein zu finden, mit dessen Hilfe Rynn einen Drachen an sich binden kann. Wenn sie das mächtige Urvieh aufgestöbert hat, kann das Ritual der Bindung beginnen, und Rynn wird zur Drachenreiterin. Erst dann geht die Jagd nach den Entführern ihres Bruders richtig los.



Auf der wilden **Drakan-Party** in San Franzisko fanden heiße Multiplayer-Matches statt.



Ein **Todesritter** hat Rynn in einen harten Nahkampf verwickelt.



Hitziges **Luftduell**: Die rote Anzeige links zeigt Rynns Lebensenergie; die goldene Kugel rechts gibt über den Vorrat an Feuerbällen Auskunft.

## Drache gegen Drache

Im Vierer-Netzwerk auf der Party lieferten wir uns spannende Gefechte mit anderen Journalisten. Jedes Deathmatch begann damit, daß wir alle erst einmal zu unseren Drachen hetzten und dann in unterschiedliche Richtung auseinanderjagten, um eine Atemwaffe fürs geschuppte Reittier zu finden. Ohne ein Feuerball- oder Eisatem-Sym-

bol gefunden zu haben, können die Drachen nämlich nicht kämpfen. Designer Mike Nichols: »Das werden wir vielleicht noch ändern. Beim Testspielen entstanden dadurch einige unfaire Situationen.« Sobald die ersten Spieler aufgerüstet hatten, entwickelten sich aufregende Luftkämpfe samt klassischer Fliegertaktiken wie Sturzangriffen. Unsere Lieblingswaffe: Der Elektro-Atem, der Blitze in alle Richtungen zucken läßt. **GUN**

## Drakan

**Genre:** Action-Adventure **Hersteller:** Psygnosis  
**Termin:** Februar '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Bei Drakan kann eigentlich nichts mehr schiefgehen: Die Story ist spannend, die Heldin hat Star-Qualität und die Grafik sieht schick aus. Außerdem wollte ich schon immer mal auf einem Drachen durch ein Action-Adventure reiten.«