

Luftkämpfe und klirrende Klagen

Drakan

Auf dem Rücken eines mächtigen Flugdrachen liefert sich eine hübsche Heldin Kämpfe mit miesen Monstrositäten.



Die **Monster** in Drakan sind teilweise richtige Ekelpakete.



Auf CD:
Video-Special

Kampflustige Schönheiten sind in Computerspielen die Ausnahme. Sieht man von Lara Croft ab, fällt die Hauptrolle meist muskelbepackten Mannsbildern zu. Dabei hat eine weibliche Heldin handfeste Vorteile – nicht zuletzt den, daß eine attraktive »Sie« auf der Spieleschachtel mehr Aufmerk-

chen Arokh gegen das Böse kämpfen. Die Schwertkämpferin Rynn wirkt mit ihren schmutzigen Lederhosen derber als die vornehme Historikerin Croft, hat es aber ebenfalls faustdick in der Bluse und hinter den Ohren. Das fliegende Duo will einem gemeingefährlichen Magier den Garaus machen.

eingeschlossen. Im Spiel sollen Sie außerdem anderen Personen begegnen, die kurze Subquests mit weiteren Abenteuern anbieten.

Durch die Luft schießen

Geschmeidig stürzt sich Arokh durch das enge Tal und spuckt einen glühenden Feuerball auf grimmige Orks: Einen Großteil des Spiels werden Sie auf dem Rücken Ihres geflügelten Freundes verbringen. In der Luft überqueren Sie nicht nur gewaltige Bergmassive, sondern liefern sich auch heiße Schlachten mit anderen Drachen. Gelegentlich können Sie aus sicherer Distanz sogar größere Gruppen von Trollen ausschalten. Das Flugverhalten von Arokh soll im fertigen Spiel ein bißchen an das eines Helikopters erinnern: Das flatternde Fabeltier kann in der Luft stehen und beherrscht sowohl senkrechte Starts als auch Landungen. Mit fortgeschrittenen Manövern wie Drehungen und Loopings weichen Sie problemlos feindlichen Geschossen aus.

Boshafte Bestien

Sobald Sie als Rynn festen Boden unter den Füßen ha-



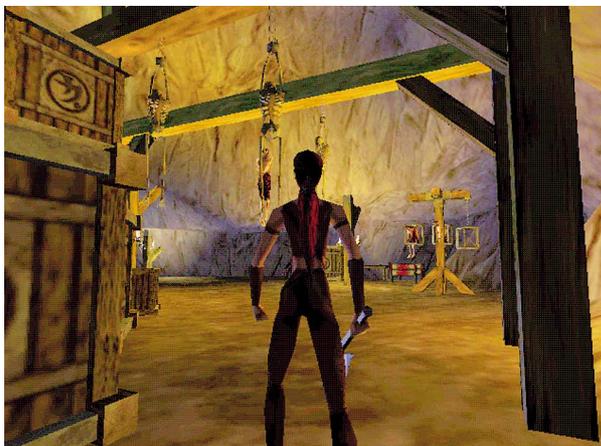
Aus der **Drachensperspektive** wirkt die riesige Welt fast winzig.

samkeit erregt als ein verschwitzter »Er« mit Dreitagebart. Nach dem Polygon-Wunder aus **Tomb Raider** tritt jetzt eine weitere Amazone an. Im Actionspiel **Drakan** sollen Sie als die agile Rynn zusammen mit dem Dra-

In **Drakan** soll zwar Action im Vordergrund stehen, allerdings werden Sie auch Rätsel lösen – geschicktes Hüpfen zum richtigen Ausgang, Betätigen von Schaltern und gelegentliches Kombinieren von Gegenständen

ben, erinnert **Drakan** an eine Mischung aus **Tomb Raider** und dem schrägen Ritter-Actionspiel **Die by the Sword**. Die fescbe Kriegerin prügelt sich mit rund 100 Arten von Fantasy-Monstern. Pelzige Riesenspinnen greifen in dunklen Höhlen an; in grossen Hallen lassen sich die Biester sogar an Fäden von der Decke herab. Wartoks, gewaltige Kreuzungen aus Ratte und Wildschwein, attackieren mit Streithämmern. Mischungen aus Zombie und Echse krabbeln hungrig durch die Wälder und versuchen Rynn hinterrücks ihre scharfen Beißerchen in die schlanken Waden zu hauen.

Den Ungetümen sind Sie freilich nicht schutzlos ausgeliefert. Sie sollen etwa 50 Kriegsgeräte finden können, die meisten davon Schwerter, Keulen oder Äxte. Außerdem gibt's noch ein paar Fernkampfaffen wie Pfeil und Bogen oder eine Armbrust. Für Freunde raffinierterer Kriegskünste köcheln die Entwickler derzeit an sieben Zaubersprüchen. Auch Drache Arokh wird seine Kampfkünste im Spielverlauf verbessern können. Zu Beginn speit er nur einfaches Feuer, lernt jedoch rasch dazu und beherrscht schließlich sechs unterschiedliche Attacken.



In der alten **Folterkammer** sieht man Lichteffekte, die sanft die Höhle illuminieren und für perfekte Schattenwürfe sorgen.



Rynn und Arokh: Als kampfstarke **Duo** jagen sie einen bösen Magier.

Riesige Arenen

Derzeit sind die Entwickler mit dem Design der geplanten zehn Levels beschäftigt. Das scheint nicht viel – allerdings sollen die Umgebungen deutlich größer als in anderen Spielen werden. Rynn und Arokh kämpfen nicht immer gemeinsam, oft muß die Kriegerin Höhlen oder Häuser alleine erkunden. Ähnlich wie in **Unreal** sind

die Übergänge fließend, es geht direkt aus einem weiten Felstal in gruftige Grotten hinein. Auch unterirdisch will **Drakan** schweres Atmosphären-Geschütz auffahren: So können Sie sich von reißenden Flüssen mit Wasserfällen durch die Dunkelheit tragen lassen, stehen in gewaltigen Schluchten oder erklimmen auf schmalen Stegen steile Felswände. In den Dungeons entdecken Sie schreckliche Geheimnisse der Monster, wie eine finstere Folterkammer, springen in riesigen Lagerhallen über Kisten oder erkunden orkische Wohnhöhlen. Insgesamt soll es vier unterschiedliche Szenarios geben. Erst



Ihr Drache kämpft nicht selbstständig – auf dem Boden müssen Sie die **Wartoks** alleine besiegen.

tobt sich Rynn zwischen alpinen Berghängen aus, dann gelangt sie in eine grüne Waldwelt, die von glühenden Lavaströmen und Vulkanen abgelöst wird. Das letzte Viertel soll in einem riesigen, karibisch angehauchten Inselreich spielen. **PS**

Drakan

Genre: Actionspiel

Hersteller: Psygnosis

Termin: 1. Quartal '99

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Tolle neue Spielidee, schöne Grafiken und die netteste Heldin seit Lara – Drakan hat alles, was das Herz begehrt. Die Drachenfliegerei gehört zu den heißesten Titeln des kommenden Frühjahrs.«