

Action im Jurassic Park

Trespasser

Mit Realismus pur und riesigen Urzeit-Echsen schlagen Sie sich demnächst auf einer einsamen Insel herum.



Michael Crichton landete mit **Jurassic Park** nicht nur einen Bestseller auf dem Buchmarkt, sondern lieferte auch gleich die Vorlage für zwei der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten. Demnächst erobern seine gentechnisch gezüchteten Dinosaurier auch den PC-Bildschirm. Im Actionspiel **Trespasser** stehen Sie mutterseelenallein auf der Insel Site B – einer Art Backup für das **Jurassic Park**-Eiland. Anfangs sind Sie unbewaffnet und müssen sich mit List und Tücke gegen reißende T-Rex oder pfeilschnelle Velociraptoren wehren. Erst im Spielverlauf finden Sie Pistolen und Flinten.

Lebensechte Riesen-Dinos

Die perfekt animierten Riesenechsen sind dank ihres natürlichen Verhaltens einer der Glanzpunkte von **Trespasser**. Das Dino-Verhalten setzt sich aus rund 15 Eigenschaften zusammen. Wenn



Die Dinosaurier werden je nach **getroffenem Körperteil** physikalisch korrekt zurückgeworfen.

die Biester sich gerade den Magen vollgeschlagen haben, sinken etwa die Werte von Hunger und Angriffslust, und die gewaltigen Monstren beschnuppern Sie nur neugierig mit ihren Mega-Nasen. Bestimmte Echsen dürften jedoch nur selten friedlich reagieren – wer unbewaffnet auf flacher Ebene einem Rudel Velociraptoren gegenübersteht, muß in den meisten Fällen den letzten Spielstand noch einmal laden.

Realismus pur

Trespasser soll nicht nur eine beeindruckend schöne Inselwelt mit Fernblick auf baumbewachsene Hügel, tiefe Täler und blaue Flüsse bieten. Eine Besonderheit des

Programms ist die sogenannte Physics-Engine. Die gibt jedem einzelnen Objekt korrekte physikalische Eigenschaften. Einfaches Beispiel: Sie können einen Holztisch umdrehen und jedes Bein entfernen. Mit dem einen verteidigen Sie sich, und mit dem zweiten entzünden Sie ein Lagerfeuer. Das dritte benutzen Sie als Brecheisen, das vierte werfen Sie ins Wasser und gucken zu, wie es

nach dem (detailliert berechneten) Eintauchen langsam fortreibt. Einen solchen Realismuswahn bieten andere Spiele nicht mal ansatzweise. In **Trespasser** prügeln Sie sich nicht nur mit Dinos, sondern müssen Elektrozäune überwinden, in verschlossene Gebäude eindringen oder abgeschaltete Maschinen wieder in Gang bringen. Ziel ist es, mit heiler Haut von der Insel zu entkommen. **PS**



Bevor Sie die Betonwand überwinden können, muß der mächtige **Stegosaurus** Sie vorbeilassen.

Trespasser

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Dreamworks
Termin: 3. Quartal '98 **Ersteindruck:** Sehr gut
Peter Steinlechner: »Trespasser führt Simulationsaspekte ins Actiongenre ein wie kein anderes Programm vorher. Meine einzige Sorge ist dabei: Zuviel Realismus kann dem Spielspaß auch abträglich sein.«