



Verbrecherhatz

Metro-Police

Als Detektiv der Zukunft in einer unterirdischen Stadt voller Krimineller – da spürt man schon fast das kalte Metall einer Laserwumme im Rücken...

Der geniale Stummfilm-Klassiker **Metropolis** liefert nicht nur den Namen für das Action-Adventure **Metro-Police**: Auch die utopische Spielwelt ist an Fritz Langs Schwarzweiß-Werk angelehnt. Als tapferer Detektiv marschieren Sie durch eine dreidimensionale Stadt, die sieben Ebenen tief in die Erde reicht. Ihre Karriere beginnt auf der untersten Etage, wo im wahrsten Sinne des Wortes die Unterschicht haust. Auf jedem Level müssen Sie Verbrecher aufspüren und hopsnehmen, um die nächsthöhere Ebene zu erreichen.

Zieh, Schurke!

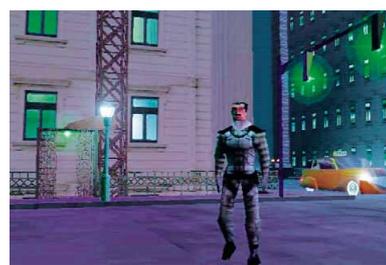
Auf der Jagd nach Mördern, Räubern und anderen netten Zeitgenossen interviewen Sie Informanten und Augenzeugen. Mit deren Hilfe und Polizeiakten wissen Sie bald, wie die gesuchte Person aussieht und wo sie sich meistens herumtreibt. Auf Anfrage schickt Ihnen das Polizei-Hauptquartier Verstärkung, die Fluchtwege abriegelt. Wenn der Übeltäter aufgespürt ist, nehmen Sie ihn mit gezücktem Schießseisen fest – in der Hoffnung, daß er keine Sperenzchen macht.

Sonst heißt es nämlich »Laßt die Waffen sprechen«.

Falls Ihnen eine Festnahme zu heikel erscheint (etwa weil der Bösewicht ein paar Kumpels dabei hat), können Sie auch ein Überfallkommando anrollen lassen. Dummerweise merken viele Schurken, daß man Ihnen auf den Fersen ist und drehen den Spieß um. Straßenhändler verkaufen bessere Wummen, die oft illegal sind. Wenn Sie trotzdem zugreifen, stehen Sie Ihrerseits auf der Fahndungsliste der Ex-Polizeikollegen.

Spielwelt Marke »gefühlsecht«

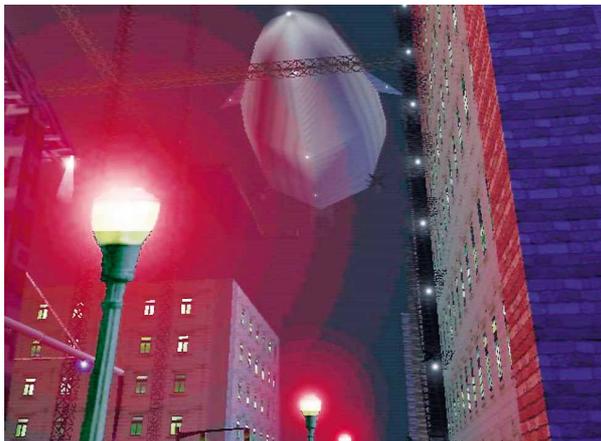
Die futuristische Stadt könnte direkt aus Jules Vernes Phantasien stammen: Über tiefen Häuserschluchten schweben majestätische Zeppeline, Auf-



Informanten helfen bei der Fahndung.

züge führen zu Stationen, an denen die Lufttaxis ablegen und Sie zum nächsten Tatort bringen. **Metro-Police** wirkt unglaublich realistisch, weil Autoscheinwerfer gespenstische Schatten auf Wände werfen, rotierende Ventilatoren Dunstschwaden verwirbeln und Reklameleuchten sich in Fenstern spiegeln. Verschiedene Kameraperspektiven verstärken zudem das Gefühl, Film-noir-artig durch düstere Gassen zu schleichen. **MD**

Ob wir den Zeppelin noch rechtzeitig erreichen?



Martin Deppe

Genre: Action-Adventure Hersteller: Virtual X-citement
Termin: 4. Quartal '98 Erstdruck: Gut

Martin Deppe: »Die 3D-Welt wirkt, als sei man mitten im Geschehen. Als Fan von Jules Verne und Bogart-Krimis freue ich mich auf die utopischen Polizeieinsätze.«