

Neue Infos zum 3D-Knaller

Forsaken

Exklusiv konnten wir schon jetzt die höheren Levels des potentiellen Action-Überfliegers antesten. Lesen Sie, was sich die Designer alles einfallen ließen.



Auf CD:
Video-Special



Spielbare Demo:
http://www.acclaim.net/cgi-bin/mailling/forsaken_int.pl4

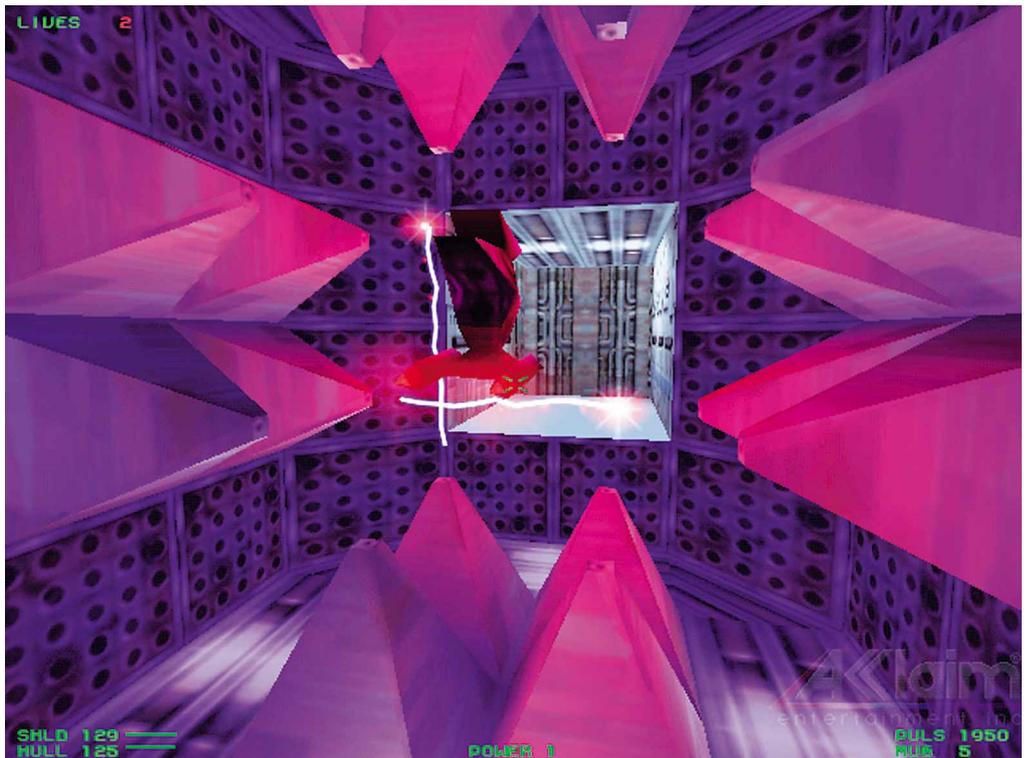
Mit großen Schritten nähert sich das 3D-Actionspiel **Forsaken** der Fertigstellung. Während das Entwicklerteam Probe noch an letzten Details arbeitet, konnten wir exklusiv eine brandheiße Beta-Version des Programms spielen und feststellen, was Sie in den späteren Levels alles an Überraschungen und optischen Leckereien erwartet.

Aufwendige Kampfeinsätze

Die meisten der insgesamt 15 Levels von **Forsaken** orientieren sich an bestimmten Themen. So flitzen Sie im Azteken-Einsatz durch schmale Gänge, die mit indianisch anmutendem Wandschmuck ausgestattet sind. Der entpuppt sich allerdings meist als Falle und spuckt entweder Flammen oder feuert Raketten ab. In der Unterwasserwelt fliegen Sie mit Ihrem Gleiter durch ein U-Boot, an großen Bullaugen vorbei und



Urpötzlich tauchen in der Azteken-Halle feindliche Blechkrieger auf.



Im Vergleich zu den gewaltigen Energieblitz-Kanonen wirkt der gegnerische Minenleger winzig.

durch die Mannschaftsquartiere, während über den Eisenboden Kampfpanzer rollen und aus allen Kanonenrohren ballern. Gelegentlich werden Sie mit Ihrem Gefährt höchstpersönlich das feuchte Naß durchpflügen müssen. Sobald Sie eingetaucht sind, passen sich die Bewegungen der Umgebung an, und Sie kommen nur noch zäh voran. Im Kernkraftwerk

stehen manchmal hochexplosive Fässer, und die Feindeschar rollt Ihnen fröhlich schießend durch giftgrünes Nuklear-Wasser entgegen, das sich dank fraktal berechneter Oberflächen-Struktur bei Beschuss wunderbar lebensecht kräuselt und Schlieren zieht.

Mehr als ballern

Um in den verwinkelten Levels voranzukommen, müssen Sie nicht einfach nur alle Feinde ausschalten. Immer wieder lädt das Programm zum Knobeln ein und präsentiert verschlossene Tore, die sich erst nach Beschuss

der richtigen Schalter öffnen. So offensichtlich wie in vielen 3D-Konkurrenzprogrammen soll es allerdings nicht zugehen. Statt nur schnöde auf Knöpfe zu drücken, müssen Sie beispielsweise gelegentlich auf Lüftungsöffnungen schießen, die mit viel Getöse detonieren, heißen Dampf ausstoßen und erst dann den Weg freimachen. In einigen Umgebungen sollen Sie Kisten oder sonstige Gegenständen finden und zerstören, damit sich der Hauptaussgang öffnet. Stellenweise gilt es, eine bestimmte Mindestzahl gegne-

rischer Roboter über den **Forsaken**-Jordan zu schicken, erst dann aktiviert sich ein Teleporter zum nächsten Gebiet.

Nervenerreißende Spannung

Besonderes Augenmerk wollen die Level-Designer auf die Plazierung der blechnernen Gegner richten. In **Forsaken**

blitzgeschwind in den rettenden Mauervorsprung ausweicht, kann eines seiner Leben abschreiben.

Gewaltige Obermotze

In bestimmten Levels werden Sie nicht nur auf die normalen Stahlkrieger, sondern auch auf spezielle Zwischengegner treffen. Diese Obermotze sind ebenfalls aus Metall, sollen sich aber deutlich vom Standard-Blechkameraden unterscheiden. So konnten wir bereits eine gewaltige feindliche Maschine beobachten, die scheinbar ruhig einen dunklen, kreisförmig angelegten Gang

entlangflog – sobald wir uns vorsichtig näherten, feuerte der Gegner aus allen Rohren.

Feuerstühle

Vor Spielbeginn wählen Sie zwischen insgesamt 16 schwebenden Untersätzen. Die sogenannten Poincycles unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern vor allem im Flugverhalten voneinander. Neben Geschwindigkeit und Beschleunigung ist wichtig, was die Flitzer einstecken können. Schutzhülle und Außenhaut sind je nach Bike mehr oder weniger stark.

Letzter Schliff

Momentan arbeiten die Entwickler bei Probe am Feinschliff der letzten Levels und kümmern sich um einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Auch die Benutzerführung wird noch überarbeitet – aber spätestens Ende Mai dürfte ausgedehnten Roboter-Schlachten nichts mehr im Wege stehen. **PS**



Beard der Biker schickt eine gewaltige Rakete auf ihren Weg.

müssen Sie sich nicht nur auf frontal angreifende Feinde einstellen. Das Spiel nimmt das Kürzel 3D ernst und konfrontiert Sie immer wieder mit plötzlich auftauchenden Gegnern hinter, über und unter Ihnen: Kaum haben Sie den stählernen Flieger vor sich erledigt, materialisiert sich wie aus dem Nichts einer seiner Kollegen in Ihrem Rücken und nimmt Sie ohne zu Zögern unter Beschuß. Zum Glück läßt sich ein Fenster einblenden, das Ausblicke nach hinten gewährt.

Aus heiterem Himmel öffnet sich eine kaum sichtbare Luke an der Decke, ein Gleiter schwebt lautlos herab und eröffnet das Feuer. Regelrechte Panik soll aufkommen, wenn Sie unerwartet ein scheinbar harmloser Gang anzieht, sekundenlang mit Höchstgeschwindigkeit durch sein Inneres katapultiert und dann frontal in einen Ventilator schleudert. Wer nicht aufpaßt und nicht



Aztekenreich: Der indianische Wandschmuck schießt scharf.



Riesen-U-Boot: Heiße Feuergefechte in engen Metallgängen.



Kernkraftwerk: Im trüben Nuklear-Tümpel böllert ein Panzer.

Forsaken

Genre: 3D-Action
Termin: Mai '98

Hersteller: Acclaim
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Gekonnt eingesetzte Lichteffekte, viele aufwendige Levels und die schönste Darstellung von 3D-Wasser, die ich je gesehen habe – grafisch und technisch flitzt Forsaken an die Genre-Spitze.«