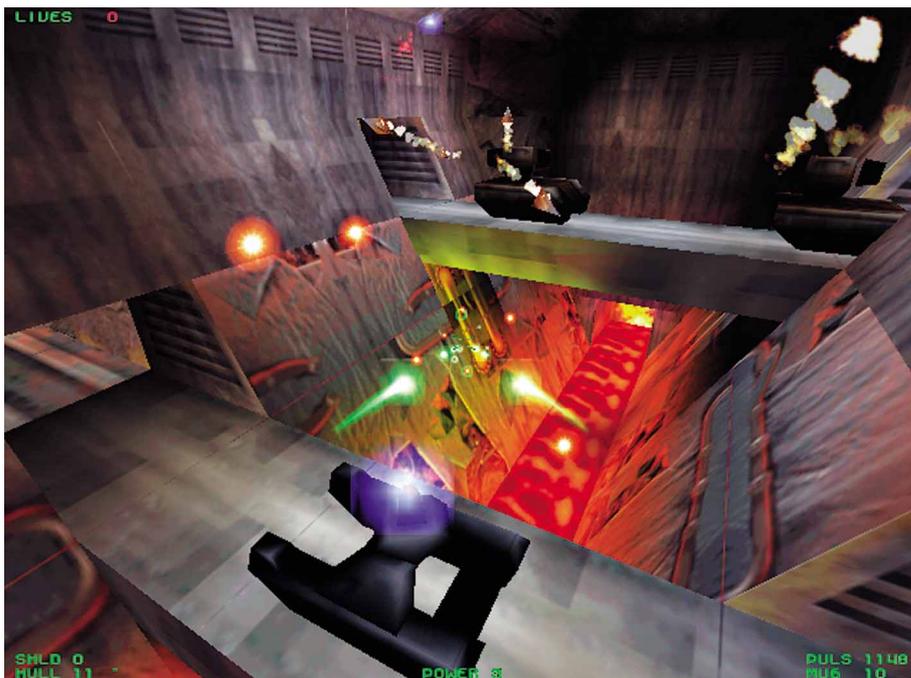


3D-Kampf völlig schwerelos

# Forsaken

Imposanter geht's nicht: Als spektakuläre Grafikorgie will Forsaken der 3D-Konkurrenz das Licht auspusten.



Im Vulkan-Level liefern Sie sich heiße Schlachten mit raketengewehrten Kampfpanzern.

**D**as Jahr 2113. Die uns bekannte Erde existiert nicht mehr. Auf dem einst blauen Planeten tummeln sich heruntergekommene Söldner. In **Forsaken** sitzen Sie als eine dieser zwielichtigen Gestalten am Steuer sogenannter Poincycles, waffenstarrer Hybrid aus Hovercraft und Motorrad.

## Frei schwebend schießen

Mit Ihrem Untersatz fliegen Sie völlig schwerelos in engen Höhlen, schweben vorsichtig durch futuristische Raumstationen und gleiten elegant unter Brücken hindurch. Klingt friedlich, ist es aber nicht: In den Höhlen und auf den Brücken wartet eine Armada mechanischer Panzer, Flugjäger und Kampfroboter. Während Sie zuerst mit schwachbrüstigen Lasern auskommen müssen, werden die Feinde später auch per Flammenwerfer geröstet. Insgesamt gibt es zwar nur sechs verschiedene Basis-Geschütze, die lassen sich aber durch Upgrades in drei Stu-

fen ausbauen. Daneben gibt es jede Menge unterschiedlichster Raketen und Minen. Mit der Bordkanone dürfen Sie gelegentlich Schalter be-

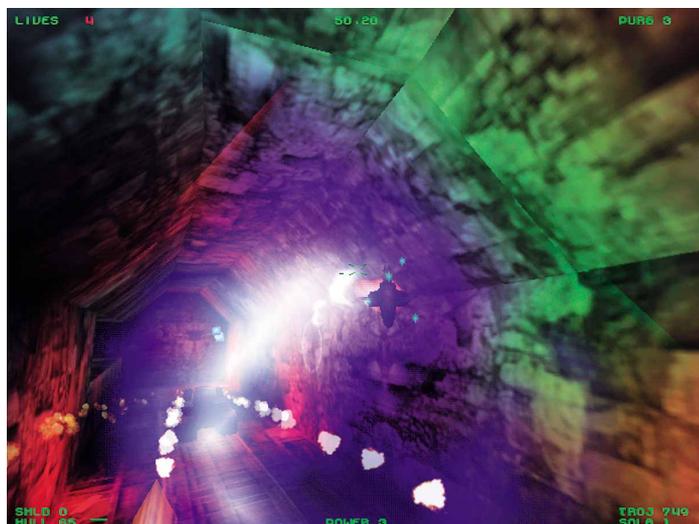
dienen – was nicht immer positive Folgen hat, sondern auch Alarm auslösen oder Minen aktivieren kann.

## Gleißende Lichtgewitter

**Forsaken** wird 3D-Grafik vom Feinsten bieten. Die Gegner explodieren in gigantischen Feuerbällen, gleißend helle Lasergeschosse in allen Farben des Regenbogens fliegen durch die Luft, angeschlagene Roboter torkeln rauchend durch die Gänge und schlagen detonierend auf. Feinde und Gegenstände verschmelzen miteinander, rotieren bei Beschuss wild in der Luft, verzerren sich oder werden mit abnehmendem Schutzschild immer durchsichtiger. Objekte wachsen aus dem Boden, rutschen Wände hinunter oder morphen gar in andere Formen. Es soll immer Bewegung im



Unbeirrt vom Feuer marschiert der Läufer weiter.

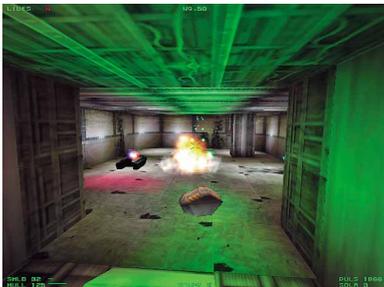


Der ganze Regenbogen spielt mit: Kampf gegen fliegende Roboter.

Spiel sein. Schwere Beben erschüttern die Umgebung, Trümmer plumpsen von der Decke und drohen, Sie auf dem Boden zu zerquetschen.

## Vielbegabte Blechkrieger

Die im 3D-Genre immer noch ungeschlagene künstliche Intelligenz der Computergegner war eines der Glanzlichter des vergleichbaren **Descent**. In dieser Beziehung will **Forsaken** noch deutlich mehr bieten. Fast alle Blechkameraden schlagen wieselflink Haken oder gehen sofort bei Beschuß hinter



Die Explosion erhellt fast den ganzen Raum.

Verstrebungen in Deckung. Manche Gegnergruppen sollen sogar als organisierter Verband arbeiten und einen Artgenossen ausschicken, der sich unter ihrem Feuerschutz hinter Ihren Rücken pirscht.

## 15 heiße Levels

Insgesamt kämpfen Sie sich im fertigen Spiel durch 15 riesige Levels. Enge Gänge wechseln sich mit verwinkelten Höhlen und gewaltigen Hallen ab. Der größte Raum soll aus 18.000 Polygonen bestehen, was ohne die geschickte programmierten 3D-Algorithmen selbst die schnellste Beschleunigerkarte in die Knie zwingen würde. Sie ballern sich durch eine unterirdische Vulkan-Basis, ein halbverfallenes U-Bahn-Netz sowie eine ausgedehnte Raumstation. Stellenweise vermöbelt man die Roboter auch unter freiem

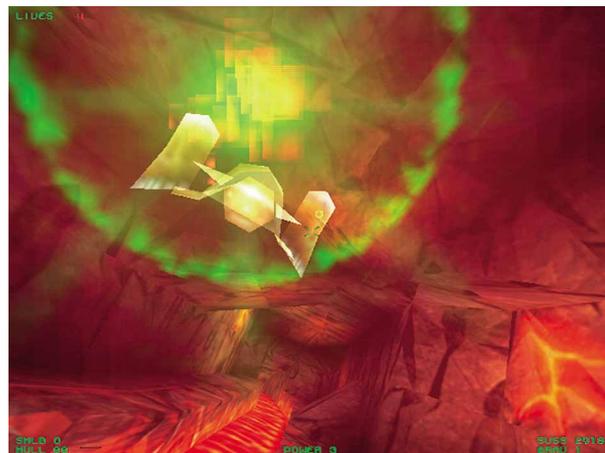
Himmel, etwa in einer ausgedehnten Wüstenlandschaft. Besonderes Highlight dürfte der angekündigte Unterwasser-Level werden: In den Tiefen der radioaktiv verseuchten Ozeane duellieren Sie sich mit Kampf-U-Booten verschiedenster Größen.

## Fauchende Raketen

Um den Bildschirm frei von überflüssigem Ballast zu halten und volle Sicht auf die ganze Grafikpracht zu ermöglichen, gibt das Programm viele wichtige Informationen per Sprache aus. Im fertigen Spiel wählen Sie zwischen drei Computerstimmen. Während beispielsweise die weibliche Standard-Sprecherin eher sachlichen Charme versprüht, grummelt ihr männliches Pedant bei besonders schweren Treffern auch mal ein deftiges »Shit« ins Mikrofon. Auch für das Kriegsgerät haben die Entwickler neue Sound-Effekte in petto. Speziell die ziel-suchenden Raketen dürften für nervenzerreißende Spannung sorgen. Diese Standardwaffen nähern sich mit schrillumem Kreischen, das beim Anflug immer lauter wird – obwohl die Raketen überall sein könnten, sieht man die Geschosse dank der perfekten Geräusche vor dem inneren Auge bereits einschlagen.

## Grafik im Bilderrausch

Die speziell entwickelte Grafik-Engine hinter **Forsaken** hört auf den Namen B.U.R.P. – das steht für BSP Universal Rendering Through Portals. Das Entwicklerteam Probe kämpft vor allem um eine möglichst hohe Bildwiederholrate. In der Variante ohne 3D-Beschleunigung sind mindestens 30 Bilder pro Sekunde das selbstgesteckte Ziel, mit Voodoo-Chip sollen so-



Erst taucht der Roboter plötzlich vor Ihnen auf, dann versagen seine Schilde – aber er ballert unverdrossen weiter.

gar 50 Bilder das Minimum sein – jeweils auf mittleren Pentiums. **Forsaken** wird von ATI-Karten bis zum Verite-2200-Chip praktisch jeden

gängigen Grafikprozessor unterstützen. Sogar für den noch nicht erhältlichen Voodoo-2 ist ein passender Treiber in der Entwicklung. **PS**

## Forsaken

Genre: 3D-Action  
Termin: April '98

Hersteller: Acclaim  
Ersteindruck: Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »So schön würden viele andere 3D-Actionspiele gerne aussehen. In Sachen Spezialeffekte könnte Forsaken der neue Maßstab werden.«