

Bleihaltige Verfolgungsjagden

# DRIVER 3

Mit filmreifer Story, drei riesigen Städten und realistischer Fahrphysik will das Action-Rennspiel von Reflections die GTA-Serie überholen.

**E**gal, ob **Terminator 3**, **Ronin** oder der Klassiker **Bullitt**: Zu einem Actionstreifen gehört eine spektakuläre Verfolgungsjagd wie das Nitro zum Glycerin. Je mehr dabei zu Bruch geht oder in die Luft fliegt, desto besser. Zerstörungorgien im Stil eines solchen Hollywood-Blockbusters will **Driver 3** im Sommer auch auf Ihrem PC-Monitor zelebrieren.

## Biker trifft Brummifahrer

Die Story von **Driver 3** schickt den Undercover-Agenten Tanner durch die Metropolen Nizza, Istanbul und Miami. Tanners Auftrag: Er soll einen Ring von Autodieben sprengen. Als Hilfsmittel wird Tanner auf mehr als 70 Fahrzeuge zurückgreifen dürfen. Das Repertoire reicht von Motorrädern über Autos und Boote bis zum neunachsigen Sattelschlepper.

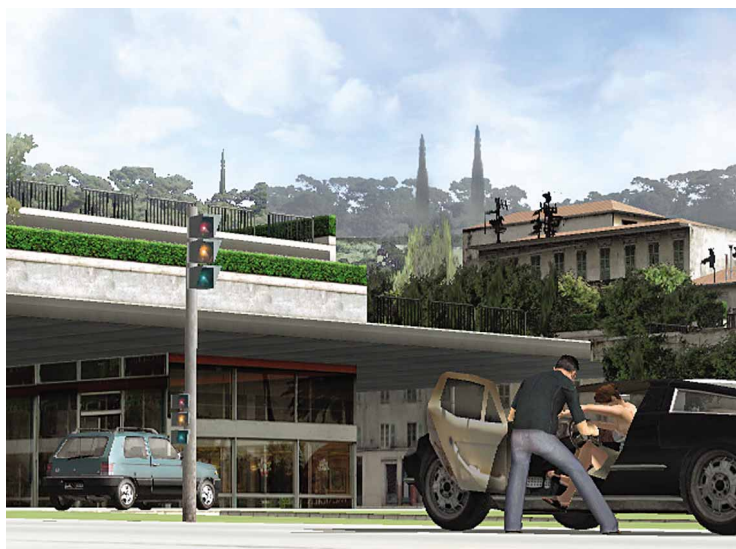
Bei der Fahrphysik will **Driver 3** deutlich mehr auf Realismus setzen als die **GTA**-Serie. Dafür soll

vor allem ein extrem detailliertes Schadensmodell sorgen, das besonders bei den actionreichen Verfolgungsjagden zum Einsatz kommt. Gezielte Schüsse demolieren die Fahrertür, lassen Scheiben zersplittern oder durchsieben Hinterreifen.

Anders als in den ersten beiden **Driver**-Spielen (Teil 2 erschien nur für Konsole) darf Tanner jederzeit sein Auto verlassen. Wahlweise in Ego- oder Verfolgerperspektive erkundet er die Stadt, klagt eine neue Karre oder liefert sich wilde Balgereien mit Gangstern. Einige Missionen sollen sogar komplett in Gebäuden spielen. Trotz dieser gelegentlichen Ausflüge wird Tanner den Großteil seiner Karriere im Auto verbringen.

## Abriss-Tourist

Die drei originalgetreu nachgebauten Städte liefern eine fast schon fotorealistische Kulisse für die wilden Verfolgungsjagden. Vor allem Sehenswürdigkeiten wie die Hagia Sophia in Istanbul sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Eine aufwändige Physik-Engine soll die Auto-Abrissarbeiten



GTA lässt grüßen: Tanner besorgt sich in Nizza ein neues Verfolgungs-Werkzeug.



Ein Tür-an-Tür-Duell in den Gassen von Istanbul demonstriert das detaillierte Schadensmodell.

in Szene setzen. Witzige Idee: Bei besonders spektakulären Unfällen und Explosionen dürfen Sie als Regisseur das Geschehen mit einer so genannten »Thrill-Kamera« effektivvoll in Zeitlupe wiederholen.

Reflections basteln derzeit noch an der Xbox-Variante von **Driver 3**, aus der auch unsere Bilder stammen. Laut dem Publisher Atari starten im Januar jedoch definitiv die Arbeiten an einer verbesserten PC-Version. **HK**



Einen Sattelschlepper zerlegt es effektiv in seine Einzelteile.



Die Veranda spürt die Folgen unseres Ausweichmanövers.

## DRIVER 3

Genre: Actionspiel  
Termin: Juni 2004  
Entwickler: Reflections  
Potenzial: Gut

**Heiko Klinge:** »GTA Vice City war ein großartiger Actionreißer, mir als Rennspieler aber zu simpel. Mit seiner realistischen Fahrphysik könnte Driver 3 den Spagat zwischen beiden Genres schaffen. Sollte Reflections in Story und Spieldesign ähnlich viel Aufwand stecken wie in die Grafik, hat die Unterwelt von Istanbul bald ein gewaltiges Problem!«