

Anarchie auf dem Asphalt

Driver

Tempo 50 ist für Verlierer: In filmreifen Verfolgungsjagden brettern Sie mit quietschenden Reifen durch US-amerikanische Großstädte.

Wer schneller Auto fährt als alle anderen, der besiegt das Böse, kriegt das Geld und die Frauen. Was im wahren Leben zu rekordverdächtigen Punkteständen in Flensburg führen würde, geht im US-Actionkino mit entschlossenem Bleifuß und Geschick am Steuer straffrei ab.

Egal, ob Gene Hackman auf der Jagd nach Drogenkoffern durch **French Connection** rast, oder die **Blues Brothers** eine Mission für Gott erfüllen – am Ende reichen das Gute und der Alteisenhandel sich freudestrahlend die Hände. Wie es ist, mit Vollgas durch den Feierabendverkehr zu brettern und rote Ampeln ebenso zu ignorieren wie die Kolonne Polizeiwagen im Rückspiegel, sollen Sie im



Die Polizei, »dein Feind und Hindernis«, klebt uns an der Stoßstange.

Action-Rennspiel **Driver** erleben können. GameStar hat sich beim Entwicklerteam Reflections im englischen Newcastle das flotte Programm angeschaut.

Blebschaden pur

»Wir machen hier die bislang realistischste Umsetzung klassischer Kino-Verfolgungsjagden«, sagt Martin Edmondson. Der Autonarr (und überzeugte Mercedes-Fan) hat bereits Werke wie **Destruction Derby** produziert. Bei **Driver** zeichnet er als Chef-Designer von der ersten Idee bis

kreise einschleusen. Sie spielen den Fahrer bei Banküberfällen, klauen Autos vom Polizeiparkplatz oder müssen für Schutzgelderpresser möglichst viele Schaufensterscheiben demolieren – und in fast allen Fällen vor der anrückenden Polente flüchten. Welchen Weg Sie dabei neh-



Spektakuläre **Crashes** gehören zur Tagesordnung.

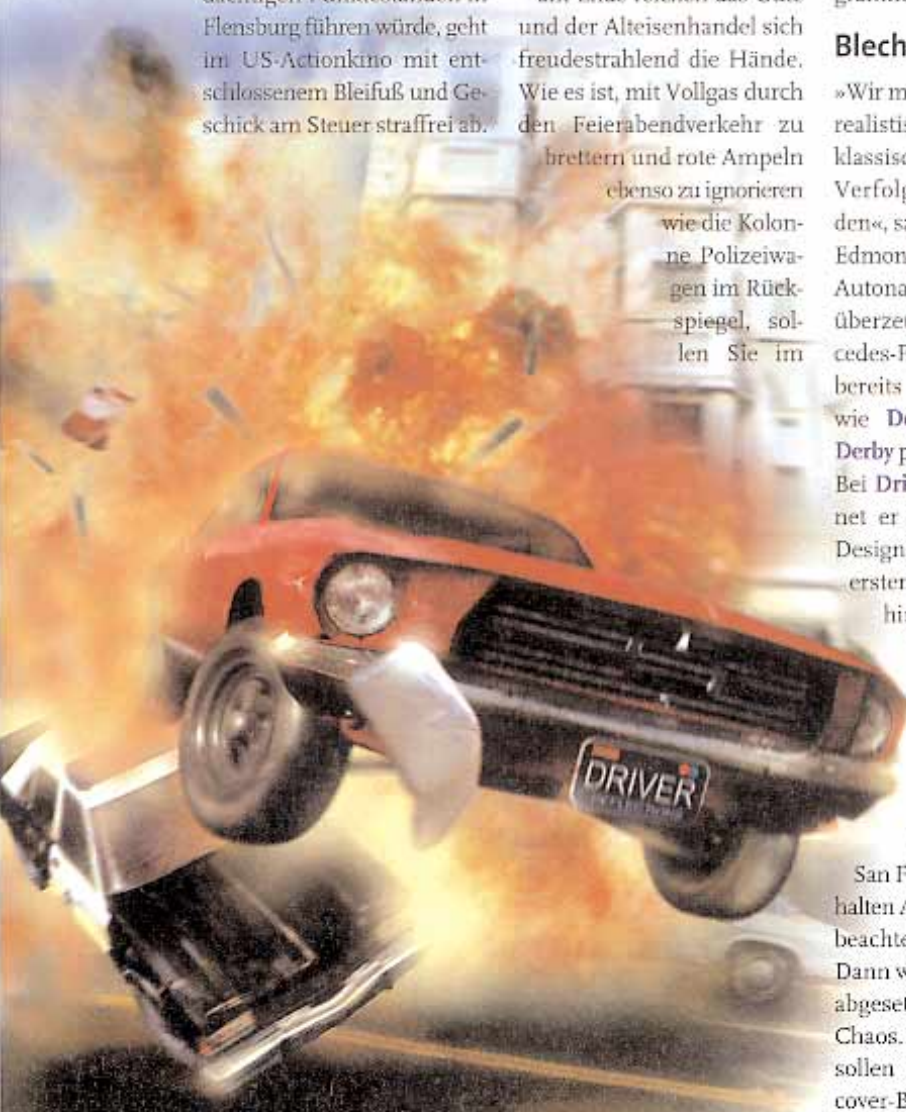
hin zum letzten Detail verantwortlich. Das Spielprinzip ist eigentlich ganz simpel: In vier detailgetreu nachgebauten US-Metropolen (New York, Miami,

San Francisco, Los Angeles) halten Autos vor Ampeln und beachten die Tempolimits. Dann werden Sie mittendrin abgesetzt und sorgen für Chaos. In gut 40 Missionen sollen Sie sich als Undercover-Bulle in Verbrecher-

men, wieviel Blebschaden entsteht – egal. Außerdem gibt's noch ein paar Instant-Action-Modi, in denen Sie in zufällig generierten Missionen flüchten oder unter Zeitdruck möglichst viele andere Autos beschädigen sollen.

Penetrante Polente

»Wir hätten **Driver** nicht in Europa ansiedeln können«, so Edmondson. »Nicht nur, weil die Filme in den USA stattfinden. Hier sind auch die Autos zu hart gefedert. Ei-

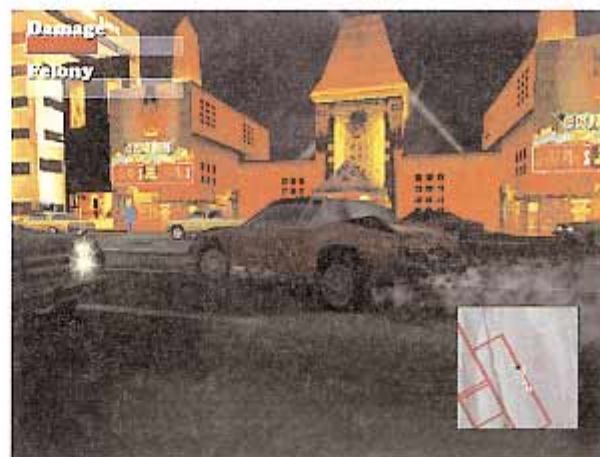


gentlich ist das besser, aber im Spiel macht es mehr Spaß, mit wild schaukelnden Karossen durch die Gegend zu kutschieren.« Das Fahrverhalten der Autos wird wohl eines der Highlights des Programms. Selbst Einsteiger sollen mit den schweren Boliden problemlos um scharfe Kurven schlittern oder sich im »Rentner-salomon« durch den Verkehr schlängeln können. Die Autos halten ein paar kräftigere Zusammenstöße aus, verformen sich dabei aber zusehends, bis irgendwann

unterschiedlichen Modellen wählen. Fast schon unheimlich wirken die Fahrkünste der computergesteuerten Vehikel: Polizeiautos etwa haften penetrant an Ihrem Heck, selbst im dichtesten Verkehr scheinen sie nicht den Überblick zu verlieren. Und das, so Edmondson, »ohne daß wir mogeln. Man kann sie abschütteln, aber man muß gut sein.«

Multiplayer fraglich

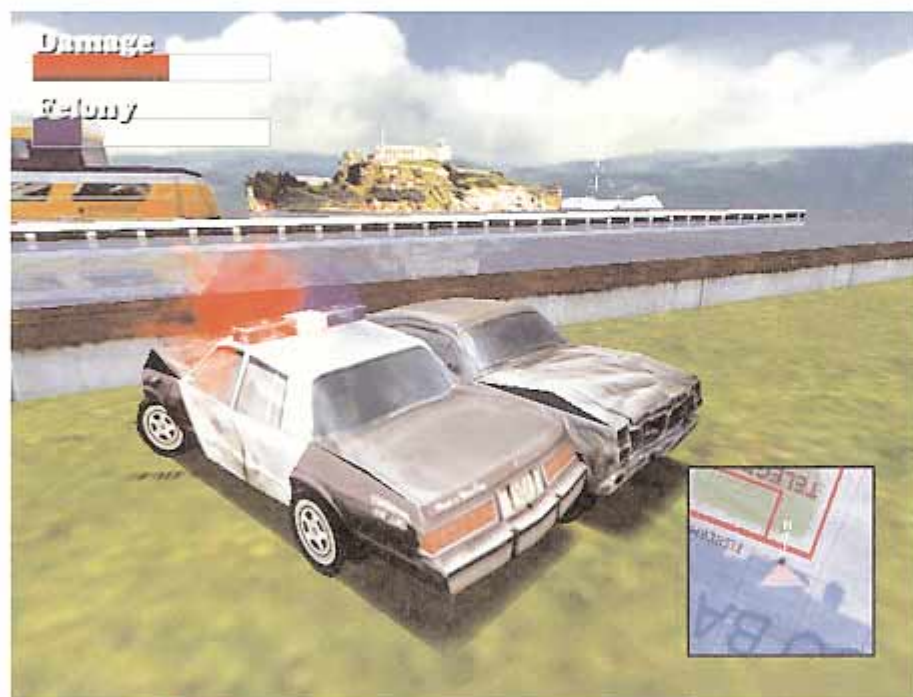
Einziger Wermutstropfen: Multiplayer-Rennen sollen erst per Patch nach Veröf-



Nachtmissionen wirken besonders stimmungsvoll: im Hintergrund ein berühmtes Kino in Los Angeles.

tergesteuerten Autos und zwingt jeden Rechner in die Knie. Wir wissen noch nicht

nate nach Projektstart mit der Konsolenvariante begonnen. Die Arbeit daran ging aber



Vor der Kulisse von Alcatraz in San Francisco liefern Sie sich Blechduelle mit den Gesetzeshütern.

nichts mehr geht. Meist fahren Sie mit vorgegebenen Karren, nur in wenigen Missionen dürfen Sie zwischen

fentlichung dazukommen – und selbst das ist noch nicht sicher. Das Problem, so Edmondson, sei die Technik. Der Alltagsverkehr wird nur in der Sichtweite des Spielers dargestellt. »Wenn aber zwei oder mehr menschliche Fahrer unterwegs sind, verdoppelt oder vervielfacht sich die Zahl der compu-

genau, ob wir das Problem noch umgehen können.«

Driver ist bereits seit einigen Wochen für die PlayStation zu haben. »Ursprünglich sollte es ein reines PC-Spiel werden. Wir haben erst Mo-

schneller«, meint Edmondson, denn die Unterstützung für Direct 3D, an der sein Team derzeit werkelt, raubt viel Zeit. Immerhin wird die PC-Fassung besser aussehen. »Klar, zum einen ist die Auflösung höher. Viel wichtiger finde ich aber, daß mehr unterschiedliche Autos über die Straßen fahren.« Auf dem PC bevölkern neben den üblichen Stufenhecklern auch Pickups oder Kleinlaster das Straßenbild – und lassen den Großstadt-Verkehr noch realistischer wirken. **PS**

Lead-Designer **Martin Edmondson**: »Wir machen die realistischste Umsetzung klassischer Verfolgungsjagden.«



Auf der liebevoll nachgebauten Brooklyn Bridge in New York behindert Nebel die Fernsicht.

Driver

Genre: Action-Rennspiel **Hersteller:** GT Interactive
Termin: September '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Ha, die ahnungslosen Cops kriegen mich nie! Driver sorgt für Hollywood-reife Verfolgungsjagden und verspricht mit der Mischung aus perfektem Fahrgefühl und cleverer Grundidee viel Spielspaß.«