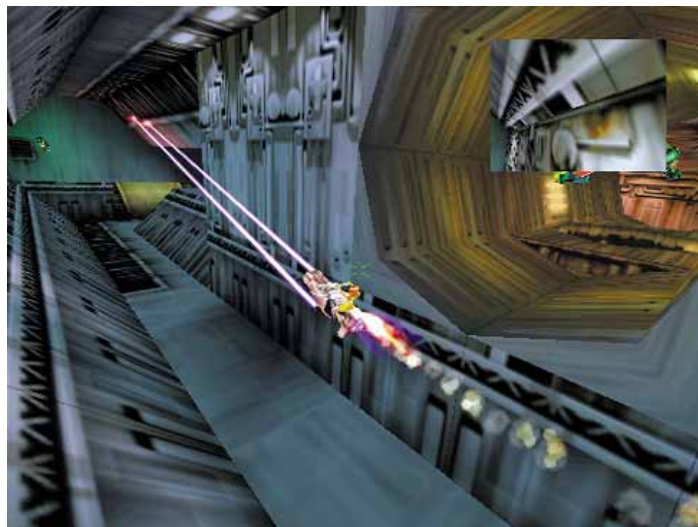


Flotte Action und strahlende Spezialeffekte

Forsaken

**Descent-Freunde frohlocken:
Acclaim gibt Gas und schickt Sie
in einem grafisch imposanten
Action-Shooter durch lichtüber-
flutete Tunnelsysteme.**



Die **Turbo-Beschleunigung** hinterläßt leuchtende Spuren in der Luft.



*Weltexklusiv
finden Sie
die Demo zu
Forsaken auf
unserer CD 2.*

Ein wissenschaftliches Experiment wirft unseren schönen blauen Planeten im Jahre 2113 kurzerhand aus seiner Bahn. Nur wenige Menschen überleben. Die verbliebenen bewohnbaren Gebiete entwickeln sich schnell zum Treffpunkt für intergalaktische Abenteurer und Haudegen. Im flotten

3D-Actionspiel **Forsaken** übernehmen Sie die Rolle eines dieser Glücksritter und schießen sich in ausgedehnten Tunnelsystemen durch Horden von Kampfrobotern und Cyborg-Droiden.

Descent-Bruder

Mit einem von 16 Antigravitations-Fluggleitern, den so-

genannten »Poincycles«, flitzen Sie durch die engen Röhren und gigantischen Hallen der einst so schönen Erde. Erfahrene Action-Spezialisten erinnert das Spielprinzip auf den ersten Blick an **Descent**: Ihr Raumgleiter kann sich in alle Richtungen völlig frei bewegen. Sie verstecken sich hinter alten Ma-

schinen oder gehen hinter Säulen vor gegnerischem Beschuß in Deckung, während bössartige Roboter und Drohnen Ihnen Lasersalven um die Ohren ballern. Besonders Aufwand stecken die Spieldesigner in die Gestaltung der 15 Solo- und acht Multiplayer-Levels.

Vielfältige Levels

Jede der ausgedehnten Welten folgt einem bestimmten Thema. So dürfen Sie etwa ein halb verfallenes Hotel erkunden, dessen oberstes Stockwerk vor Urzeiten zusammenbrach und jetzt als Open-Air-Arena dient. Man flitzt durch verwinkelte U-Bahn-Tunnels und eine futuristische Raumstation. Sie toben sich in einer längst aufgegebenen Militärbasis aus oder erkunden ein gigantisches Stahlwerk, für dessen Inneinrichtung sich die Leveldesigner vom Finale des zweiten Terminator-Films inspirieren ließen. Gelegentlich den Weg versperrende Türen gehen nicht einfach nur irgendwie auf, sondern explodieren in einem großen Knall oder zerschmelzen langsam unter Dauerbeschuß, um sich nach kurzer



Heiße Gefechte in gigantischen Kampfarenen mit **aufwendigen Lichteffekten**. Rechts oben der **Rückspiegel**.

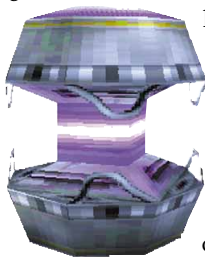


Der bärtige **Endzeit-Biker** Beard ist der schrägste Gegner. Hier sehen Sie seine Entwicklung von der **Zeichnung** über eine **Rendergrafik** bis zum fertigen **Polygon-mo-dell** im Spiel.

Zeit wieder zu erneuern. Dabei stehen Sie praktisch ständig unter feindlichem Feuer grobschlächti-ger Kampfmaschinen und stählerner Kolosse, die aus allen Kanonenrohren auf Sie ballern.

Leuchtende Waffen

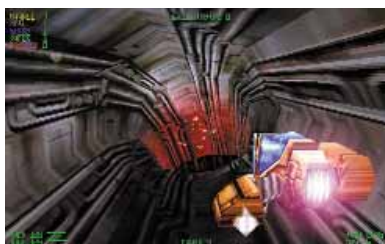
Im Multiplayer-Modus besitzt jeder Mitstreiter ein anderes Gefährt. Die von menschlichen Kontrahenten gesteuerten Kämpfer am Lenkrad der komplex auf-



gebauten Vehikel (teilweise kann man sogar hinter durchsichtigen Cockpit-Scheiben den Fahrer erkennen) haben alle ihre ganz persönlichen Flüche und Schreie auf Lager.

Forsaken überzeugt vor allem durch spektakuläre

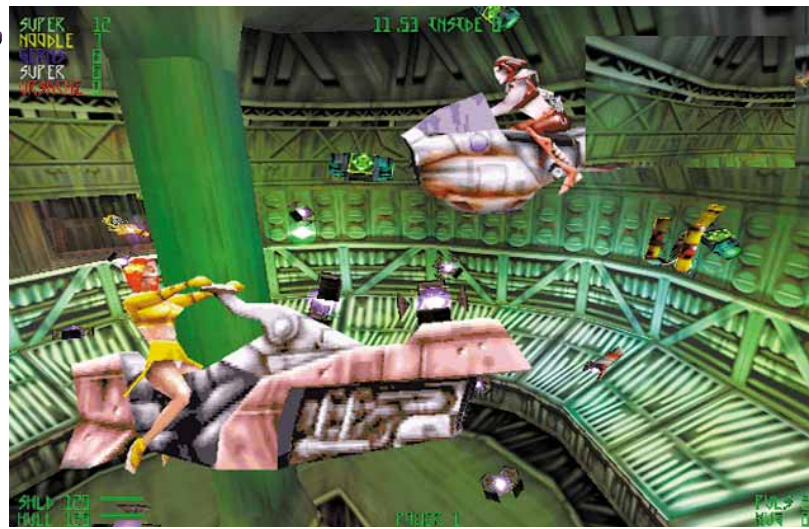
Lichteffekte. Aus allen Ecken und Enden strahlt es grell in den schrillsten Farbschattierungen. Auch jede Waffe leuchtet auf ihre ganz eigene Art. So erkennen Sie etwa die Quantum-Minen schon von weitem an ihrem tiefblauen, schnell kreisenden Licht. Insgesamt finden Sie im Spielverlauf rund 25 verschiedene Arten von Kriegsgerät. Darunter sind Laser in mehreren Ausbaustufen, hitzesuchende Raketen sowie der unentbehrliche Flammenwerfer. Das Arsenal komplettieren verschiedene Bomben, die Sie per Fernsteuerung detonieren lassen können. Damit das Timing stimmt, sehen Sie dank eingebauter »Mine Cam«, wie sich ihre Gegner nichtsahnend dem Sprengkörper nähern.



Wie bei **Descent** biegen sich die Tunnels in alle Richtungen.



Im **Multiplayer-Modus** fliegt jeder Teilnehmer sein eigenes Vehikel.



Mit viel **Liebe zum Detail** wurden die »Poincycles« design.



Gleißend-grell strahlt diese **Rakete** vor dem Einschlag.

60 Bilder/Sekunde

Die Grafik-Engine von **Forsaken** ist darauf ausgelegt, gleichzeitig etwa 18.000 Polygone darzustellen, und das mit etwa 60 Bildern pro Sekunde – da kann derzeit kaum ein anderes Spiel mithalten. Jeder feindliche Standard-Roboter besteht aus rund 200, größere Gegner aus etwa 600 Polygonen. Trotzdem soll **Forsaken** nicht nur mit 3D-Beschleunigerkarten (per Direct-3D) funktionieren: Das Programmie-

rer-Team verbrachte die letzten acht Monate vor allem damit, den Code so zu optimieren, daß die futuristische Actionflitzerei ab einem Pentium 133 ausreichend schnell läuft. Die Bildwiederholrate wird dann zwar auf 30 Bilder in der Sekunde heruntergeschraubt, aber verglichen mit den sonst üblichen 17 bis 24 Bildern wäre das immer noch beachtlich. Je nach Rechner können Sie außerdem die Taktzyklen-fressenden Lichteffekte stufenlos auf ein Minimum reduzieren. **PS**

Forsaken

Genre: 3D-Action

Hersteller: Acclaim

Termin: November 97

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Grafik vom Feinsten und völlige Bewegungsfreiheit in wunderschönen 3D-Gängen lassen abgehobenen Spielspaß erwarten.«