

# pod: Planet of Death • Ein Rennen um Leben und Tod

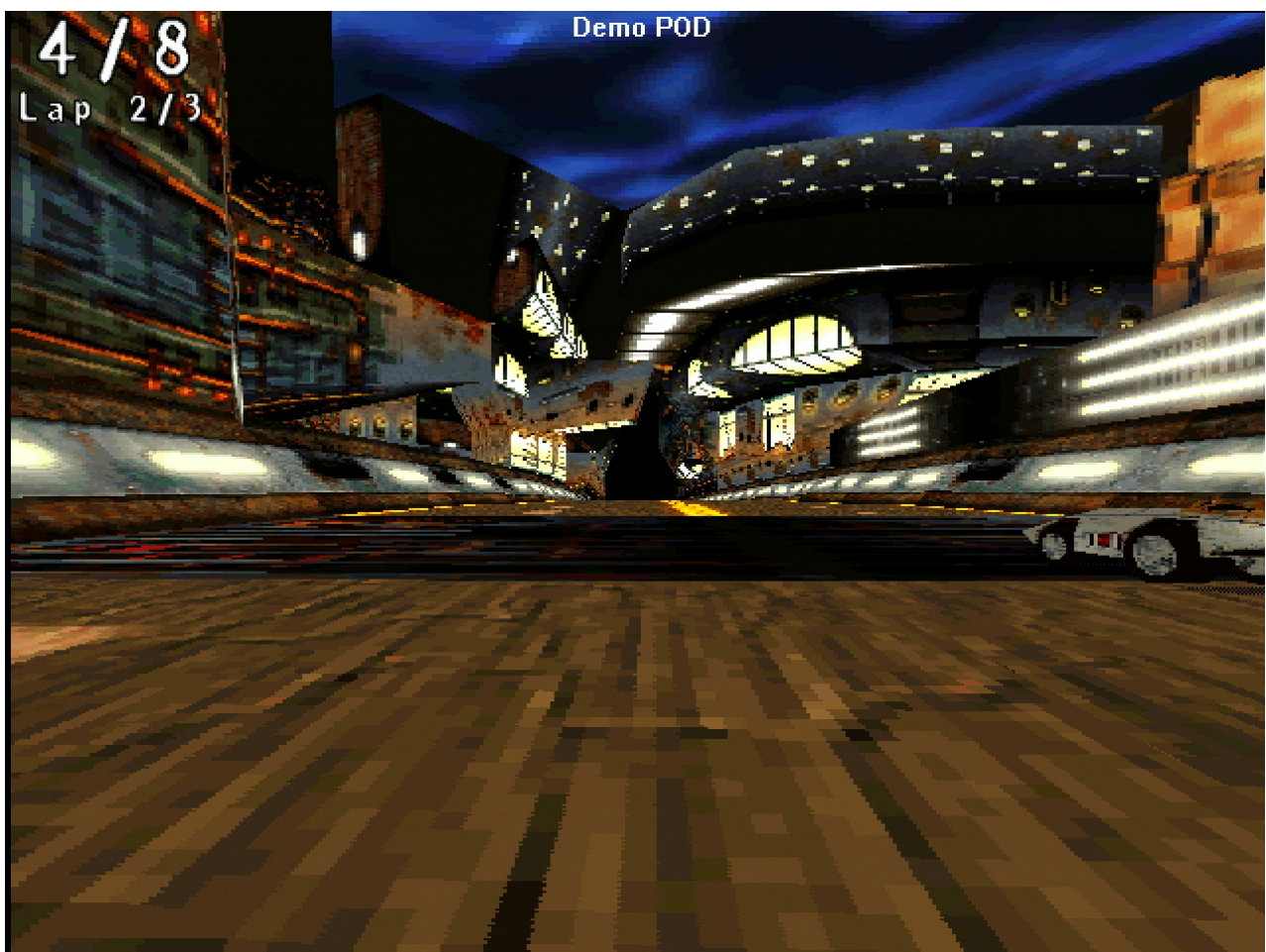
 [quick-save.de/2018/01/pod-planet-death-demo/](http://quick-save.de/2018/01/pod-planet-death-demo/)

Sven Festag

31. Januar 2018

**Lange Zeit waren Demo-Versionen ein wichtiger Indikator, die zur Kaufentscheidung von Spielen beigetragen haben. Doch wie gut ist die Demo von pod: Planet of Death wirklich?**

Das Rennspiel *pod: Planet of Death* ist am 28. Februar 1997 vom französischen Unternehmen *Ubi Soft Entertainment* veröffentlicht worden. Verantwortlich für die Entwicklung war das Tochterunternehmen *Ubi Soft Simulations* mit Sitz in Annecy im Osten Frankreichs, unweit von der Grenze zur Schweiz entfernt. Die Demo-Version erschien in Deutschland erstmals etwa einen Monat später auf der Heft-CD der PC Games 05/97 vom 02. April, danach unter anderem auch in der PC Action 05/97 (16. April) und in der Power Play 06/97 (02. Mai). Sie ist ausschließlich in englischer Sprache verfügbar.



Der Umfang der Demo-Version beschränkt sich auf zwei verschiedene Spielmodi, Einzelrennen und Zeitfahren, sowie zwei Strecken, die mit zwei unterschiedlichen Fahrzeugen befahren werden können. Es gibt keine Zwischensequenzen und nur sehr

beschränkte Grafikoptionen. Auch die Länge des Rennens ist fest vorgegeben. Der Schwierigkeitsgrad, das Schadensmodell, die Anzahl der Gegner und die Lautstärke von Musik und Soundeffekten können aber frei ausgewählt werden.

Wie der Name bereits errahnen lässt, handelt es sich beim Einzelrennen um ein klassisches Rennen, das gegen bis zu sieben Gegner gefahren werden kann. Weiterhin kann aus einem von drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden. Je höher der Schwierigkeitsgrad eingestellt ist, desto schneller und aggressiver sind sie unterwegs. Außerdem machen sie weniger Fahrfehler.

Im Zeitfahren wird noch einmal zwischen drei Spieloptionen unterschieden. Im Drei-Runden-Modus hat der Spieler drei Runden Zeit eine schnelle Runde zu fahren, während er im Free-Run so lange fahren darf, bis die Finger blutig sind. Zusätzlich kann er sich im Ghost-Modus mit einer Aufzeichnung der bisher schnellsten Runde helfen lassen.

Gefahren werden kann auf zwei verschiedenen Strecken mit unterschiedlichem Profil. Die erste Strecke, Beltane, ist vergleichsweise lang, stellt aber nur eine leichte Herausforderung dar. Sie befindet sich in einem futuristischen, urbanen Setting. Die andere Strecke, Alderon, ist deutlich verwinkelter und daher schwieriger zu fahren, in der Folge aber auch kürzer. Die Umgebung ist von industrieller Art. Auf beiden Strecken lassen sich Abkürzungen oder parallele Routen finden, die auch von den Gegnern genutzt werden. Die Benutzung ist aber nicht zwingend ein Vorteil.

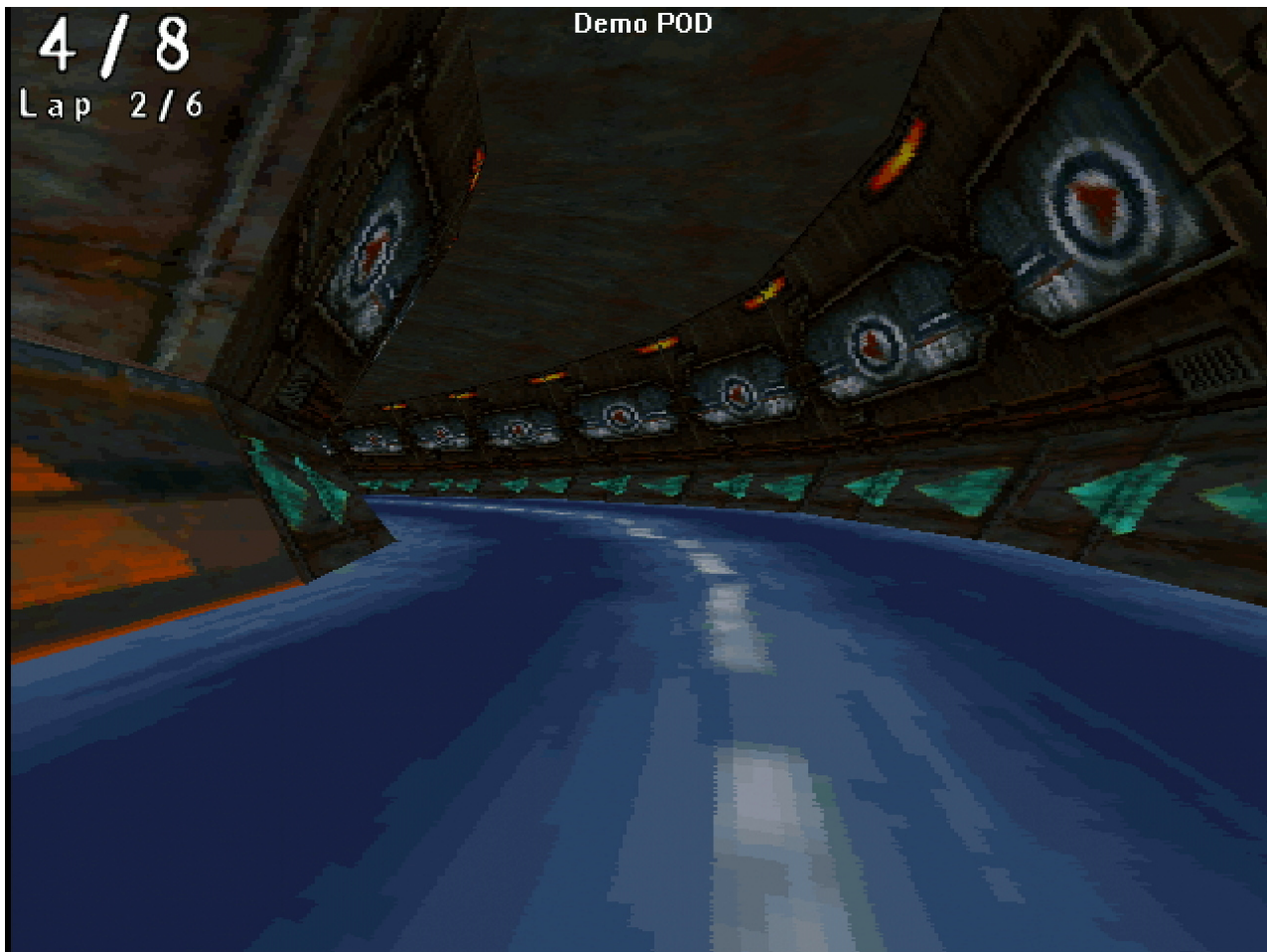


Bei der Auswahl der Fahrzeuge werden verschiedene Attribute, etwa Beschleunigung, Grip oder Handling, angezeigt und mit einem Wert von 1 bis 99 bewertet. Der erste Wagen, Gamma, ist der langsamere der beiden, lässt sich allerdings einfacher handhaben, während der AV-1 über höhere Geschwindigkeitswerte verfügt, beim Handling und Grip weniger punkten kann. Die richtige Auswahl des Wagens hängt von der eigenen Fähigkeit und vom zu fahrenden Streckenprofil ab. Auf geraden und ebenen Strecken ist ein gutes Handling weniger wichtig als im Gelände. Außerdem findet sich hier die Einstellung für das Getriebe, das entweder automatisch schalten kann oder manuell bedient werden muss.

Die Tastenbelegung ist einfach und umfasst die lediglich die Kontrolle über Gas, Bremse, Lenkung und das Getriebe. Die Standardeinstellungen ist zwar sinnvoll, funktioniert bei einer deutschen Tastenbelegung aber nicht richtig. Das Spiel erkennt sowohl die Y- als auch die Z-Taste als ein Z, sodass in der Standardbelegung mit A und Z geschaltet werden muss und eine Belegung der Y-Taste nicht möglich ist. Neben der Steuerung über die Tastatur sind kann auch mit Gamepads und Joysticks gespielt werden.

Darüber hinaus können während des Spielens das HUD, die Kameraperspektive sowie einige Grafikeinstellungen mit festgelegten Tasten, beziehungsweise Tastenkombinationen, geändert werden. Eine vollständige Übersicht kann aus dem Pause-Menü aufgerufen werden.

Fahrerisch gibt es an den Autos wenig zu beanstanden. Die Unterschiede zwischen den Fahrzeugen hinsichtlich Geschwindigkeit und Handling sind klar spürbar. Mit etwas Übung sind die Autos weitgehend zu beherrschen, auch wenn es unebenes Terrain nicht immer ganz einfach macht. Die computergesteuerten Gegner scheuen keinen Kampf und suchen auch nicht selten den Vollkontakt. Im Gegensatz zu seitlichen Kollisionen, die nur geringen Einfluss auf das Fahrverhalten haben, sind Zusammenstöße an Front und Heck des Autos gravierender. Auch bei geringer Geschwindigkeitsdifferenz zwischen zwei Autos wird der auffahrende Wagen stark gebremst und das vorausfahrende entsprechend stark angeschoben. Weitere Auswirkungen auf das Fahrverhalten gibt es nicht, da die Demo, trotz der Optionen im Menü, nicht über ein Schadensmodell verfügt.



Nach der Installation finden sich im Programmordner zwei ausführbare Spieldateien. Eine davon ist für den Intel Pentium, den AMD K5 und vergleichbare Prozessoren angedacht gewesen. Die andere bot eine Unterstützung für die Multimedia-Befehlssätze, die Intel ab dem Pentium MMX und AMD ab dem K6 verbaute. Beide Versionen unterscheiden sich grafisch nicht voneinander, die MMX-Version erreicht aber eine höhere Bildwiederholrate. Allgemein bewegt sich die Grafik der *pod*-Demo in einem akzeptablen Rahmen. Die Texturen sind teilweise grob und im Übergang nicht ganz sauber ausgearbeitet. Auch die Schatten wirken nicht mehr zeitgemäß. Unabhängig davon passen die Gestaltung von Strecke und Umgebung in ein passendes, futuristisch-dystopisches Setting.

Obwohl in den Einstellungen die Lautstärke für eine Hintergrundmusik angepasst werden kann, muss in der Demo darauf verzichtet werden. So bleiben auf der Strecke ausschließlich die Fahrgeräusche. Die Motoren der Fahrzeuge klingen, passend zum Setting, futuristisch, erinnern aber immer noch an einen Motor. Auch die Reifen und Unfälle hören sich durchaus ordentlich an. Zwar wirken alle Geräusche etwas generisch, dem Spielspaß und der Immersion schadet das aber nicht.



Obwohl noch nicht das volle Potenzial genutzt wird, kann die Demo von *pod: Planet of Death* mit der Gestaltung der Strecken und der Umgebung, aber auch mit den Gegnern und der Steuerung punkten. Das offensichtlich nicht in der Demo-Version enthaltene Schadensmodell lässt auf einen weiteren, interessanten Aspekt der Vollversion schließen. Außerdem werden Spieler, die im Besitz moderner MMX-Prozessoren sind, mit einer speziell optimierten Version belohnt. Insgesamt hinterlässt die Demo damit einen sehr ordentlichen Eindruck, der Genrefreunde sicher zum Kauf animieren konnte.

Zusätzliche Quellen: PC Games 05/97, PC Action 05/97, Power Play 06/97, PC Action Heft-CD 05/97, [Mobygames](#)

Titel:	pod: Planet of Death
Erscheinungsdatum:	28.02.1997
Entwickler:	Ubi Soft Simulations
Publisher:	Ubi Soft Entertainment
System:	PC (Win)
Kaufen:	<a href="#">eBay</a> <sup>1</sup> , <a href="#">GOG</a> <sup>2</sup>

Test-System kursiv

<sup>1</sup>Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.

<sup>2</sup>Gold-Edition