

»Und nächste Woche spielen Sie...«

# SIN EPISODES EMERGENCE

Erst das Adventure Bone, jetzt die Fortsetzung von Sin – PC-Spiele im Serienformat sind groß im Kommen. Aber macht die erste Folge des Ego-Shooters überhaupt Lust auf mehr?



➤ ACHTUNG KURZ-ZEIT-WARNUNG: Maximale Spieldauer: 4 Stunden!

Wenn's am schönsten ist, soll man aufhören. Oder besser: muss man aufhören. Zumindest bei **Sin Episodes: Emergence**. Denn wie der Name bereits verrät, ist das Spiel nur ein kleiner Teil eines Ego-Shooters, der in naher Zukunft durch weitere Episoden fortgesetzt werden soll. Deshalb läuft bereits nach wenigen Stunden Spielzeit der Abspann – gerade, als die Story so richtig in Fahrt kommt. Also müssen Sie wohl oder übel auf die nächste Folge warten. Wenn Sie das überhaupt wollen, denn **Emergence** nervt durch doofe Gegner und einen hohen Schwierigkeitsgrad. Bei der Inszenierung kommt der Titel aber fast an **Half-Life 2** heran.



Die KI-gesteuerte Jessica (auf dem Kran) hilft uns gelegentlich.



Die Feinde suchen selten Deckung, schießen aber perfekt.

## Story-Happen

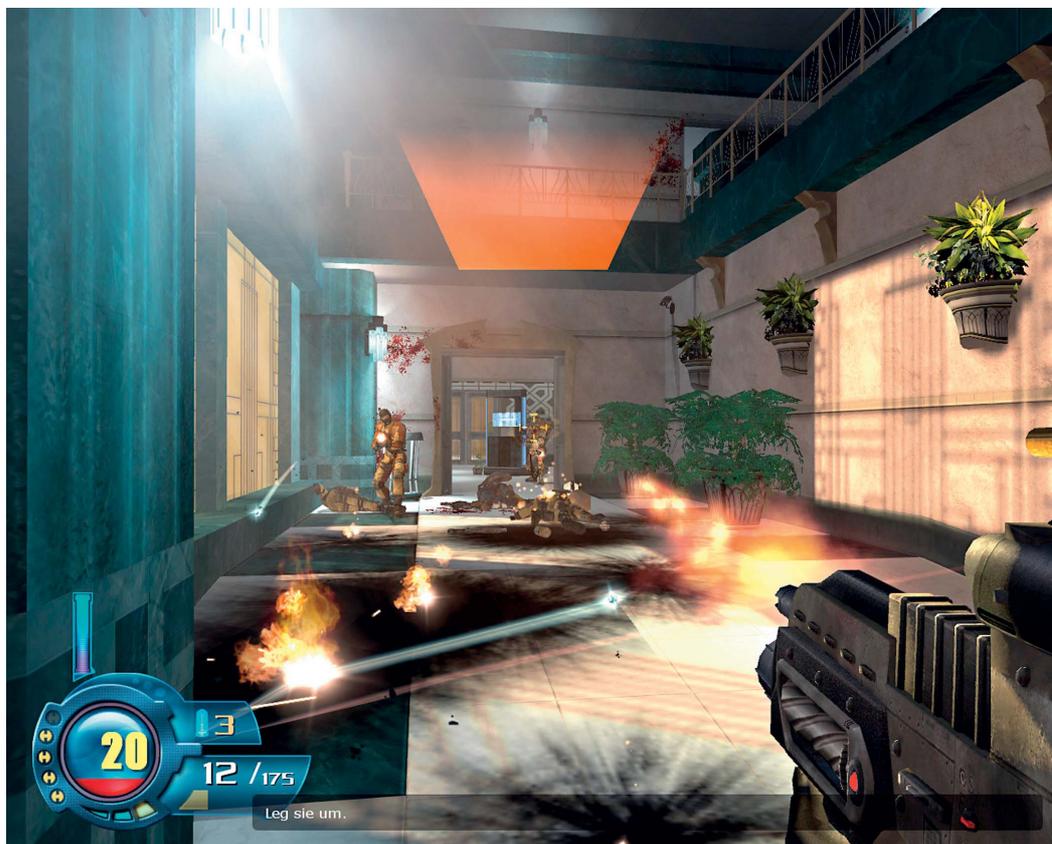
Die Geschichte beginnt wenig originell: John Blade, Held des ersten Teils, wacht auf einem

Operationstisch auf. Neben ihm steht sein Erzfeind Radek, der Blade zu Experimentierzwecken ein Serum injizieren will. Warum, bleibt Ihnen das Spiel

erstmal schuldig. Doch bevor der Schuft die Spritze ansetzen kann, fliegt die Labortür in die Luft – Rebellen greifen an! Unter der Führung der attraktiven, KI-gesteuerten Jessica (Alyx aus **Half-Life 2** lässt grüßen) fliehen Sie aus dem Komplex; der Beginn eines groß angelegten Rachefeldzugs gegen Radek und seinen Plan, eine Mutantenarmee zu erschaffen. Viel mehr werden Sie jedoch im Verlauf von **Emergence** nicht erfahren, die Weiterentwicklung der Story hebt sich Ritual Entertainment für die kommenden Episoden auf. Ein aus Fernsehserien wie **24** berühmter Cliffhanger am Ende des Spiels macht aber durchaus Lust auf mehr.

## Nix für Weicheier

Schon zu Beginn lässt Ihnen **Emergence** nicht viel Zeit zum Luftholen. Nach einer rasanten (geskripteten) Autofahrt vom Labor zum Geheimversteck der Rebellen werden Sie inmitten eines Gegenangriffs von Radeks Truppen in die unkomplizierte Steuerung eingewiesen. Explosionen, umherfliegende Fässer und die hervorragende Musik sorgen für Atmosphäre. Ruhig wird es eigentlich nie, das Spiel



Die Gegner haben uns mit Granaten arg zugesetzt. Viel mehr **Lebensenergie** besitzen Sie allerdings ohnehin selten. (1280x1024)



In luftigen Höhen ballern wir auf mit **Raketentrucksäcken** ausgestattete Soldaten.

schickt ihnen ständig Unmengen gegnerischer Soldaten auf den Hals. Problem: Die Feinde suchen zwar selten Deckung und verhalten sich auch sonst extrem dämlich, schießen aber selbst auf Distanz perfekt. Mit dem Resultat, dass Sie bereits nach wenigen Treffern kaum noch Lebenspunkte besitzen und oft keine Chance gegen die Übermacht haben – die Quickload-Taste wird sich freuen. Nach Aussagen der Entwickler soll **Emergence** den Schwierigkeitsgrad dynamisch an Ihre Spielweise anpassen. In der Praxis versagt das System jedoch komplett. Selbst wenn Einstei-

ger den Schieberegler zu Beginn des Spiels auf »viel Unterstützung« stellen, werden sie hoffnungslos überfordert sein.

### Rail-Pistole

Damit Ritual nicht gleich schon zu Beginn buchstäblich alles Pulver verballert, bekommen Sie im Spielverlauf nur drei Waffen in die Hände gelegt. Allerdings besitzt jede einen alternativen Feuermodus. So verschießt das Maschinengewehr zusätzlich Granaten, die Schrotflinte besonders starke Kugeln (die von Wänden abprallen) und die Pistole einen Railgun-mäßigen Energiestrahler, der sogar mehrere, hintereinander stehende Gegner erledigt. Immerhin hat jede Knarre ihre Daseinsberechtigung. So holen Sie mit Raketentrucksäcken ausgestattete Soldaten am besten per Pistole vom Himmel, während voll gepanzerte Minigun-Träger keine Schnitte gegen Granaten haben. Ihre durch die starken Gegner stets dezimierte Lebensenergie füllen Sie wie in **Half-Life 2** an seltenen Automaten auf. Dafür brauchen Sie



Zum Schluss gibt's einen **Trailer** für Episode 2.

### DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Auch wenn weitere Episoden folgen sollen, die vier Stunden Spielzeit sind schlichtweg lächerlich – besonders zu dem Preis. Bei vier geplanten Fortsetzungen zu je 20 Euro können Sie gern selbst rechnen, was Sie für einen Shooter bezahlen, der insgesamt kaum umfangreicher werden dürfte als **Half-Life 2**. Doch selbst wenn Ritual hier ein komplettes Spiel abgeliefert hätte, würde das an der Wertung trotz der gelungenen Präsentation kaum etwas ändern. Dafür nerven der hohe Schwierigkeitsgrad und die fehlende Abwechslung zu sehr.



»Episode 2? Ohne mich!«



Erst ab der zweiten Hälfte des Spiels treffen Sie auf **wieselflinke Monster**.

aber erst passende Medizinflaschen, die in der Regel gut versteckt sind. Nett: Wer einen Behälter, aber keine Med-Station findet, kann diesen auch zerschießen und den Wirkstoff so freisetzen. Das bringt allerdings weniger Lebenspunkte.

### Wie Half-Life, nur anders

In **Emergence** werkelt die aktuelle Version der Source-Engine. Die Ähnlichkeit zu **Half-Life 2** ist nicht zu übersehen, besonders die gelungenen Außenareale erinnern an die Randbezirke von City 17. Allerdings wirken die Levels trotz scharfer

Texturen und teils stimmiger Beleuchtung etwas detailarmer und lebloser als in Valves Shooter-Hit. Zudem mangelt es den zahlreichen Innenlevels an Abwechslung, stets laufen Sie an den gleichen Getränkeautomaten und Schreibtischen vorbei. Nur gegen Ende prumpt das Spiel noch mal richtig auf und schickt Sie in Radeks riesigen Turm (Hallo, Dr. Breen!), der mit einem actiongeladenen Finale und einem fiesem Cliffhanger aufwartet. Aber das war klar, **Sin Episodes** ist schließlich ein Serien-Spiel. Warten wir's ab. **DM**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E63**

### SIN EPISODES: EMERGENCE EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Ritual / Valve	RELEASE (D)	11.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	17 Euro
AUSSTATTUNG	nur über Steam erhältlich	USK	nicht geprüft

### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT **Half-Life 2** (92, GS 01/05) Erstklassiger Ego-Shooter, viel Abwechslung.  
**F.E.A.R.** (89, GS 11/05) Grandiose Grusel-Atmosphäre, bessere KI.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Effekte + Texturen - etwas detailarm	7 / 10
SOUND	+ gute Sprachausgabe + treibende Musik	9 / 10
BALANCE	- schwankt stark - oft unfaire Balancereisen	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viele Skriptsequenzen + stimmiges Szenario	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung + freies Speichern	10 / 10
UMFANG	- nur vier Stunden Spielzeit - keinerlei Wiederspielwert	3 / 10
LEVELDESIGN	+ gelungene Außenareale - uninspirierte Innenlevels	7 / 10
KI	+ sucht gelegentlich Deckung - sonst extrem doof	3 / 10
WAFFEN	+ Physikspielereien - nur drei Waffen	6 / 10
HANDLUNG	+ nette Charaktere - dünne Story	6 / 10

### PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 4 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SOLIDER, ABER VIEL ZU KURZER SERIENAUFTRITT.

