



Operation am offenen Spieler-Hirn

VIVISECTOR

Tierschutz ist wichtig! Ein Spiel rund um Nasenhörner auf Rädern und Granaten schleudernde Gorillas bringt diesen Grundsatz ins Wanken.

Nach Jahrzehnten des Wimmerns, des Winselns, des Bittens und Flehens hat uns ein Entwickler-Team endlich erhört und schenkt uns den GST, den Gut Sichtbaren Trigger. Kein nerviges Gesuche mehr nach der Stelle im Level, über die man laufen muss, damit endlich die Monsterhorden kommen. Grüne, himmelhohe Lichtsäulen weisen Ihnen im Ego-Shooter **Vivisector** den Weg zum nächsten Kampfschauplatz. Damit es nicht gar zu ein-

tönig wird, hat Action Forms aus Kiew zwischen den zahlreichen GSTs auch einige UTs (Unsichtbare Trigger) platziert – und mächtig viel Landschaft. Darin ist zwar so gut wie nix los, aber keine Sorge, Sie werden nicht vom rechten Pfad abkommen. Es gibt ja die GSTs.

Logik-Absturz

Wenn Sie im ersten Absatz tiefende Ironie vermuten, liegen Sie absolut richtig. **Vivisector** ist ein in Sachen Spieldesign und Optik größtenteils missglücktes Programm. Es beginnt schon bei der banalen Story: Sie sind ein Soldat, der mit seiner Truppe ein Eiland irgendwo in den Weiten des Ozeans aufsucht, um dort nach weiteren bereits verschollenen Soldaten zu fahn-

den. Kurz nach der Ankunft wird ihr Team jedoch von technisch aufgerüsteten Hyänen und Löwen zu Haschee verarbeitet – und Sie müssen sich fortan alleine durchschlagen und das Geheimnis der Kreaturen und den Verbleib der vermissten Einheit aufklären. Dass hinter dem ganzen Jux ein großwahnsinniger Wissenschaftler steckt, versteht sich von selbst.

Der Forscher ist auch für die gut sichtbaren Trigger verantwortlich, hat er doch die Insel zu einer Art Hindernis-Parcours umfunktioniert. An manchen dieser Lichtsäulen warten Prüfungen: Sie berühren die Säule, ein Käfig schließt Sie ein und Monster werden Ihnen ins Kreuz teleportiert. Haben Sie alle Bestien erledigt, verschwindet der Käfig wieder und Sie dürfen zur nächsten Lichtsäule weiterziehen. Irgendwie ist das ja noch nachvollziehbar. Albern wird es aber, wenn Sie eine dieser grünen Lichtsäulen berühren und in der dadurch ausgelösten Zwischensequenz ein Flugzeug vom Himmel kracht. Eine Wahl haben Sie nicht: Sie müssen den Jet vom Himmel holen, sonst geht das Spiel nicht weiter. Weiter geht es auch nicht, wenn Sie wenig später

SCHLIMME SCHNITZER

- Pistole als Superknarre (200 Schuss)
- Flugzeugabsturz wird per Schalter am Boden ausgelöst
- Schleudersitz lässt Held zurück
- Applaus aus dem Off bei gelungenen Aktionen



Stellen Sie sich auf dem Schleudersitz genau in die Mitte.



In drei Schritten lassen sich die Fähigkeiten aufrüsten.



Mit Raketenwerfer bestückte **Bären** schlucken massiv Raketen, sterben aber nach ein paar Salven aus dem Maschinengewehr.



So sehen die Prüfungen an den Leuchtsäulen aus: Mal müssen Sie in einem Ring aus Feuer Leoparden abknallen, dann in einem Käfig Löwen – beides ist gleich langweilig.



im abgestürzten Flugzeug nicht genau auf dem Pilotensitz stehen, der Sie per Schleuderkfunktion in den nächsten Level katalpultieren soll. Blöd: Bei den ersten paar Versuchen flog der Sitz ohne uns los – gut, wenn man vorher gespeichert hat.

Applaus, Applaus!

Wie es der Zufall will, ist der Held von **Vivivector** schon mal auf dem Inselchen gewesen. Als Baby verschlug es ihn nach einem Schiffsunfall an die Gesteade von Monsterland, man fand ihn dort und verpasste ihm heimlich eine Injektion. Die hat nun zur Folge, dass der Mann nach und nach seine Fähigkeiten verbessern kann. Irre, aber wahr: Töten Sie möglichst viele Hyänen oder Löwen in kürzester Zeit, bekommen Sie Fertigungspunkte. Die gibt es auch, wenn Sie per Scharfschützengewehr den Hebel eines Krans umlegen (mit Applaus unterlegt!) oder hinter einem Baum Munition finden. Die Punkte dürfen Sie gegen höhere Geschwindigkeit, mehr Gesundheit oder besseres Zielvermögen eintauschen. Letzteres ist jedoch überflüssig, da Sie sogar auf entfernten Bergen

stehende Gorillas mit einem Schuss aus dem Scharfschützengewehr erlegen können. Höhere Geschwindigkeit braucht der Held auch nicht, flitzt er doch ohnehin schon wie ein Sprinter auf Doping – und ist springend gar noch schneller. Einzig mehr Gesundheit ist wichtig, wenn Ihnen die Entwickler massig Bestien auf den Hals schicken.

Nashorn auf Rädern

Ihre Gegner sind zumeist technisch aufgemotzte Tiere. Hyänen, Löwen, Tiger, Gorillas oder Nashörner attackieren mit Krallen, Zähnen, Feuer oder Bomben. Später im Spiel kommen aufrecht gehende Varianten mit Gewehren hinzu. Die Viecher sind allesamt nicht die hellsten. Wenn Sie beispielsweise einen Bosskampf gegen ein auf Rädern rollendes Nashorn absolvieren müssen, reicht es, sich hinter einen Baum zu stellen. Das Vieh kommt dann nicht an Sie ran und Sie können es aus der Deckung erledigen.

Gelegentlich treffen Sie auch auf feindliche Menschen, ebenso Helfer des Wissenschaftlers. Die sind absurderweise noch einfacher zu knacken als ihre tierischen Mitstreiter. Mit der Pistole besiegen Sie die Burschen selbst auf größte Distanzen mit wenigen Treffern.

Eine Insel mit gar nix...

Grafisch hinkt **Vivivector** den meisten anderen Programmen hinterher. Das Spiel will Ihnen ähnlich wie **Far Cry** eine tropische Insel vorgaukeln, scheitert dabei aber kläglich. Die paar Sträucher und Bäume wirken

selbst auf höchsten Detailstufen so beeindruckend wie das Gestrüpp an einer Autobahnausfahrt. Lediglich die teilweise imposanten Gebäude in der Landschaft können das Auge für ein paar Sekunden fangen. Innenlevels bekommt das Programm besser hin. In den Forschungsstationen entsteht tatsächlich etwas Stimmung. Blöd nur, dass auch dort überall die grünen Trigger gepflanzt sind, die Türen öffnen oder Monster auf Sie loslassen. Die klägliche Soundkulisse passt zum Rest des Programms: Musikuntermalung fehlt größtenteils. **PET**

> WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A56

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich sag es mal so: **Vivivector** fällt in die Kategorie »Es genügt nicht, keine Ideen zu haben, man muss auch unfähig sein, sie umzusetzen«. Das Programm schreit an jeder Ecke »halbgar« oder »Mumpitz«. Wer Insel-Kampf will, kauft sich **Far Cry**. Andererseits ist **Vivivector** natürlich brillant, wenn man sich mal wieder richtig amüsieren will. Das Programm ist blöderweise aber nur unfreiwillig komisch. Schon beim per Schalter verursachten Flugzeugabsturz droht ein Zwerchfelldurchbruch. Wenn Ihnen das 40 Euro wert ist, schlagen Sie jetzt zu. Ich rate aber: Warten Sie lieber auf die Budget-Variante. Oder besser auf den **Far-Cry-Nachfolger**.

»Zum Schießen!«



Auch in den eigentlich ganz gelungenen Innenlevels stören die Trigger-Säulen die Atmosphäre.

VIVIVECTOR EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Action Forms / Frogster RELEASE (D): 5.1.2006
 SPRACHE: Englisch (dt. Untertitel) CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 34 Seiten Handbuch USK: keine Jugendfreigabe

GEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: **Far Cry (91, GS 05/04)** Beste Insel-Action, clevere KI, tolle Grafik, hoher Anspruch. **Quake 4 (81, GS 01/06)** Linearer Shooter, super Waffen, Action ohne Pause.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600			
<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Weitsicht - hässliche Insel	5 / 10
SOUND	- blecherner Ton - kaum Musik	4 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - manchmal zu viele Gegner	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ große Komik... - ...komplett unfreiwillig	2 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Actionsteuerung - Sackgassen (Schleudersitz)	8 / 10
UMFANG	+ viel Insel, viele Levels... - ...die sehr leer sind	6 / 10
LEVELDESIGN	- Design-Schnitzer - unlogischer Aufbau	4 / 10
KI	- Gegner tierisch dumm	3 / 10
WAFFEN	+ nettes Arsenal aus 15 Knarren... - ...die man kaum braucht	8 / 10
HANDLUNG	- völlig bekloppte, obendrein abgedroschene Story	3 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: MIESER SHOOTER MIT (UNFREIWILLIGER) KOMIK.

49 SPIELSPASS

DVD 16/18: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK A55](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A55)