



Sie kommen!

ADVENT RISING

Da heuert man einen bekannten Autor für die Story an, investiert viel Geld ins Spiel – und dann will's in Europa niemand vertreiben. Für Actionfans lohnt sich der Import trotzdem.

Wer ist Orson Scott Card? Einer der profiliertesten

Science-Fiction-Autoren der USA, der Ende der 70er mit **Ender's Game** aus dem Stand einen Klassiker des Genres schuf. Was hat Card mit Spielen zu tun? So manches: Schon 1995 schrieb er für LucasArts die Dialoge zum Adventure-Klassiker **The Dig**. Nun gab er dem Action-Abenteuer **Advent Rising** vom Entwickler GlyphX die Handlung. Warum wir Ihnen erklären, dass ein hochdekorierter Autor hinter der Story steckt? Wenn Sie's nicht wüssten, würde es Ihnen mit Sicherheit nicht auffallen.

Wir rennen weg

Aus Gründen der Einfachheit haben wir die Geschehnisse von **Advent Rising** in den drei Überschriften hier im Artikel zusammengefasst. Sie wünschen mehr Details? Okay: In ferner Zukunft nimmt die Menschheit Kontakt zu einem Raumschiff der fremden Aurelianer auf – da erscheinen aus dem Nichts insektenartige Seeker und schießen alles in Stücke. Inmitten des Infernos versuchen Sie als Raumpilot Gideon Wyeth, Ihren Bruder Ethan und Ihre Freundin Olivia zu retten, und fliehen in atemloser Jagd auf den nahen Planeten. Das inszeniert **Advent Rising** als Mix aus Actionballe-



In den Gefechten glüht und blitzt der Bildschirm – zumindest die Mitte. Weil Advent Rising nur im Breitbildformat läuft, bleiben Balken schwarz.

FACTS

- > 11 Waffen
- > 21 Feuermodi
- > 6 Spezialkräfte
- > 8 Kapitel
- > 6 Bosskämpfe
- > US-Import

reien in Verfolgerperspektive und exzellent animierten Videoszenen, in denen auf Hollywood-

Niveau Dinge vorbeizischen, abstürzen oder explodieren. Zum Beispiel die Start-Raumstation, auf der Gideon – soviel sei voreraten – Ethan oder Olivia zurücklassen muss. Ihre Entscheidung beeinflusst zwar den Spielverlauf nicht, aber einige Zwischensequenzen.

Wir bekommen Superkräfte

Gegen die überall herumkrabbelnden Seeker wehrt sich Gideon mit dem fantastischen Waffenarsenal der Zukunft: Pistole, Schnellfeuerwaffe, Raketenwerfer. Später schnappt er sich auch Waffen der Widersacher, darunter Schrotflinten- und Scharfschützengewehr-Va-



Kurz vor der rettenden Aurelianer-Stadt muss Gideon den Raketen-Staffetten der Seeker-Raumschiffe ausweichen.



Cooler Kräfte: Auf dem Seeker-Raumschiff schleudert Gideon Gegner ins All.



Die Zwischensequenzen sind eindrucksvoll, aber niedrig aufgelöst.

rianten; insgesamt kommt das Spiel so auf elf Knarren. Je öfter Gideon eine Bleispritze verwendet, desto besser wird seine Fertigkeit in deren Umgang. In fünf Stufen steigen Treffsicherheit und Schaden, ab Stufe drei kommt jeweils ein zweiter Feuermodus hinzu. Der Raketenwerfer wird so zielsuchend, das Krull-Aliengewehr zum aufladbaren Plasmawerfer. Ähnliche Lernerfolge gibt's im eher sinnfreien Nahkampf und in der Akrobatik – Ausweichsprünge legt Gideon später als coolen Zeitlupen-Radschlag hin. Etwa ab der Spielmitte erlernt er schließlich nach und nach sechs Spezialkräfte. Zunächst lässt er Gegner schweben, dann kommen Talente wie Druckwelle, Schild und Einfrieren dazu.

Der Science-Fiction-Held kann zwar nur zwei Waffen tragen, die dafür aber mit linker und rechter Maustaste separat oder gleichzeitig feuern. Das klappt vorzüglich, vor allem in Kombination mit Gideons Kräften: Mit der linken Hand hebt er Gegner hoch, mit rechts feuert er Gewehrsalven auf die hilflos Hängenden. Bei der restlichen Steuerung trägt das ursprünglich für die Xbox erschienene **Advent Rising** dafür schwer am Konsolenerbe. Weil kein Gamepad unterstützt wird, brauchen Sie allein fünf Tasten zum Aufnehmen, Auswählen und Umschalten der Waffen, dazu kommen zwei Sprung- und diverse Sonderknöpfe, etwa für Granaten. Mit dem Mausrad schalten Sie die Ziele durch, dann richtet

sich Ihr Blickwinkel automatisch auf den Feind aus. Seltsamer wird's in den Buggys und Gleitern, die Sie immer mal wieder steuern. Die drehen sich analog zur Mausbewegung – sehr gewöhnungsbedürftig.

Wir schlagen zurück

Die Flucht vor den Seekern führt Gideon durch Stadtruinen, Kanäle und Raumhäfen, Außen- und Innenlevels folgen in fliegendem Wechsel aufeinander. Später geht es an Bord eines Seeker-Raumschiffs ebenso zur Sache wie in den Städten des Aurelianer-Planeten. Weil eine Karte oder Zielführung fehlt, irrt Gideon schon mal suchend durch teils verwinkelte Levels. Die Seeker werfen ihm viel Kanonenfutter entgegen, sorgen aber mit Raumschiff-Attacken, Riesenrobotern und sechs Bosskämpfen für Herausforderungen. Gespeichert wird automatisch an Checkpoints. Weil **Advent Rising** keinen deutschen Vertrieb hat, bekommen Sie die US-Version nur bei Importhändlern. Auf unserem System gab's gelegentliche Bugs: Steuerungs-Aussetzer, nicht lippen-synchrone Sprache, verhakete Buggys (siehe Kasten).

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J162](#)

WIE MAN EINEN BUGGY VERKANTET



Maussteuerung und seltsamer Fahrphysik sei Dank: Der Scythe-Buggy verhakht sich gern im Gelände, dann ist Neustart beim letzten Checkpoint angesagt.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Entschuldigung, Herr Card, aber diese Story haben Sie doch in der Mittagspause auf die Serviette gekritzelt! Die SciFi-Pampe vom Macho-Helden reißt mich jedenfalls nicht vom Hocker. Feine Zwischensequenzen holen zum Glück die Kohlen aus dem Feuer. Die Baller-Action ermüdet anfangs schnell, aber halten Sie bis zur Spielmitte durch: Sobald Sie die Spezialkräfte haben, wird's wieder cool. Denn das Experimentieren mit den Waffen-Magie-Kombos macht Laune. Schade: Die US-Spieler hat das offenbar nicht überzeugt, dort ist das Spiel schwer gefloppt. Ob wir die anderen Episoden der als Trilogie angelegten Advent-Serie jemals zu sehen bekommen, wage ich deshalb zu bezweifeln.

»Scifi-Kitsch, aber die Action stimmt«



ADVENT RISING 3D-ACTION

PUBLISHER	Majesco / GlyphX	RELEASE (D)	9.8.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	50 Euro (Import)
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 32 S. Handbuch (engl.)	USK	nicht geprüft

GEIGNET FÜR

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT Prince of Persia 2 (81, GS 09/05) Exzellent inszenierte Kämpfe, tolle Grafik.									
Psi-Ops (74, GS 05/05) Gut gelungene 3D-Action mit Spezialkräften, Budgetpreis.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 3200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		<input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten		<input checked="" type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knallig-bunte Effekte + schöne Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ Orchester-Soundtrack + gute (englische) Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ ausgewogene Schwierigkeit - willkürliche Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Tempo und Dramatik - unoriginelle Science-Fiction-Story	7 / 10
BEDIENUNG	- Tasten-Überfluss - Fahrzeugsteuerung - keine Karte	4 / 10
UMFANG	+ viele Kapitel + Waffen und Talente - Gegner-Eierlei	8 / 10
LEVELDESIGN	+ viele Orte + Innen und Außen - Wiederholungen	8 / 10
KI	+ Endgegner - zu wenige Gegnerarten	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Waffenkombinationen + Talentsteigerungen + Vehikel	10 / 10
HANDLUNG	+ sympathische Figuren - massenhaft Klischees	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: LAUNIGE 3D-BALLEREI MIT COOLEN ZWISCHENSEQUENZEN.



- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: [J113](#)