

Weltretten bis der Arzt kommt

# PARIAH

Statt Aspirin zu verschreiben, muss Dr. Mason die Welt retten. Dabei ballert er sich durch riesige Gegnerhorden – und einen der kürzesten Ego-Shooter der Action-Geschichte.



**R**egel Nr. 1 beim Krankentransport: Halten Sie den Patienten ruhig. Regel Nr. 2: Vermeiden Sie Stress. Bei der ersten Regel hat es der alternde Dr. Jack Mason leicht, schließlich liegt seine Patientin Karina im Cryoschlaf auf Eis. Bei der zweiten wird es jedoch schwieriger. Denn kaum überquert sein Transportschiff einen Gefängnissektor der fernen Zukunft, holt eine Rakete den Flieger samt Arzt und Patientin vom Himmel. Dem Anschlag knapp

entronnen, kommt Mason nach und nach einer Verschwörung auf die Spur. Denn Karina trägt ein bösartiges Virus in sich, das als biologische Waffe zweckentfremdet werden soll. Zwar zieht Sie die zu Beginn recht spannende Story schnell ins Geschehen, spielerisch bleibt der Titel jedoch ein Ego-Shooter von der Stange. Denn in **Pariah** laufen Sie durch Standard-Missionen, ballern auf Standard-Gegner und lösen Standard-Rätsel. Nur eines fällt bei dem Spiel von Digital Extremes (**Unreal Tournament 2003**) aus der Reihe: die extrem kurze Spielzeit von sechs Stunden. Doch blättern Sie nicht gleich

weiter. **Pariah** hat auch seine großen Momente – einigen netten Ideen sei Dank.

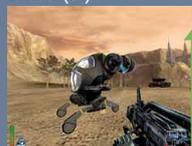
### Ist das etwa Unreal 2?

Die Entwickler verwenden für **Pariah** eine modifizierte Version der aktuellen **Unreal-Engine**. Zwar erreicht die Vegetation in den zahlreichen Außenlevels nicht die Klasse eines **Far Cry**, durch scharfe Texturen und aufwändige Architektur gibt's trotzdem einige Aha-Momente.

Sehr gut gelungen sind zum Beispiel die Waffeneffekte: Granatenerosionen verzerren wie in **Doom 3** die Umgebung, Raketen ziehen einen dicken Rauchsweif hinter sich her. Außerdem lassen sich etwa Wachtürme dank der Havok-Physik-Engine mit ein paar gezielten Schüssen spektakulär einreißen. Problem: Ähnlich wie im Ego-Shooter **Red Faction** funktionieren solche Abrissaktionen nur an dafür vorgesehenen Stellen.

### VERGLEICH

Breed (61)



Besser als...

Schlechter als...

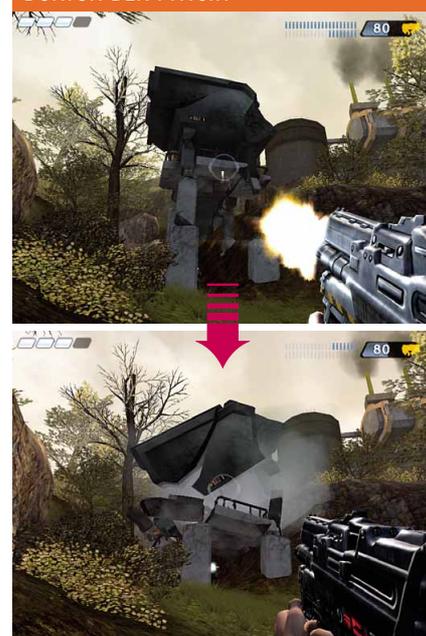


Halo (81)



Die KI-Gegner überrennen uns mit Granaten und Plasmaguns. Da hilft das kaum aufgerüstete Gewehr wenig. (1600x1200)

### DOKTOR DER PHYSIK



Gerade kein Scharfschützengewehr zur Hand um die Wache auf dem Turm auszuschalten? Dann legen Sie einfach den gesamten Bau in Schutt und Asche. Solche Spielereien mit der Havok-Physik-Engine funktionieren jedoch nur an dafür vorgesehenen Stellen im Spiel.



In der Hauptstadt kämpfen wir gegen fliegende Roboter und feindliche Söldner.

### Upgrade-Schrapnell

Trotz des futuristischen Szenarios tragen Sie im Verlauf des Spiels eher konventionelle Waffen mit sich herum. Allerdings lassen sich Maschinengewehr, Schrotflinte, Plasmagun und Konsorten durch so genannte Weapon Cores aufrüsten, die meist in den Levels gut versteckt liegen. Haben Sie ausreichend Upgrades gesammelt, können Sie in einem separaten Menü sämtliche Waffen in mehreren Stufen verbessern. So rüsten Sie etwa den Granatwerfer mit einer Fernbedienung aus oder verpassen den Projektilen einen starken Magneten, der vor der Explosion in der Umgebung liegenden Schrott anzieht und so mehr Schaden anrichtet. Oder wie wäre es mit einer praktischen Wärmebildkamera für das Scharfschützengewehr? Die von den Entwicklern im Vorfeld angepriesene Taktik beim Verteilen der Weapon Cores entfällt jedoch: Wer aufmerksam die Levels erkundet, findet ausreichend Upgrades, um fast alle Waffen bis zum Maximum aufzurüsten.

PETRA SCHMITZ

petra@gamstar.de

Pariah: kurz, unspektakulär. Schade eigentlich, sah der Titel in Preview-Versionen doch ganz lecker aus. Das sage sogar ich, die ich mit der Unreal-Optik nie so recht warm werden wollte. Am meisten ärgert mich, dass die Portierung von der Xbox so elend wischwaschi ausgeführt wurde. Freies Speichern? Essig. Leicht zugängliche Menüs? Nix da. Und wieso kann ich auf dem PC nicht im Koop-Modus ballern? Für ein Spiel, das mich so ärgert, bastele ich auch keine Karten. Auch wenn es mit dem Editor noch so einfach geht.



»Hübsches Ärgernis«

Im Verlauf des Spiels steigen Sie immer wieder hinters Lenkrad stark bewaffneter Fahrzeuge. Das Spektrum reicht vom motorisierten Dreirad über einen Halo-typischen Buggy bis hin zum Panzer. Problem: Sie können stets nur in Fahrtrichtung schießen, ein von der Lenkung unabhängiges Geschütz wie etwa bei Half-Life 2 gibt es nicht.

### Schaltersuche Deluxe

Obwohl Jack Mason nur in einem Gefängnis ums Überleben kämpft, bleibt die Abwechslung in Pariah nicht ganz auf der Strecke. So erkunden Sie eine verlassene Fabrik inmitten eines riesigen Canyons, ballern sich durch einen düsteren Bahnhof oder kämpfen auf einem fahrenden Güterzug. Solche spannenden Levels werden jedoch immer wieder durch nervige Fleißaufgaben unterbrochen. Beispielsweise müssen Sie etwa am Ende des Zuges mit einem stationären Geschütz per Dauerfeuer minutenlang Feindflieger vom Himmel holen. Langweilig, zumal die immer wieder die gleiche Route fliegen und den Helden



Durch die verkorkste Fahrzeug-Steuerung werden gezielte Treffer zur Glückssache.

kaum treffen. Auch sonst brauchen Sie selten Hirnschmalz. In den wenigen Rätseln von Pariah suchen Sie stets nur Schalter A, um Türe B zu öffnen. Oft schickt Sie das Programm dabei kreuz und quer durch die Levels, mitsamt frischen Gegnern in zuvor geräumten Gebieten – Spieldesign der Marke Gähn! Übrigens dürfen Sie wie in der Xbox-Variante nicht frei sichern, die Speicherpunkte sind in den meisten Fällen jedoch fair verteilt.

### KI-Selbstmörder

Die Feind-Massen in Pariah gewinnen zwar keinen Pisa-Preis, beherrschen allerdings die wichtigsten Manöver. So suchen sie gezielt hinter Felsen Deckung

### WARUM PARIAH KEIN SHOOTER-HIT IST

- ▶ nur sechs Stunden Spielzeit – ein Witz
- ▶ öde Schaltersuche statt origineller Rätsel
- ▶ minutenlange, langweilige Fleißaufgaben
- ▶ Standard-KI mit gelegentlichen Suizid-Gedanken
- ▶ 08/15-Science-Fiction-Story und farblose Charaktere
- ▶ Koop-Modus nur auf der Xbox



Öde: Ewig ballern wir auf die Raketen des Gegners.

### TECHNIK-CHECK

#### TUNING-TIPPS

- 1 Reduzieren Sie die »Render-Qualität«. Und erreichen so 15 Prozent mehr Frames pro Stufe.
- 2 Das Herabsetzen der »visuellen Effekte« ergibt etwa 20 Prozent mehr Leistung pro Schritt.
- 3 Je nach Grafikkarte bringt eine niedrigere Texturqualität bis 15 Prozent mehr Tempo.

- 4 Verringern Sie die Auflösung: Bis zu 20 Prozent mehr Geschwindigkeit pro Stufe sind drin, allerdings mit optischen Einbußen.

#### CHECKLISTE

- 2,4 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

### PERFORMANCE-TABELLE

### MAXIMALE DETAILS

RAM	CPU	Pixel	GPU											
			Geforce 2/4MX	Radeon 9000	Geforce 4 TI	Rad. 9500/9600/6600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/7 GI	Radeon X800/X850	Geforce 6800			
256 MBYTE	1,6 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	2,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 <sup>2)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 16 Bit 3) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

**LESER-TEST: PARIAH**

Drei Leser spielten bei uns in der Redaktion den Ego-Shooter von Digital Extremes. Wir wollten ihre Meinungen dazu wissen.

In der Kürze liegt die Würze Pariah gefällt mit hübscher Grafik und dem innovativen Waffensystem. Leider ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer und wird zudem von



Bassem Salem, 20 Jahre, Student

kleinen Schwächen wie den festen Speicherpunkten und der oft recht begriffsstutzigen KI getrübt. Nichtsdestotrotz ist Pariah ein ordentlicher Shooter, der allen ans Herz gelegt sei, die ein kurzes, aber dank der spannenden Story intensives Abenteuer im Stil von Halo suchen.

Misslungener Zukunftstrip Pariah kann meinen hochgesteckten Erwartungen nicht gerecht werden. Von der lahmen KI, einem öden Leveldesign bis hin zu einer eher altbackenen Story birgt das Spiel



Denis Bayer, 18 Jahre, Schüler

viele Mängel, wie etwa die nervigen Fleißaufgaben. Auch die tolle Grafik, die aufrüstbaren Waffen und die Fahrzeuge verbessern das schlechte Gesamtbild nicht. Actionfans, die Science-fiction mögen, sollten lieber zu Unreal 2 oder Half-Life 2 greifen.

Solo- wie Multiplayer nur Standard Durch abwechslungsreiche Levels, schöne Optik und viele Details überzeugt mich der Einzelspieler-Teil. Besonders die Möglichkeit, Waffen per Upgrade



Franz Reger, 19 Jahre, Sanitäter

des aufzurüsten, gefällt mir gut. Allerdings stören das für Einsteiger unfreundliche Speichersystem und die kurze Spieldauer sehr. Der Multiplayer-Teil bietet mit den bekannten Modi nur durch den komfortablen Karten-Editor eine Neuerung. Ärgerlich: Der fehlende Koop-Modus.

oder umzingeln Mason gelegentlich. Nette Details peppen die Ballereien etwas auf: Wenn Sie beispielsweise den Benzintank eines Flammenwerfer-Soldaten treffen, fängt der Gegner Feuer und beginnt panisch hin und her zu rennen.

Wofür die KI-Feinde nichts können, sind die teilweise sinnlosen Orte, an denen sie dank der Entwickler stehen. Oft begegnen Sie in einem schmalen Gang Soldaten mit mächtigen Raketenwerfern. Die sprengen sich aus Platzgründen jedoch stets selbst ins Jenseits. Etwas mehr Auf-

wand steckte Digital Extremes in die beiden Bossgegner. Deren Verhalten müssen Sie zu Beginn erst beobachten, um eventuelle Schwachstellen zu entdecken. Nur durch stures Ballern kommen Sie hier nicht weiter.

**Koop bleibt draußen**

Im Gegensatz zur Xbox-Variante bietet die PC-Version von Pariah keinen Koop-Modus. Der soll laut Publisher Flashpoint eventuell per Patch nachgereicht werden. Für Multiplayer-Gefechte gibt's allerdings klassische Modi wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag. Die gerade mal 13 Karten sind allesamt abwechslungsreich gestaltet. Wem die Auswahl nicht reicht, greift zum einsteigerfreundlichen Editor, in dem Sie durch ein bequemes Drag-&-Drop-System in Windeseile neue Arenen basteln. **DM**

**HOTLINE:** (0190) 846 034 1,86 €/MIN.

**DEUTSCHE VERSION**



Für die deutsche Verkaufsversion entfallen die derben Bluteffekte sowie das Ragdoll-System für die Figuren. Zudem verschwinden die Leichen nach einigen Sekunden. Dennoch bekam Pariah von der USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren.

**DANIEL MATSCHIJEWSKY**

danielm@gamestar.de

Pariah stellt einen neuen Rekord auf: In sechs Stunden hatte ich bisher noch kein anderes Spiel durch. Gruß an die Entwickler: Setzen, sechs! Auch sonst enttäuscht mich das »nur« gute Spiel, denn die wenigen großen Momente peppen die Standard-Ballerei kaum auf. Immer wieder nerven unnötige Fleißaufgaben, ideenlose Suche-Schalter-dann-öffnet-sich-die-Tür-Rätsel und teilweise selten dämliche Gegner.

**Upgrade-Spaß**

Dafür machen die coolen Waffen viel Spaß. Mit einem voll aufgerüsteten Granatwerfer ganze Gegnerhorden umzuholzen, macht mächtig Laune. Und dank der Unreal-2-Engine komme ich bei Pariah trotz Far Cry und Co. auch heute noch an manchen Stellen ins Staunen.



»Hübscher Standard«

**PARIAH EGO-SHOOTER**

PUBLISHER	Flashpoint / Digital Extremes	RELEASE (D)	9.5.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CD, 34 Seiten Handbuch	USK	ab 18 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Edel-Shooter mit Prachtgrafik und toller KI. Unreal 2 (80, GS 03/03) Hübsche, auf Dauer eintönige Ballerei gegen schlaue Aliens.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ MHz AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



DVD: Patch v1.01



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK** E31



Mit gesammelten Weapon Cores rüsten Sie Ihre Waffen stufenweise auf.

**MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND**

FAZIT Standard-Kost auf nur 13 Karten, allerdings mit einsteigerfreundlichem Editor. MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ spektakuläre Effekte + scharfe Texturen + Außenlevels	8 / 10
SOUND	+ Waffen-Effekte + schwache Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - meist faire Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHERE	+ zahlreiche Zwischensequenzen - 08/15-Science-Fiction-Szenario	6 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung - Fahrzeuge	8 / 10
UMFANG	- extrem kurze Solo-Kampagne	3 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr aufwändig gebaut + viele langweilige Passagen	7 / 10
KI	+ sucht oft Deckung - seltene, kuriose Aussetzer	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Upgrade-System - kaum Taktik beim Aufrüsten nötig	8 / 10
HANDLUNG	+ spannender Story-Auftakt - geht im Geschehen unter	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 6 Stunden

FAZIT: ZU KURZER STANDARD-SHOOTER MIT COOLEN WAFFEN.

