



Mit dem Zweiten kämpft man besser

SECOND SIGHT

Mann wacht auf und weiß nicht wo, warum und was. Hatten wir schon zahllose Male. Aber diese Variante ist dank gelungener Story und cooler PSI-Fertigkeiten wirklich spielsenswert.

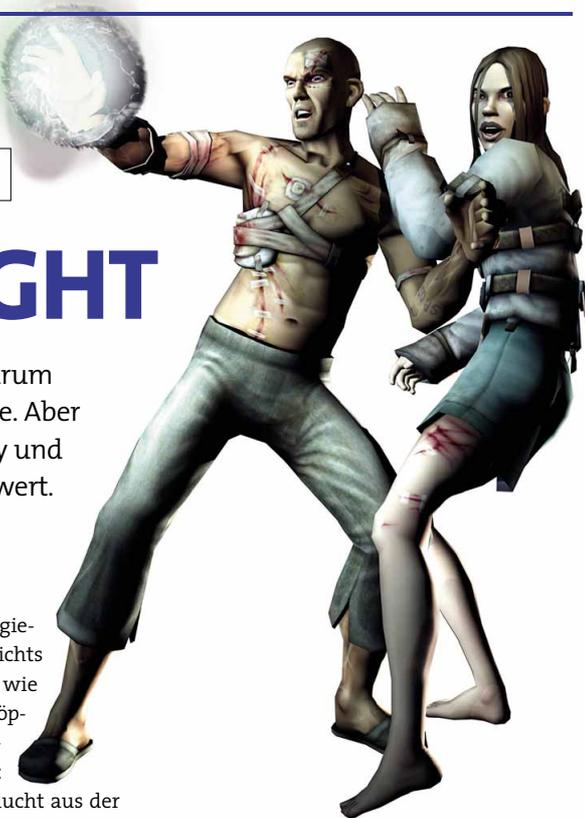
Himmels Willen ist geschehen?« Doch niemand vom Wachpersonal oder der Ärzteschaft in diesem seltsamen Krankenhaus ohne Patienten will ihm eine Antwort geben. Stattdessen prügelt man auf ihn ein oder kauert sich bei seinem Anblick vor Furcht wimmernd in eine Ecke. Letzteres ist nachvollziehbarer, kann John doch mit Gedankenkraft Monitore und Kisten wuchten, Menschen zu Boden schleudern oder per Astralleib Laserschranken umgehen.

Was? Laserschranken in einem Krankenhaus? Klar, John ist in keinem Hospital, sondern in einer dieser Forschungsstationen aus **Akte X** und Co., von

denen die US-Regierung offiziell nichts weiß. Und genau wie in diesen Serien tröpfeln im Actionspiel **Second Sight** während Johns Flucht aus der Anlage langsam Informationen und Erinnerungen in des Helden Gehirn. Es begann im eiskalten Norden Russlands...

Fummeln in Sibirien

Irgendwo im Schnee: John ist mit einer kleinen Geheimtruppe der US-Army und dem bildhübschen Medium Jayne Wilde auf der Suche nach einem russischen Gehirnforscher. Der soll dort angeblich Experimente an



den grauen Zellen von Menschen vorgenommen haben. Wie uns der Anfang des Spiels zeigt, auch mit Johns Hirn.

Die Geschichte von **Second Sight** wird in Flashbacks erzählt: Immer, wenn Sie einen Hinweis auf Johns altes Leben finden, wechselt die Szenerie vom Krankenhaus in die Vergangenheit. Dort müssen Sie – zu Beginn noch gänzlich ohne übernatürliche Fähigkeiten – mit blanker Waffengewalt gegen zig Widersacher antreten. Da Sie John auch bei Schusswechseln in der Schulteransicht steuern, markiert eine blaue Kreisanzeige den jeweils anvisierten Feind. Das eigentliche Fadenkreuz (ein winzigkleiner blauer Punkt) dürfen Sie dann nur innerhalb dieses Kreises bewegen, um etwa einen Kopftreffer zu landen. Das ist zuweilen sehr fummelig. Hat John ein Scharfschützengewehr in Händen, erscheint das Ziel in einer Extra-Einblendung wie in alten **Delta Force**-Titeln oder wird überdeutlich in der riesigen Linse des Fernrohrs dargestellt.

Astralleib statt Bierbauch

Bei der Flucht aus der Forschungsanstalt wehrt sich der Held zwar auch mit Bleipusten, seine eigentlichen Trümpfe aber sind die Psi-Fähigkeiten, die er auf mysteriöse Weise aus Sibirien mitgebracht hat. Damit

Sein Kopf ist geschoren, sein Körper eine einzige Wunde. Doch der schlimmste Schmerz tobt in John Vattics Kopf: »Wie komme ich hierher? Wer bin ich? Und was um



John bereitet einen Psi-Angriff auf die Wachen vor. Der rote Kringel markiert die Person, die zuerst dran glauben muss.



In Sibirien wehren sich John und Begleiterin Jayne gegen russische Schurken. Die wollen den Forscher zuerst finden.



Der echte John hockt im Fahrstuhl, Astral-John schaltet ihn an.



In Zwischensequenzen erweitert der Held seine Spezialfähigkeiten.

schleudert er ganze Horden von Gegnern zu Boden oder wirft ihnen Kisten und Monitore an den Kopf. Cleverer ist es jedoch, den Fiesewichtern erst gar nicht zu begegnen. In **Second Sight** gestaltet sich das deutlich einfacher als etwa in **Splinter Cell**: John braucht keine Schatten, er muss nur die Tarnung aktivieren und so ungesehen an Wachen und Ärzten vorbeilatschen. Doch Vorsicht: Sind Sie vorher durch die Blutlache eines erledigten Schurken getappt, hinterlässt auch der getarnte John hübsch sichtbare Fußabdrücke auf dem Linoleum. Zudem lassen sich Kameras mit der Tarnung nicht täuschen, die müssen Sie deaktivieren. Das geht meist einfach: John kauert sich in eine möglichst abgeschiedene Ecke, konzentriert sich und schickt seinen Astralleib auf Reisen. Der schwebt ungesehen an den elektronischen Augen vorbei und schaltet sie aus. Mit einem »Plopp« fährt dann der unsichtbare John wieder in den sichtbaren und beide passieren das Hindernis. Für sämtliche Gedankenzaubereien brauchen Sie Psi-Energie. Die lädt sich jedoch recht fix von alleine wieder auf.

In Leichen lesen

In Sibirien begleitet Sie zumeist Jayne. Die ebenso niedliche wie resolute junge Dame unter-

stützt Sie nach Kräften und feuert auf Gegner, führt Sie durch die Versorgungsgänge geheimer Anlagen und liest dank ihrer Begabung geheime Passwörter aus den Köpfen Verblichener. Steckt sie zuviel feindliches Blei ein, geht sie selbstständig zu einer der zahlreichen Medizinstationen an den Wänden. Schließlich ist sie nicht unverwundbar, John muss sie nicht selten vor zig Schurken retten.

Die Gegner sind nicht dumm. Die Burschen reagieren, wenn Sie getarnt eine Kiste anrem-

peln oder eine Laserbarriere ausschalten. Dann steigt ihr Aufmerksamkeitslevel, sie stöbern in Ecken und schauen sich aufmerksam um. Zudem verfolgen die Schurken Sie auch in andere Räume. Es reicht also nicht, durch die nächste Tür zu huschen, um in Sicherheit zu sein.

Head & Shoulders

Dass **Second Sight** eine reinrasige Konsolenportierung ist, bemerken Sie an Steuerung und Grafik: Üppige Shader-Effekte gibt's nicht, nur ab und an blitzt

mal der Linoleumboden auf. Außerdem wirken die Farben blass, die Texturen ohne Struktur. Dafür wurden die Figuren mit viel Liebe zum Detail entworfen. Und sehr gut gelungen: die Animationen. John bewegt sich butterweich durch die Levels. Sobald er eine Psi-Kraft startet, wird das durch eine blaue Aura und seine gekrümmte, angestrenzte Körperhaltung visualisiert. Lediglich wenn er Treppen abwärts nimmt, wirken seine kleinen, schnellen Tritte albern. Die

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Um **Second Sight** mit allen Effekten genießen zu können, genügt bereits eine veraltete DirectX-7-Karte. Auf solchen Platinen zickt jedoch die höchste Auflösung: Bei bestimmten Effekten (etwa dem Psi-Angriff) stürzt das Spiel kommentarlos ab (grau in der Performance-Tabelle).

RAM/FESTPLATTE

Genügsam: **Second Sight** läuft schon mit 256 MByte RAM ohne Einschränkungen in der Performance, 512 MByte Arbeitsspeicher verbessern lediglich die Ladezeiten. Auf der Festplatte belegt der per Starforce kopiergeschützte Titel etwas über 900 MByte Speicherplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Bei Performance-Problemen setzen Sie zuerst die Auflösung herab — auch auf 800 mal 600 Bildpunkten bleibt die Schrift leserlich.
- 2 Auf kleinen Karten bringt auch das Deaktivieren der ohnehin unwichtigen »Schatten« einen leichten Performance-Gewinn.
- 3 Die wenigen übrigen Grafik-Optionen beeinflussen die Framerate lediglich minimal: Lassen Sie ruhig alles eingeschaltet.
- 4 **Second Sight** verträgt keine Kantenglättung: Bei aktiviertem Antialiasing produziert das Spiel Grafikfehler am laufenden Band. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,2 GHz/800x600 (min. Details und 256 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,8 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,4 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

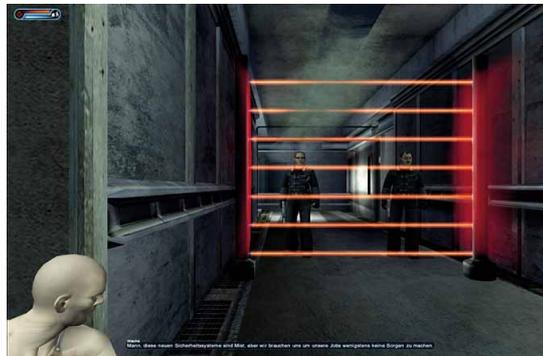
■ nicht möglich, nicht spielbar
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar
 ■ flüssiges Spielen möglich



In der Linse des russischen Scharfschützengewehrs sehen Sie das Ziel auf dem fernen Turm eingelenket.



Der Astralleib des Helden kann auch Laserschranken passieren.



An die Wand gepresst darf John ungesehen um die Ecke linsen.

Widersacher stehen nicht bewegungslos in der Gegend rum. Sie nesteln in Taschen, fassen sich an die Nase, wischen sich Schuppen von der Schulter.

In den häufigen Zwischensequenzen verblüfft das Spiel durch lebhaftes Gesichtsanimationen, die wunderbar die Stimmung der jeweiligen Figuren darstellen. So kullert etwa Jayne

zum Knuddeln lieblich mit den Augen, wenn sie John darum bittet, sie ins kalte Sibirien zu begleiten. Jeder noch so spröde Held würde da nachgeben.

Hinten nix zu hören

Zwar hat das Spiel nur englische Sprachausgabe, dafür deutsche Untertitel. Doch das tut dem Erlebnis keinen Abbruch. Die Texte

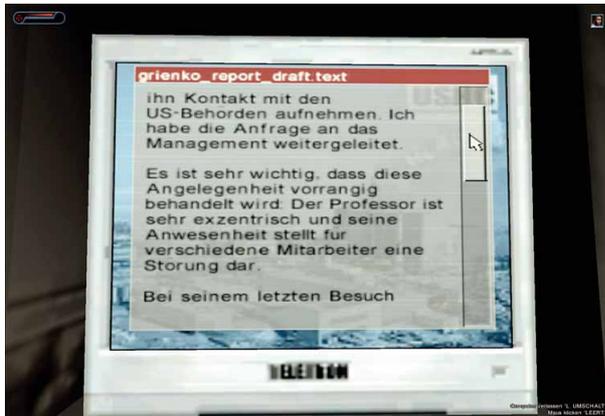
sind zum einen exzellent gesprochen, zum anderen sehr akribisch übersetzt. Witzig: Wenn John etwas liest, quittiert er das nicht selten mit einem lässigen Spruch. Der Sound kommt lediglich in Stereo aus den Boxen. Das ist ein wenig schade, weil John schon mal von hinten angegriffen wird. Dezentere Musikuntermalung ist unter Johns Aus-

bruch aus dem geheimen Forschungslabor gelegt.

Freies Speichern bleibt Ihnen verwehrt. Jedoch werden oft und gut verteilt Kontrollpunkte angelegt, an denen Sie bei Johns Dahinscheiden erneut starten dürfen. Bei Neustart des Spiels geht es am jeweiligen Levelanfang weiter.



➤ HOTLINE: (0190) 900 045 1,86 €/MIN



In Rechnern finden Sie kleine Hinweise, die Johns Erinnerungen aufrischen.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Die Idee mit den Psi-Kräften ist zwar nicht die neueste, aber die Umsetzung dafür wirklich gelungen. Wachen per Gedankenkraft auszutricksen ist ähnlich launig, wie sie im Dunkeln von hinten umzuholzen. Dagegen nervt das umständliche Schießen ein wenig. Spätestens hier kann Second Sight seine Konsolen-Herkunft nicht mehr leugnen. Trotzdem läuft es bei mir unter »gelungene Portierung«. Denn die Handlung allein animiert zum Weiterspielen. Spannend!



»Einen zweiten Blick wert«

SECOND SIGHT ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Codemasters / Free Radical RELEASE (D): 28.2.2005
 SPRACHE: Englisch, dt. Untertitel CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 18 S. Handbuch USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Mordscooler Ausbruch mit Vin »Riddick« Diesel, Splinter Cell 2 (89, GS 04/04) Fisher schleicht und trickst sich zur Weltenrettung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1200 MHz AMD	XP 1500+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro
	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900	

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gelungene Animationen	- kaum moderne Effekte wie Shader	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher	- nur auf Englisch	7 / 10
BALANCE	+ stets fair	- manchmal zu einfach	8 / 10
ATMOSPHERE	+ griffige Akte-X-Atmosphäre		9 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Steuerung	- fummelig	7 / 10
UMFANG	- relativ kurz	- kein Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ logisch aufgebaute Gebäude	+ kleine Verstecke	7 / 10
KI	+ Jayne agiert selbstständig	+ Wachen reagieren auf Fußabdrücke	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Psi-Fähigkeiten	+ haufenweise Bleipusten	9 / 10
HANDLUNG	+ Jagd nach der Erinnerung	+ gut getimter Zeitenwechsel	9 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: SPANNENDE SUCHE NACH DEM VERLORENEN GEDÄCHTNIS.



DVD-Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A145