

Der Mond, auf dem der Robo wohnt

SCRAPLAND

Hilfe, ein Mensch geht um! Der mordende Erdling sorgt für Aufregung in der Roboterwelt und stürzt Sie in einen bunten Raumschiffkampf-Action-Mix.

Sie müssen sich das so vorstellen: Petra hat sich das letzte Pausenbrot gesichert und Gunhar zur Aufbewahrung gegeben, sehr zum Ärger des hungrigen Michael. Also geht Michael zum nächsten Internet-Terminal und verwandelt sich in Petra. Dadurch

hat er nicht nur ihr Aussehen bekommen, sondern auch die Fähigkeiten »Giggeln« sowie »Schwätzen« und kann Gunhar so die Stulle abluchsen. Dann transformiert Michael sich in Daniel (weil der die längsten Beine hat) und rennt allen davon.

GTA in der Zukunft?

Versetzen Sie das »Bäumchen wechsel dich«-Szenario auf einen Zukunftsplaneten voller Roboter, fertig ist das Grundprinzip von **Scrapland**. Metallheld D-Tritus räuscht dort abwechselnd mit dem Raumschiff durch belebte Techno-Stadtteile oder schlüpft in Innenlevels in die Blechhaut von 14 Robotern, um mit deren Spezialfähigkeiten Rätsel und Minispiele zu lösen. Die Flugepisoden erinnern an **Descent**, die Körperwechsel an **Messiah**, und vom spielerischen Freiraum soll das Androiden-Abenteuer eine poppige Zukunftsversion von **GTA 3** sein – ein hehres Ziel, denn trotz dickem Originalitäts-Bonus und »abgefahrener« Szenario geht dem storyschwachen Gernemix zu schnell die Luft aus.

Rost in Peace

Auf dem Asteroiden Chintera, den die ölbetriebenen Einwoh-



Ein Mensch ist gelandet! D-Tritus rettet den Unschuldigen vor der Polizei.

ner Scrapland nennen, wird dem Neuling D-Tritus der schäbigste aller Berufe zugeteilt: Journalist (hal!). Also klemmt sich der Nachwuchsschreiber hinter die erste Story: Der Erzbischof ist ermordet worden! Dabei kann man auf Chintera eigentlich nicht sterben, weil die Bischofskiste die Struktur jedes Roboters in der Großen Datenbank speichert und beliebig rekonstruiert. Doch die Matrix des Erzbischofs wurde gestohlen, kein Geist kann mehr in den rostenden Metallleib fahren. Dass hinter der Mordserie (denn bald sterben noch mehr Würdenträger) ein illegal eingereister

Mensch stecken soll, widerlegt D-Tritus durch unzählige Kütiermissionen, Freundschaftsdienste und mühsame Schnitzeljagden.

Eine Bitte noch...

Die Indizienuche erweist sich als verschachtelte Auftragskette: Eine Botendrohne fordert zum Beispiel, dass Sie die Pläne für das Raumschiff des Bürgermeisters beschaffen (Mission 1), das Schiff stehlen (Mission 2) und damit 20 Polizeischiffe wegblasen (Mission 3) – erst dann sagt der kleine Mistkerl Ihnen den Namen einer Kontaktperson (!), die vielleicht In-



Der verwandelte Held fliegt auf, wenn er von der Wache gespannt oder vom Original gesehen wird.



Auf dem Schrottplatz haben Metall-Moskitos ein Nest gebaut – die Viecher sind schwach, aber zahlreich.

AUFMARSCH DER ROBOTER IN WEN VERWANDELN WIR UNS?



D-Tritus
Der Metall-Held. Kann andere Roboter übernehmen oder zerstören.



Betty
Sexy Blechbraut. Süß und tödlich: Ihre Feueraura löst alles im Umkreis auf.



Banker
Schleimiger Langfinger, der arglosen Opfern Scheine aus der Tasche angelt.



Heftmaschine
Papier gibt's nicht mehr, dafür hüpf der Winzling durch enge Schächte.



In den bunten, detaillierten Außenlevels fließt der Verkehr.



Zur Polizei-Pokerrunde kommt D-Tritus nur als Polizist.



In der Großen Datenbank fliegen Bischöfe in Formation Wache; wir verteidigen uns mit einem Elektrostrahler. (1280x1024)

dizien kennen könnte (!!). Die Handlung ruht derweil, nur ab und zu lässt ein mysteriöser Informant per Interkom Andeutungen fallen. Starke Bindungen zu Charakteren gibt's dabei nicht – die wichtigsten Gesprächspartner sind entweder unsichtbar oder früher oder später tot. Jeder neue Mord und besondere Ereignisse wie die Ankunft eines Menschen dienen nur als Vorwand für weitere »Finde-und-Zerstöre«-Missionen. In den Außenlevels sind das flotte Raunkämpfe gegen Schiffschwärme, manchmal auch Verfolgungsjagden, Geleitschutzmissionen oder Wettrennen. In den Innen-Arealen, die Sie über Landeplätze oder ein Schnellbahnnetz erreichen,

stehen neben Actionkämpfen Such- und Sammelspielen an.

Werde ich halt du

Die Aufgaben in den verzweigt angelegten Gebäuden knüpfen sich meist an Identitätswechsel. Damit tauschen Sie zum einen Ihr Gegenüber – der Liftrobo im Polizeiquartier befördert nur Uniformierte, der gesuchte Beamte spricht nur mit Leuten seiner Kaste. Zum anderen gewinnen Sie spezielle Fähigkeiten. Weil nur die Heftklammer-Maschine, klein genug ist, um durch Luftschächte zu krabbeln, brauchen Sie diese Form zum Einbruch in den Zellentrakt. Und die Botendrohne fliegt mit Schallgeschwindigkeit in jeden Winkel der Karte. Das ist be-

sonders praktisch, wenn der Alarm klingelt: Denn Flugautogen enttarnen Ihren Gestaltwandel, wenn Sie zu lange im Scanbereich stehen. Auch Angriffe oder illegale Aktionen lassen Polizisten ausrasten. Die folgen Ihnen dann ballert, solange Sie gesehen werden. – also nichts wie weg in eine ruhige Ecke und abwarten, bis die Cops aufgeben. Natürlich können Sie an einem der Datenbank-Terminals auch zum Polizisten wecheln und zurückschießen. Zerstörungskraft entfalten auch der Bischof, Betty oder D-Tritus selbst, denn die Fähigkeiten ähneln sich stark. Geld eintreiben können Sie als Banker, Krankenpfleger oder Polizist, fliegen als Boten- oder Wachdrohne.

Manche der Roboter sind sogar komplett überflüssig, etwa der Blendblitz-speiende Berto.

Die ändern hauen ab

In den thematisch angelegten Außenlevels, vom bunt belebten Innenstadtkwartier bis zum rostig-düsteren Schrottplatz, fliegen Sie mit dem Raumschiff Einsätze. Zu entdecken gibt's in den verzweigten Arealen nichts außer Eingängen zu Innenlevels oder Verbindungsstraßen. Stattdessen dienen die bildhübschen, mit kuriosen Gebäuden und Ebenen und Verkehr vollgestopften Viertel, als Kulisse für Kämpfe und Wettrennen. Das Zielen nimmt Ihnen das Programm durch eine Aufschalt-Automatik weitgehend ab. Das



Bote

Fliegt blitzschnell in jeden Winkel. Ist dafür wehrlos – Kämpfe meiden!



Bewaffneter Polizist

Kräftig, schnell und mit dicker Kanone. Streckt Verbrecher nieder.



Berto

Kollege von D-Tritus. Blendet Gegner kurzzeitig mit einem Lichtblitz.



Bischof

Hochnäsige Priesterkaste, interessanterweise schwer bewaffnet.

TECHNIK-CHECK

KOPIERSCHUTZ

Achtung: Der bei Scrapland verwendete Kopierschutz »Starforce 3« hat bei einigen Laufwerken Schwierigkeiten, die Original-CDs von einer Kopie zu unterscheiden und weigert sich in diesem Fall, das Spiel zu starten. Tipp: Falls dieses Problem bei Ihnen auftritt, benutzen Sie nach Möglichkeit ein langsames CD-Laufwerk (keinen Brenner!) zur CD-Abfrage.

RAM/FESTPLATTE

Bereits mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft Scrapland ohne Performanceeinbußen. Mit 512 MByte RAM sinken die Ladezeiten jedoch erheblich. Auf der Festplatte beansprucht der Titel etwa 1,5 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Entgegen den Herstellerangaben läuft Scrapland auch auf DirectX-7-Karten – und sieht auf der Uralt-Hardware auch noch gut aus.
- 2 Mit dem Herunterschrauben der Auflösung gewinnen Sie am meisten Performance: pro Stufe sind bis zu 30 Prozent mehr Frames drin.
- 3 Auf kleinen DirectX-8-Boards benötigt der atmosphärische »Bloom«-Effekt viel Leistung. Deaktivieren Sie in bei Leistungsengpässen.
- 4 Die anderen Spezialeffekte brauchen kaum Leistung – lassen Sie »Nebel«, »Motion Blur« und »Verformung« ruhig aktiviert.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

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
1,0 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
1,5 GHz	1024x768										
	1280x960										
2,0 GHz	1280x960										
	1600x1200										

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

Ist auch gut so, denn die Gegner schwirren mit dem Tempo und der Größe von Stechmücken um Sie herum. Dafür ergreifen stark beschädigte Feinde die Flucht und konkurrieren mit Ihnen um Munitions- und Panzerungs-Extras, die an Schlüsselstellen im Level verteilt liegen.

Mein (T)raumschiff

Der Gleiter, in dem Sie dabei antreten, ist Marke Eigenbau. Beim Schiffsschrauber stellen Sie sich das Wunschmobil aus einem Rumpf, Antrieben und

sechs Waffentypen zusammen. Bessere Varianten bekommen Sie im Laufe der Story und durch optionale Nebenquests (»Durchstöbere das Pressezentrum nach Blaupausen!«). Bis zu neun Raumschiffe können Sie parallel besitzen und jederzeit wechseln – durchaus sinnvoll, da ein Kampfkoloss bei Wettrennen einen schweren Stand gegen wenige Miniflieger hat. Neben der Hauptstory stellt Ihnen das Spiel so genannte »Irrwetten«, die Sie nach Lust und Laune erfüllen können. Sind drei Wetten von Schlag eines »Erschieße als Bischof zehn Gegner« erfüllt, winkt ein Finalekampf in einer Arena. Dort tragen Sie Multiplayer-Duelle gegen den Computer aus, als Gewinn winkt immer ein Waffenupgrade.

Wer mag, kann auch mit Freunden

Apropos Multiplayer! Scrapland strickt den Fluggart auf Wunsch zur Mehrspieler-Herausforderung um. Bis zu 16 Spieler dürfen in schicken Arenen zum Deathmatch oder der Flaggenjagd antreten – seltsamerweise nicht zu Wettrennen, die im Hauptspiel am meisten Spaß machen. Zwar lassen sich auch für die Multiplayer-Duelle eigene Schiffe basteln, trotzdem ist der schnelle Schlagabtausch im 3D-Terrain weitgehend Glückssache.

Trotz simpler Grundarchitektur lebt die Grafik in den Außenlevels vom schicken Stadtdesign und den feinen Kampfeffekten, in Gebäuden von den witzigen Animationen der detailverliebten gestalterten Roboter. Weniger gelungen ist die deutsche Syn-



Minispiel: Als Botendrohn liefern Sie Datenröhren.



Der Einsame Söldner ist sauer: Wir haben sein Schiff.

chronisation: Zwar passen die skurrilen Sprecher gut zum Ambiente, müssen aber zu viele Roboter vertönen – so klingen die Roboter häufig gleich. Zudem hetzen die Redner durch mäßig übersetzte Dialoge.

CS

► HOTLINE: 0190 824 667 1,86 €/MIN.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Da ist er wieder, der Fluch der originellen Spiele: Tolle Idee, mäßig umgesetzt. Das Raumschiff-Bauen, das Roboter-Wechseln und Ausprobieren der Spezialfähigkeiten macht anfangs einen Heidenspaß – bis sich herausstellt, dass danach nichts mehr kommt. Scrapland enthält tolles Material für fünf Stunden, die es gnadenlos auf 20 Stunden auswalzt.

SCHÖN, ABER LEER

Dabei steckt in dem Identitätswechsel soviel Potenzial, wenn er nicht nur für Rätsel Marke »Sprich als Bürgermeister mit dem Polizeichef« verschwendet würde. Und die tollen Stadtviertel hätte man locker mit Missionspunkten und Geheimnissen à la GTA aufpeppen können. So bleibt unterm Strich ein sehr schickes, ambitioniertes Science-Fiction-Spiel mit sympathischem Witz, das leider viel zu schnell im Storybrei versandet.

»Hätte, könnte, würde!«



SCRAPLAND ACTIONSPIEL

PUBLISHER Deep Silver / MSE RELEASE (D) 4.2.05
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG Minibox, 2 CDs, 48 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROF
 VERGLEICHBAR MIT Freelancer (84, GS 04/03) Immer noch das beste Raumschiff-Baller-Epos. Beyond Good and Evil (83, GS 12/04) Abgedrehtes, originelles Action-Adventure.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	2 vorne, 2 hinten		
	5.1		

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Schnelle, aber unübersichtliche Raumhatz für 16 Spieler über Netzwerk und Internet.
 MODI (Team-)Deathmatch, (Team-)Flag Hunt, (Team-)One Flag

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, bunte Außenlevels + witzige Animationen	8 / 10
SOUND	+ poppiger Elektro-Soundtrack + durchwachsene Synchro	6 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad immer wechselbar + Anspruch schwankt	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ skurrile Roboter + keine zusammenhängende Welt	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung + kein freies Speichern	9 / 10
UMFANG	+ lange Spielzeit + viele irre Wetten + Wiederholungen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ coole Außenabschnitte + Innenlevels wirr und langweilig	8 / 10
KI	+ Standard-KI + sucht Extras	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Raumschiff-Baukasten + originelle Robo-Verwandlungen	10 / 10
HANDLUNG	+ lahmes Auftrag-Abhandeln + kein Fluß, keine Spannung	3 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: WITZIGE ROBOTER IN EINEM SCHALEN ABENTEUER-MIX.



CD/DVD: Video-Special Demo



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A92

