



Mit der Betäubungspistole legen Sie Wachmänner und Service-Personal lahm.



Sie haben den Freund dieses Gefangenen umgehauen. Nun will er Rache!



»You're not afraid of the dark, are you?«

CHRONICLES OF RIDDICK

Hilfe, eine Filmlizenz! Gemach, gemacht, liebe Leser. Dies hier ist die bisher beste Versoftung eines Kinostoffs. Und noch mehr: Es ist sogar eines der besten Spiele der letzten Jahre.

Rust ist der Boss im Zellenblock A. Er hält sich eine Leibgarde von notorischen Körperverletzern – und damit die restlichen Knacks klein. Bis zum Tag, da der Häftling 5421135-2 ins Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay überführt wird und sich entschließt, möglichst fix wieder zu verduften. Der Gefangene heißt Richard B. Riddick. Butcher Bay ist nicht sein erster Knast, und Riddick merkt schnell, wem er zu Diensten sein muss, um an wertvolle Tipps zu kommen. Zwischen ihm und dem Ausgang liegt nur ein toter Rust – glaubt er. Doch selbst Richard B. hat nicht mit der diabolischen Schläue seiner Häscher gerechnet. Und so führt ihn seine Flucht im Ego-Shooter **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** immer tiefer in den Wahnsinn und die Mauern des Knasts, statt hin- aus in die Freiheit.

Dass Riddick doch entkommt, dürfen wir Ihnen bedenkenlos verraten. Müssen wir sogar, mit ein paar Zusatzinfos: Der Titel hat natürlich mit den Kinofilmen **Pitch Black** und **Chronicles of Riddick** zu tun, in denen Vin Diesel die Hauptrolle verkörpert, schließlich ist der Held der gleiche. Doch **Escape from But-**

cher Bay liegt zeitlich noch vor **Pitch Black**. Mehr müssen Sie nicht wissen. Sie müssen nicht mal die Filme gesehen haben, um eines der unkonventionellsten und besten Spiele der letzten Jahre genießen zu können.

Besser geht es nicht

Chronicles of Riddick kann man als Ego-Shooter bezeichnen, muss man aber nicht. Vielmehr ist es eine Art interaktiver Film – zusammengehalten durch einen logischen Handlungsfaden und Zwischensequenzen (meist in Spielgrafik), die in Timing und Umsetzung von einem anderen Stern sind. Animationen, Modelle und vor allem Synchronisation liegen sowohl im Spiel als auch in den Cutscenes auf Blockbuster-Niveau. Jede der Figuren hat ihr eigenes Aussehen und eine wieder erkennbare Stimme – beides erschreckend lebensecht. Held Riddick hat so viele coole Sprüche auf der Pfanne wie in beiden Kinofilmen zusammen nicht. Die Sprecher: Vin Diesel selber als Titelheld und zig andere bekannte Schauspieler und Stimmkünstler wie Ron Pearlman (**Hellboy**) oder Joe DiMaggio (Bender aus **Futurama**). Wegen der erstklassigen Verto-

ner-Riege gibt es **Chronicles of Riddick** nur im englischen Original mit deutschen Untertiteln.

Unterlegt wird das Spiel mit dynamischer, intensiver Musik. In ruhigeren Abschnitten plätschert es angenehm sphärisch. In Actionsequenzen setzen die Melodien dagegen gekonnt Akzente und immer wieder werden erkennbare Motive einstreut, ohne dabei aufdringlich zu sein. Verantwortlich für den Score ist der Schwede Gustaf Grefberg. Er war lange Zeit eine feste Größe in der Demo-Szene und hat sogar einen Musikstil namens Dosk-Pop erfunden.

Der Gänsehautfaktor

Nach dem Tutorial marschieren Sie im Intro als Riddick auf das monströse eiserne Gefängnistor zu, das sich in einem komplizierten Ballett vor Ihnen öffnet. Ein Wachmann brüllt Anweisungen in Ihr Ohr, bläut Ihnen ein, sich bloß zu benehmen. Sie können derweil nichts weiter tun, als sich umzuschauen, die Szenerie einzusatmen und zu ahnen, dass hinter dem bombensicheren Metallkonstrukt menschliche Abgründe auf Sie warten. Bis vor Ihre Zelle geht der Marsch, begleitet von gifti-



Kurz vor dem (vermeintlichen) Ziel: Auf dem Hangar des Knasts stehen nur noch ein paar Wachen zwischen Ihnen und dem rettenden Raumschiff.



Die mächtigen Riot Guards kann Riddick nur durch Schüsse in die Rücken oder mit einer Minigun erledigen. Alternativ bleibt die Flucht in die Dunkelheit.

gen Kommentaren anderer Gefangener. Einmal hinter Gittern werden Sie in Machtkämpfe zwischen den Gefangenen verstrickt, legen sich mit dem Aufseher an und sind stets auf der Suche nach den Schwachstellen der Anstalt. Sie treffen auf harte Burschen und verhaschte Gesellen, die in Gesprächen ihre Geheimnisse verraten oder einen Deal vorschlagen. So will etwa ein gewisser Cuellas seine Spitzelliste wiederhaben. Oder Centurio animiert Sie, anderen Gefangenen in Boxkämpfen die Fresse zu polieren. Und immer wieder stellen sich Ihnen der Boss von Butcher Bay und seine rechte Hand Abbott in den Weg,

versuchen Sie einzuschüchtern und zu demütigen.

Gewaltig gewalttätig

Der Titel ist nicht wesentlich länger als etwa **Max Payne 2**, aber spielt in Sachen Abwechslung in einer anderen Liga. **Chronicles of Riddick** nimmt Versatzstücke aus Ego-Shooter, Schleich- und Rollenspiel und passt diese an Setting und Helden an. In den Zelltrakten dürfen Sie auf Gängen und Innenhöfen beispielsweise nicht mal die Fäuste gegen einen Mithäftling erheben, ohne dass die Überwachungsanlage das registriert und Sie mit einem Betäubungspfeil lahm legt. Was

also tun? Statt zu kämpfen, reden Sie mit den Knastis und sammeln Informationen oder beschaffen sich durch kleinere Quests Geld, Ansehen sowie Hieb- und Stichwaffen. Auf Ihren ungenehmigten Ausflügen durch Versorgungsschächte und auf Transportwegen tiefer in den Bau hinein stechen Sie damit Wachen von hinten nieder. Oder Sie drehen ihnen einfach das Genick aus der Verankerung. Beides funktioniert jedoch nur, wenn Sie sich unbemerkt genähert haben. Geht Riddick in den Schleichmodus, färbt sich das Bild leicht blau, und Sie hören den Herzschlag der nahen Feinde, solange die

den Helden noch nicht entdeckt haben. Sollte das doch passieren, hilft nur der Nahkampf. Dann durchtrennt Riddick dem Gegenüber etwa mit einer Klinge die Halsschlagader. Wesentlich spektakulärer ist es jedoch, den Wachmann zu überwältigen, die sich noch in seinen Händen befindliche Waffe zu greifen, umzudrehen und abzudrücken. Das passiert so flüssig und schnell, dass man es fast kaum wahrnimmt. Schönfärberei wäre hier fehl am Platz: **Chronicles of Riddick** ist ein brutales Spiel (das auf die eine oder andere Gewaltanimation verzichten könnte), aber wer in Butcher Bay Blumen streuende

LESER-TEST CHRONICLES OF RIDDICK

Drei Leser spielten bei uns den Ego-Shooter. Wir haben ihre Meinungen dazu eingefangen.

Riddick hautnah

Chronicles Of Riddick ist ein exzellenter Ego-Shooter. Er glänzt nicht nur mit beeindruckender Grafik, sondern vor allem mit bombastischem 5.1-Sound. Kurze Ladezeiten und häufige Zwischensequenzen, die nahtlos ins Spiel integriert sind, tragen zum Spielspaß bei. Aber nicht nur Ballern ist angesagt. Oft ist es sinnvoller, sich anzuschleichen und seine Gegner mit Überraschungsangriffen aus dem Weg zu räumen. Einfach genial!



Christian Pfanzt,
23 Jahre, Mathe-Student

Gehen Sie ins Gefängnis!

In Chronicles of Riddick lässt sich nicht nur der Protagonist die Muskeln spielen: Die Grafik-Engine zaubert mit erstklassigem Sound Knast-Atmosphäre auf den Monitor. Doch das Spiel belässt es nicht bei einer schönen Verpackung, sondern bietet auch inhaltlich Einiges: glaubwürdige Charaktere, spannende Kämpfe, Schleich-Passagen und nicht zuletzt eine gut erzählte Story sorgen für ein enorm packendes Spielerlebnis.



Stefan Parzl,
20 Jahre, Kulturwirt-Student

Perfekter Mix

Sie stehen auf Spiele wie Splinter Cell, mochten den Film Chronicles of Riddick oder sind Vin Diesel Fan? Dann ist dieses Spiel genau richtig, ein Mix aus packender Action, trückerischen Schleichparts, exzellentem Sound und tief greifender Atmosphäre. Wenn sie ein metallischer Grafik-Look und eine kurze Spieldauer nicht abschrecken, dann sollten sie zugreifen. Fazit: Ein sehr gutes Spiel mit kleineren Macken, die aber den guten Eindruck nicht weiter trüben.



Christopher Hauser,
18 Jahre, Schüler

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich habe Riddick zuerst auf der Xbox (bei Erscheinen arbeitete ich noch bei GamePro) und dann auf dem PC durchgespielt. Man kann die Entwickler nicht genug dafür loben, dass man dem Spiel die Konsolenvergangenheit nicht ansieht – Riddick macht in Sachen Grafik und Bedienung alles genau so, wie es PC-Spieler erwarten. Tolle Arbeit, Starbreeze!

UND NUN ZUM SPIEL...

Ich teile Petras Begeisterung nicht ganz: Zwei, drei Schnitzer im Leveldesign hat Riddick, die Waffen sind wenig abwechslungsreich, und zu kurz ist es auch. Aber von derlei Kleinigkeiten abgesehen ist Riddick ein grandioses, wirklich grandioses Spiel. Wie perfekt die Entwickler Versätze der Genres nutzen, um daraus etwas zu bauen, was mehr ist als die Summe seiner Teile – Hut ab. Derartige Brillanz bei der Erschaffung einer stimmigen Welt war bislang selten.

»Cool, cool, cool!«



Mädchen in leichten Sommerkleidern erwartet, leidet an einer Wahrnehmungsstörung.

Plastik schlägt Metall

Schusswaffen geben Ihnen die Entwickler auch an die Hand. Bleipusten gibt es nur vier: Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, und Minigun. Die Krux an der Sache: Zwar lässt jede tote Wache eine dieser Knarren liegen, aber Sie können sie erst benutzen, wenn Sie Ihre DNS in den Hauptrechner der Anstalt eingespeist haben. Und da gelangen Sie nur hin, indem Sie einem Mitgefangenen einen nicht ganz einfachen Dienst erwiesen haben – nämlich Rust zu killen. Anders verhält es sich bei der Betäubungspistole aus Plastik. Die dürfen Sie auch ohne Computermanipulation in die Pranken nehmen, und sie wird über weite Strecken Ihr bester Verbündeter sein – nämlich fast den gesamten Weg in die finsternen Minen unter der Anstalt und wieder hinaus. Mit dem harmlos aussehenden Utensil legen Sie normale Wachen in einem Minigewitter schlafen und erledigen sie danach mit einem Tritt komplett. Oder Sie knipsen die Stromkreise der mächtigen Riot Guards für ein paar Sekunden aus. Ausknipsen ist das Stichwort: Sie können mit jeder Schusswaffe nahezu jede Lichtquelle ausschließen und



Mit aktivierten Superaugen kann Riddick im Dunkeln alles sehen und orientierungslose Gegner wie diesen Mechaniker mühelos ausschalten. Doch Vorsicht: Wachen aktivierten Taschenlampen und der Lichtstrahl lässt Sie fast erblinden – so gleißend ist er.

so absolute Dunkelheit schaffen. Wozu? Nach zirka einem Drittel des Spiels bekommt Riddick seine bereits aus **Pitch Black** bekannten Superaugen spendiert. Mit denen kann er die finsterste Nacht zum hellen Tag werden lassen und orientierungslose Wachen unbemerkt erledigen. Kleiner Nachteil: Jede noch so minimale Lichtquelle wird dadurch zur Supernova und blendet den Helden. So müssen Sie sich etwa in einem späteren Abschnitt gegen Aliens wehren, die in fluoreszierenden Fontänen zerspritzen. Und das reicht schon, um kleine, pulsierende Kreise auf Ihre Netzhaut zu zaubern.

Normal einfach

Während die Aliens eher doof frontal angreifen, verhalten sich die menschlichen Gegner ziemlich clever: Wachen versuchen, Abstand zu halten, um Gewehre einsetzen zu können, nutzen Deckungen und rufen nach Hilfe. Zudem bemerken sie Leichen,



Großartige Zwischensequenzen in Spielgrafik machen aus dem Spiel einen interaktiven Film.

reagieren auf Alarm- oder Schussgeräusche und aktivieren sogar Taschenlampen in der Finsternis. Trotzdem sind die Burschen auf den Schwierigkeitsgraden »Easy« und »Normal« für erfahrene Spieler leicht zu knacken. Auf »Hard« wird es um ei-

niges kniffliger, da Riddick weniger Gesundheitspunkte hat.

Das Spiel bleibt auch in den wenigen schwierigen Passagen zumeist fair. Das Leveldesign ist so angelegt, dass Sie die Konfrontation wählen können, aber häufig auch auf Schleichwegen

TECHNIK-CHECK

GRAFIK

Auf DirectX-7-Karten lässt sich Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay zwar starten, läuft darauf aber miserabel. Auch ältere DirectX-8-Platinen schwitzen heftig unter der Grafiklast. Erst auf Boards auf GeForce-4-Niveau läuft das Spielgeschehen flüssig. Auf Radeon-9800-Pro-Karten nerven von Zeit zu Zeit Abstürze.

RAM/FESTPLATTE

Schon mit 256 MByte RAM mischen Sie in Butcher Bay mit. Mit 512 oder noch besser 1.024 MByte sinken jeweils die Ladezeiten und die Performance steigt leicht. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 3,7 GByte; die Bonus-Filme belegen zusätzlich knapp 400 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Performance bringt das Herabsetzen der Auflösung: Pro Stufe (etwa von 1280x960 auf 1024x768) sind bis zu 30 Prozent drin.
- 2 Mit dem Ausschalten der »Model Shadows« gewinnen Sie gerade auf schwachen 3D-Karten viel Leistung, büßen aber Atmosphäre ein.
- 3 Das Herabsetzen der »Texture Details« hat immensen Einfluss auf die Grafikqualität, bringt jedoch kaum Leistung. Nur im Notfall anwenden!
- 4 Der »Shader Mode« bestimmt, welches Shader-Modell ihr Board nutzt. Auf schnellen GeForce-FX-Karten können Sie hier die Version 2.0 einstellen. **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
1,6 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
2,0 GHz	1024x768										
	1280x960										
2,6 GHz	1280x960										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Später im Spiel schlüpfen Sie ins Cockpit eines riesigen Mechs und räumen in den Büros von Butcher Bay auf.

durch Schächte sowie Kisten unbemerkt an den Feinden vorbeilavieren dürfen. Sollten Sie dennoch ins Gras beißen – kein Problem: Das Spiel sichert regelmäßig automatisch und bietet Ihnen eine Quicksave-Funktion an. Zu Beginn jedes Levels werden zudem Checkpoints angelegt.

»I can see everything!«

Der Titel verzichtet fast komplett auf Anzeigen über Gesundheitsstatus und Munitionsvorrat. Lediglich in Kämp-

fen zeigt eine unaufdringliche Einblendung Riddicks Zustand an. Wie viele Kugeln noch in der Knarre stecken, lesen Sie von einem Display auf den Schießprügeln ab. Und nur beim Wechseln der Waffe ist diese kurz auf dem Bildschirm zu sehen. So haben Sie mehr Platz, um die Grafik genießen zu können, die den futuristischen Megaknast perfekt darstellt.

Auf die durch Normal Mapping plastisch wirkenden Wände haben Gefangene markige Sprüche gepinselt, Überwachungskameras folgen der kleinsten Bewegung, Fliegen umschwirren Mülleimer und vor sich hinfaulende Häftlinge auf der Krankenstation. Wenn Sie auf den Boden schauen, sehen Sie nicht nur Riddicks Füße, sondern auch gestochen scharf gezeichnete Schatten. Mit neueren Geforce-Boards sogar zusätzliche Soft-Shadows, je nach Einfall der Lichtquellen. Zwar sind einige Shader-Effekte überzeichnet (sorgt bei einigen Figuren für einen »Plastik-Look«), doch das stört den lebensechten Gesamteindruck kaum.

Entschädigung für die Warterei

Chronicles of Riddick gibt es bereits seit Sommer für die Xbox. Um die PC-Gemeinde zu entschädigen, haben die Entwickler geschickt zwei kleine neue Levels eingebaut, in denen der

Held in die Rüstung eines Riot Guards schlüpfen und kräftig rumballern darf. Wie im Rest des Spiels finden Sie auch in den zusätzlichen Abschnitten immer wieder Kippenschachteln mit morbiden oder schlicht witzigen Sprüchen, die Bonus-Material wie Konzeptzeichnungen oder Trailer freischalten. Apropos Bonus: Sie können das Spiel auch mit Kommentaren der Entwickler durchspielen, die

Ihnen an einigen Stellen interessante Hintergrundinformationen zur Entstehung geben.

Der Surround-Sound des Spiels bewegt sich auf **Doom 3**-Niveau. Ein Beispiel: Gerät Held Riddick in einen Kugelhagel, schlagen die Geschosse mit infernalischer Wucht hinter ihm in die Metallwand. Brechen Sie deshalb mit einer 5.1-Anlage aus! Sonst entgeht Ihnen etwas.

► **HOTLINE:** (0190) 151 200 0,62 €/MIN.



An solchen Apparaturen frisst Riddick seine Gesundheit auf.

Riddick kann die Waffe der Wache gegen sie verwenden.

PETRA SCHIMTZ

petra@gamestar.de

Wenn man Spiele heiraten könnte – ich müsste nicht lange überlegen und würde **Chronicles of Riddick** sofort vor den Altar zerren. In den vergangenen sechs Jahren (genau gesagt seit dem ersten Dark Project) habe ich so etwas nicht mehr erlebt. Seit dieser Zeit war ich nicht mehr so gefangen in einer Welt. Seitdem war ich nicht mehr so fasziniert von einem Setting, einem Helden. Die Atmosphäre in Butcher Bay lässt für mich sogar ein *Half-Life 2* meilenweit hinter sich.

DIE UNTERWERFUNG DER GENRES

Große Worte, die ich da in den Mund nehme, oder? Das Spiel mag nicht lang sein, aber entfaltet in dieser kurzen Zeit mehr Abwechslung als alle aktuellen und wesentlich längeren Genre-Vertreter zusammen. Gerade, weil es sich keinem Genre unterwirft, sondern die Genres der Handlung anpasst. Action, Rollen- und Schleichspiel bilden eine homogene Masse. Riddicks Handlungen sind stets glaubwürdig. So glaubwürdig wie er selber, die Mithäftlinge und Wächter. Ich bin zwar mittlerweile vier mal aus Butcher Bay geflohen, aber immer noch darin gefangen.

»Gefangen!«



CHRONICLES OF RIDDICK EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi Universal / Starbreeze	RELEASE (D)	10.12.04
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Faltblatt	USK	ab 18 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT	Doom 3 (87, GS 10/04)	Monster-Killen mit 1A-Schockmomenten.	Thief 3 (85, GS 07/04)	Schleich-Shooter in dichter Steampunk-Atmosphäre.					

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	1500+ AMD	1800+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GeForce 3/3 Ti	3,7 GByte Festpl.	3,7 GByte Festpl.	4,1 GByte Festpl.
GeForce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Models und Animationen + erstklassige Texturen	9 / 10
SOUND	+ 5.1-Sound + Synchronisation + mitreißende Musik	10 / 10
BALANCE	+ stets fair + auf »Normal« zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unerreicht echte Gefängnis-Stimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ gut von Konsole portiert + gutes Speichersystem	10 / 10
UMFANG	+ keine Längen + mehrere Lösungswege + kurz	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + gut versteckte Geheimräume	9 / 10
KI	+ reagiert auf Leichen + nutzt Taschenlampen und Deckung	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ clever eingebaut + wenig Abwechslung	7 / 10
HANDLUNG	+ jederzeit logische und fesselnde Story	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: IN ATMOSPHÄRE, SOUND UND VIELFALT UNERREICHT.



- CD/DVD: Video-Special
- AB-16-V0: härtere Fassung
- AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



- TIPPS-TEIL: Lösung, Teil 1



- GAMESTAR.DE Screenshot-Galerie
- QUICKLINK M152