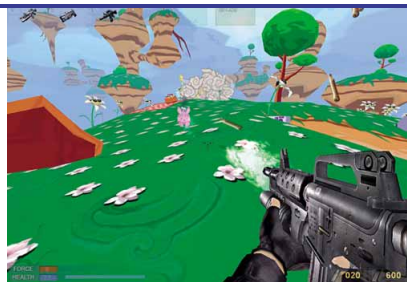
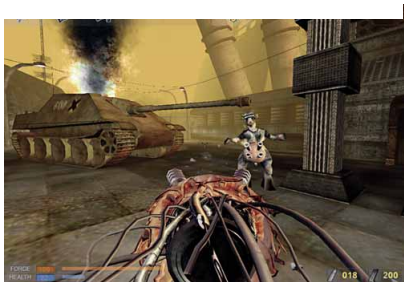
Durch die schwache KI richtet der Feuerzombie selbst mit seinem Flammenwerfer kaum Schaden an.



Alle Gedankenwelten sind so schräg wie diese.



Absurd: Eine helmtragende Kuh mit Killereuter.

Gedankensprünge

PSYCHOTOXIC

Eine ausgefallene Spielidee: Kämpfen Sie sich durch schlechte Träume anderer Menschen. Doch das Konzept verkommt selbst zum Alptraum.

Wollten Sie nicht auch schon mal die Gedanken Ihrer Mitmenschen lesen können? Bei einem Date oder einer Gehaltsverhandlung? Angie Prophet hat diese Gabe. In der Welt des Ego-Shooters **Psychotoxic** schlüpft sie in die Köpfe anderer, um dort den Kampf gegen eine unsichtbare Bedrohung aufzunehmen. Logikfehler, mangelnde KI und schwache Präsentation vermiesen jedoch die Spielidee.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Trotz der interessanten Idee und Story verkommt Psychotoxic zur öden Dauerballerei mit strunzdummen Gegnern, die sinnlos und scheinbar zufällig auf den Karten verteilt stehen. Die Levels sind zwar detailliert und groß, aber anspruchslos und voller Logikfehler. Abwechslung gibt's nur in den Träumen, und die vergehen wie im wahren Leben zu schnell. Gerade hier verschenkt das Spiel viel von seinem Potenzial. Übrig bleibt ein Standard-Shooter voller Macken und schwacher Technik.

»Gute Ideen schlecht umgesetzt«

Apocalypse Now

Im Jahr 2022 will Sektenführer Aaron Crowley die Menschheit durch seine magische Maschine, den »Vierten Reiter der Apocalypse«, zur Selbstzerstörung treiben. Barkeeperin Angie Prophet soll das verhindern. In 29 Missionen führt Angies Weg sie abwechselnd durch New York und die Gedankenwelten ihrer Kontaktpersonen, denn nur dort findet sie wichtige Informationen über die Rettung der Menschheit. In der realen Welt ballern Sie sich durch Brooklyn, Manhattan und den Central Park. Dabei treffen Sie auf unzählige feindlich gesinnte Polizisten und Wachmänner.

Die Widersacher sind dümmer als die Standardzombies in **Doom 3**. So weichen sie Kugeln nicht aus, reagieren selten auf Angriffe und kümmern sich nicht um Verbündete in der Schusslinie. Hinter jeder Ecke treffen Sie auf Gegner; an Bord der Air Force One lauern selbst im engen Hohlraum zwischen Außenhülle und Passagierkabine unzählige Security-Männer.

Wirre Träume

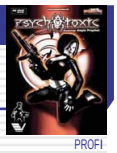
Etwa jeder dritte Level spielt in Träumen Ihrer Informanten. Diese kurzen Aufträge sprühen vor Originalität! So zerstören Sie in einem mittelalterlichen Dorf unter Zeitdruck mehrere Uhren, um den Tod einer Kontaktperson zu verhindern. Dabei wirkt der Level durch einen bräunlichen Flimmereffekt wie ein alter Stummfilm. Ein anderer Traum versetzt Sie in eine bunte Comic-Landschaft. Im Gegensatz zur realen Welt verwenden Sie ausgefallene Waffen wie eine mechanische Bulldogge, die auf Feinde losgeht und bei Kontakt detoniert.

In **Psychotoxic** dominieren verwaschene Texturen die sonst aufwändig gebauten Levels. Toneffekte sowie Musik sind trotz des ausgefallenen Szenarios unspektakulär. Die Physik stimmt: Wenn Sie ein Regal oder Kistenstapel umwerfen, fallen diese korrekt in sich zusammen. DM

➤ HOTLINE: (040) 514 840 48 STANDARDGEBÜHREN

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H80

PSYCHOTOXIC EGO-SHOOTER



PUBLISHER	Vidis	RELEASE (D)	3.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 24 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 **3 4 5 6** 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Max Payne 2 (86, GS 12/03) Unkompliziertes Ballern, dafür starke Story.
No One Lives Forever 2 (83, GS 12/02) Shooter mit ähnlich schrägem Sixties-Flair.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,3 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1300+ AMD	2000+ AMD	2400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Abwechslung ⊖ Animationen ⊖ unscharfe Texturen	5 / 10
SOUND	⊕ teils gute Effekte ⊖ miese Sprachausgabe ⊖ öde Musik	4 / 10
BALANCE	⊖ zu kurze Träume ⊖ unsinnige Gegnerplazierung	3 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ ausgefallene Träume ⊖ langweilige Charaktere	5 / 10
BEDIENUNG	⊕ freies Speichern ⊕ präzise Maussteuerung	7 / 10
UMFANG	⊕ 29 Levels ⊖ Missionen oft sehr kurz ⊖ kein Multiplayer	6 / 10
LEVELDESIGN	⊕ sehr abwechslungsreich ⊖ oft unlogisch ⊖ streng linear	5 / 10
ANGRIFFE	⊖ weicht nicht aus ⊖ reagiert nicht auf Angriffe	1 / 10
WAFFEN	⊕ viele, teils abgedrehte Waffen ⊖ Knarren ähneln sich stark	6 / 10
HANDLUNG	⊕ spannende Story ⊕ viele Cutscenes	8 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPAß 10 Stunden MULTIPLAYER-SPAß –

FAZIT: ABWECHSLUNGSREICHER SHOOTER MIT VIELEN MACKEN.