

Maschinen an der Macht

SCRAPLAND

Schräger Spaß: Mit Roboter und Schwebegleiter erforschen wir eine mechanische Metropole.

Hollywood lehrt: Roboter sind böse. Die Blechbüchsen vermöbeln Will Smith im Film **I, Robot**, versklaven die Menschheit in **Matrix** und meucheln **Star Wars**-Jedis beim **Angriff der Klonkrieger**. Alles Vorurteile! **Scrapland** zeigt, wie Maschinen wirklich sind: witzig und abgedreht. Der Actiontitel von Designer American McGee (**Doom, Alice**) spielt in der schrägen Roboterstadt Chimera. Wir haben die Metropole in einer Beta-Version erkundet.

KI mit Klischees

In **Scrapland** übernehmen wir die Rolle des Roboters D-Tritus, der einen Mordfall aufklären

will. Unser Abenteuer beginnt am Raumhafen, wo wir die ersten kuriosen Charaktere treffen. Zum Beispiel fette Roboter-Priester, die D-Tritus' Persönlichkeit kopieren – damit sie ihn wiederbeleben können, wenn er stirbt. Nicht gratis, versteht sich: Extraleben müssen wir von der geldgierigen Geistlichkeit erst kaufen. Ebenso klischeehaft: Korrupte Polizisten fordern lautstark Schutzgeld, Bankiers erinnern mit Reißzähnen, Umhang und Klauen an mechanische Vampire.

Zwischen den Story-Missionen erforschen wir die Stadt, laufen durch Gebäude (Bank, Rathaus etc.) und sprechen mit



Wenn wir Mit-Roboter angreifen oder unsere Verkleidung auffliegt, jagt uns die Polizei.

Roboter-Kollegen. An Terminals verwandelt sich D-Tritus in andere Charaktere, jeweils mit individuellen Spezialfähigkeiten. Als Bankier etwa saugen wir Passanten Geld ab, als schwebende Boten-Drohne verschießen wir Energieblitze. Außerhalb der Gebäude kurven wir im Schwebegleiter um Hochhäuser, fliegen Rennen oder räuchern mechanische Insekten aus, um Geld zu verdienen. Gegen Bezahlung basteln wir beim Mechaniker aus Hülle, Kanonen und Düsen neue Gleiter.

neut an. Nach der Flugeinlage verwandeln wir uns in einen Gesetzeshüter und durchsuchen unerkannt die Polizeiwache. Vor Wächterdrohnen müssen wir uns jedoch hüten: Die durchschauen unsere Verkleidung und schlagen Alarm. Sei's drum, kaufen wir den Priestern eben noch mehr Extraleben ab. Nervig nur, dass freies Speichern nicht drin ist: **Scrapland** sichert lediglich zu Levelbeginn. **GR**

Undercover-Bot

Verwandlungskünste und Flieger kommen auch in den Missionen zum Einsatz: Um Beweise für den Mord zu sammeln, unterwandern wir die Polizei. Wir klauen den Gleiter eines Cops und jagen Kriminelle um Wolkenkratzer. Die Schurken glänzen mit guter KI: Wenn ihr Flieger beschädigt ist, fliehen sie, sammeln in der Stadt verteilte Reparatur-Icons und greifen er-



Im Schwebegleiter erforschen wir Chimera und schlagen effektvolle Luftkämpfe.



Wir treffen trinkfreudige Roboter-Söldner.

Als Bankier beklaut D-Tritus einen Priester.

SCRAPLAND

micha@gamestar.de

Genre: Actionspiel
Termin: 28. Januar 2005

Entwickler: IMSE
Status: zu über 90% fertig

Michael Graf: »Gut gemacht, McGee: Die Roboterstadt bietet haufenweise schräge Details – etwa die Wächterdrohne, die sich flüssig animiert am Metallschädel kratzt und D-Tritus misstrauisch beugt, bevor sie Alarm schlägt. Gemeinsam mit der spannenden Story entsteht so eine stimmungsvolle, lebendige Welt, aus der ich gar nicht mehr auftauchen möchte. Und dank der Verwandlungen und fordernden Luftgefechte steckt auch spielerisch etwas hinter der witzigen Fassade.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK** L14