



Unter den Zellblöcken wird es gruselig. Riddick muss sich gegen wahnsinnige und dezent mutierte Gefangene wehren.

Aus- und Knochenbrecher

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Mit einem riesigen Staraufgebot, einer Wahnsinns-Engine und filmreifer Story wurde *Chronicles of Riddick* zum diesjährigen Überraschungshit für die Xbox. Die bald erscheinende PC-Version erhält von uns hier und jetzt die verdienten Vorschusslorbeeren.

Sie haben keine Angst vor der Dunkelheit, oder? Gut. Besser wäre es noch, die Dunkelheit hätte Angst vor Ihnen. Hat sie nicht? Kann aber noch werden. Im Dezember,

wenn Sie in die Haut von Richard B. Riddick schlüpfen. Und das sollten Sie, auch wenn Sie mit den Science-Fiction-Filmen um den Helden der etwas anderen Sorte rein gar nichts anfangen

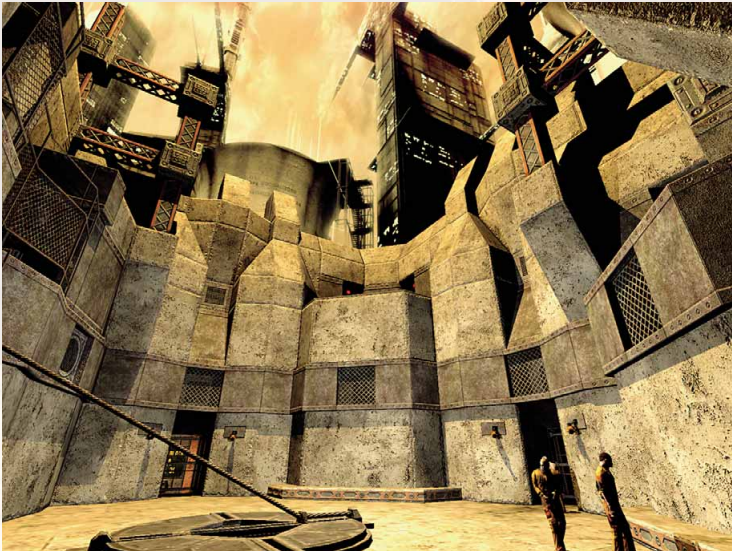
können. Okay, es mag sein, Sie haben eine tief sitzende Abneigung gegen brillant erzählte Geschichten, perfekten Sound, erstklassiges Spieldesign und tolle Grafik. Dann werden Sie viel-

leicht die Finger von **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** lassen. Aber auch nur dann!

Als im März diesen Jahres die ersten Ankündigungen für das Spiel durch die Presse gingen, dachten zahllose Spiele-Redakteure weltweit wahrscheinlich Folgendes: »Gnade! Filmlizenz-dreck!« Mittlerweile ist der Ego-Shooter auf der Xbox erschienen und hat allerorten Traumnoten einkassiert. Die Kollegen von der GamePro vergaben 89 Prozent und gleich drei Awards. Teile der amerikanischen Jubelpresse gingen sogar rauf auf 95 Prozent. Als deutschlandweit einziges Magazin hatten wir nun die Gelegenheit, die Ende des Jahres erscheinende PC-Version ausführlich anzuspüren – und sind schlicht von den Socken.

Vor der totalen Finsternis

Chronicles of Riddick erzählt die Vorgeschichte zum Science-Fiction-Film **Pitch Black**: Der notorische Schwerverbrecher Riddick wird von Kopfgeldjäger



Der erste Innenhof des Gefängnisses: Hier finden Sie wichtige Informanten.



Schleicht sich Riddick an, färbt sich das Bild blau. Das signalisiert, dass man ihn nicht sehen kann.

Johns in einen Superknast überführt. Der riesige Komplex liegt auf einem Wüstenplaneten irgendwo im All. Doch von der ungastlichen Oberfläche werden Sie nicht viel sehen. Nur wenige Sekunden, nachdem Riddick die staubige Luft des Planeten das erste Mal in seinen Lungen spürt, ist er auch schon

hinter Gittern. Das ist der Moment, in dem Sie ins Spiel kommen und die Kontrolle über den Helden übernehmen. Fortan gibt es für Sie nur ein Ziel: Rauskommen! Und wenn als Nebenprodukt ein toter Johns abfällt, ist das umso besser. Johns überlebt, soviel sei gesagt (immerhin muss er ja im Film **Pitch Black** auftauchen können) – aber warum, das verraten wir Ihnen nicht. Die Storywendungen sind nämlich eine der großen Stärken des Spiels.

Bis Sie auch nur in die Nähe eines Ausgangs kommen, vergehen Stunden – angefüllt mit atemberaubender Action, filmreifen Zwischensequenzen und einigen der coolsten Dialoge der Spielegeschichte. Nicht ganz unverantwortlich dafür ist Riddick-Darsteller Vin Diesel sel-



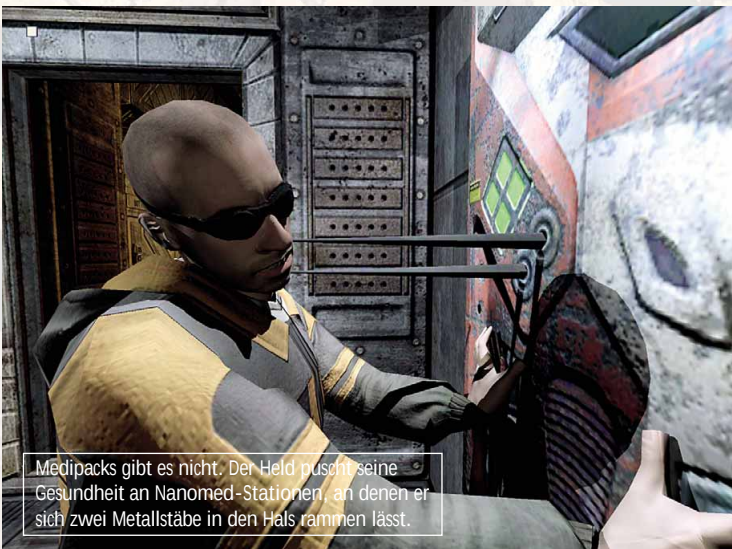
Knastfights um Geld stehen auf der Tagesordnung. Hier erledigen wir einen Blueskin.

ber. Zum einen leiht er Ihrem Alter Ego Aussehen und Stimme. Zum anderen gründete der Muskelberg vor zwei Jahren das Produktionsstudio Tigon. **Chronicles of Riddick** ist das erste Spiel, das Tigon schuf – zusammen mit dem schwedischen Entwickler Starbreeze (**Enclave**).

Paar aufs Maul

Wie es in Hochsicherheitsgefängnissen so üblich ist, verfügen die meisten Insassen über gehörige Portionen schlechter Laune und übler Manieren. Butcher Bay bildet da keine Ausnahme. Da wird

gepöbelt und so derb geflucht, dass fromme Menschen drei Ave Maria beten. Mord steht ebenfalls auf der Tagesordnung. Aber Waffen sollten doch eher Mangelware sein, oder? Wer aufmerksam Knastfilme schaut, weiß, dass Knackis nicht nur



Medipacks gibt es nicht. Der Held puscht seine Gesundheit an Nanomed-Stationen, an denen er sich zwei Metallstäbe in den Hals rammen lässt.





Eine Wache im Visier von Riddicks Superaugen.



DNA reader ready. Please give sample now.

Erst wenn Riddick seine DNS in den Hauptrechner eingespeist hat, kann er die Schusswaffen der Wachen benutzen.



Haumichblau: Die ersten Kämpfe in Butcher Bay bestreitet Riddick mit bloßen Fäusten. Wenn Sie nicht faul sind, können Sie sich aber auch schnell einen so genannten Knuckleduster – einen Schlagring – besorgen. Der verursacht mehr Schaden.

böse, sondern auch einfallsreich sind. Zwei grob mit Schrauben zusammengehaltene Eisen ergeben einen vortrefflichen Schlagring. Der zum Zusammenbasteln benötigte Schraubenzieher ist eine ausgezeichnete Stichwaffe. Sie haben zu Beginn zwar nichts von alledem – aber Sie haben Riddicks Fäuste. Die setzen Sie nicht nur ein, um sich gegen missgünstige Zellkumpanen zu wehren, sondern auch, um Ihr Ansehen zu steigern und so an Informationen zu kommen. Nach einigen Spielstunden dürfen Sie auch Schießprügel in die Pranken nehmen. Aber erst, wenn Sie dem Hauptrechner der Anstalt einen Besuch abgestattet

haben. Denn alle Schusswaffen sind DNS-codiert.

Leises Raubein

Riddick mag auf den ersten Blick eher der Mann fürs Grobe sein, aber die leisen Töne beherrscht er fast so gut wie Sam Fisher in **Splinter Cell**. Sobald Sie den harten Burschen in einer dunklen Ecke in die Hocke gehen lassen, zeigt eine blaue Färbung des Sichtfelds an, dass ihn niemand entdecken kann. So schleicht er sich von hinten an Knackis und Wachen ran, um ihnen mit ein, zwei Griffen das Genick zu brechen. Erst nach etwa der Hälfte des Spiels schenken Ihnen die Entwickler in einer fantastischen Zwischensequenz Rid-

dicks beste Waffe: seine Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Fortan schießen Sie einfach die Funzeln aus und erledigen die Widersacher ungesehen.

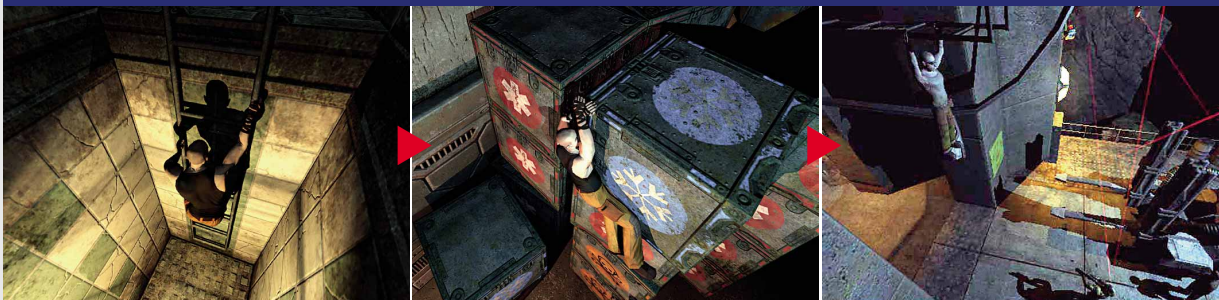
Aber auch im direkten Kampf Faust gegen Maschinengewehr weiß sich Richard B. zu helfen. Wenn Sie es geschickt anstellen, greift der Held mit einer flinken Bewegung die Waffe seines Gegenübers, dreht sie um und drückt den Abzug. Das ist zwar alles andere als jugendfrei, aber unglaublich cool.

Freie Sicht

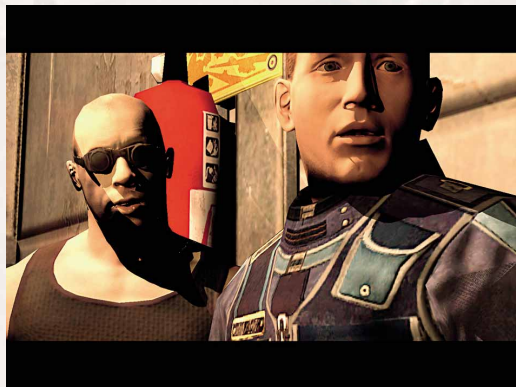
Zunächst sehr ungewohnt: Das Spiel kommt fast gänzlich ohne zusätzliche Anzeigen auf dem Monitor aus. Der Gesundheits-

status von Riddick wird nur eingeblendet, wenn er in einen Kampf gerät oder verletzt wird – etwa bei einem Sturz. Wie viele Patronen Sie noch in Ihrer Waffe haben, verrät Ihnen die Knarre selber – mittels eines Displays nahe dem Lauf. Die meiste Zeit verbringen Sie in der Ego-Perspektive. Lediglich wenn Riddick Leitern erklimmt oder sich über Abgründe hangelt, schaltet das Programm in die Außenansicht. Das macht es für Sie einfacher, die Umgebung zu erfassen, und sieht zudem noch klasse aus. Absolut vorbildlich ist, dass Sie am PC Ihre Spielstände über eine Quicksave-Funktion zusätzlich auch selber sichern dürfen.

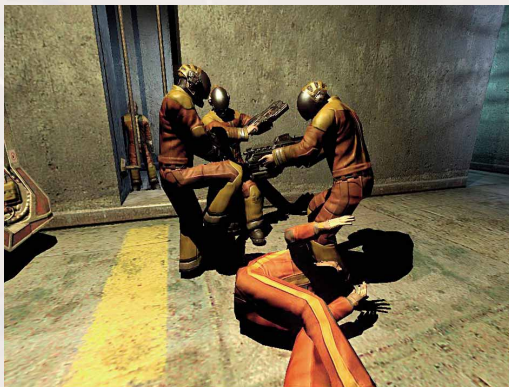
VON AUSSEN SIEHT MAN BESSER



Sobald Sie etwas erklimmen, seien es nun Kisten oder Leitern, schaltet das Spiel aus der Ego-Perspektive in die übersichtlichere Außenansicht.



Die beiden Hauptdarsteller aus Pitch Black in Spielgrafik: links Vin Diesel (Riddick), rechts Cole Hauser (Johns).



Im Kantinenbereich hängen keine Überwachungskameras. Das nutzen die Wachen, um arme Gefangene zu verprügeln.

Zeit für 'ne Kippe?

Abseits des direkten Weges in die Freiheit warten auf Riddick mal kleinere, mal größere Aufgaben. So sollen Sie etwa einem Junkie sein futuristisches Injektionsgerät wiederbeschaffen oder einer Knastgang eine Spitzelliste besorgen. In diesen Missionen können Sie sich Geld, Waffen oder Zigarettenschachteln verdienen. Zwar raucht das Raubein nicht, aber je mehr Schachteln Sie einsacken, desto mehr Bonusmaterial (Konzeptzeichnungen und Schnipsel aus dem Kinofilm **Chronicles of Riddick**) wird freigeschaltet. Die meisten der über 50 Schachteln finden Sie in finsternen Gängen und hinter Kisten. Auf jeder ist ein makaberer Spruch zu lesen. So steht beispielsweise auf der Hülle der Marke »Mount Noir« »Don't mix with fires« oder auf dem Fabrikat »Roulette« »One of these cigarettes will cause instant death«.

Schöner als Doom 3?

Chronicles of Riddick sieht bereits auf der Xbox verdammt gut aus – selbst die Konsolen-Version von **Doom 3** dürfte da nicht ran kommen. Auch auf dem PC macht das Programm einen unverschämten guten Eindruck. Normal Mapping sorgt für Texturen zum Anfassen; Shader setzen im wahrsten Sinne des Wortes Glanzpunkte. Vor allem, wenn Riddick seine Schweißbrille abnimmt und die Welt so hell wahrnimmt, dass es Ihnen fast in den Augen sticht. Die Schatteneffekte sind zwar längst nicht so ausgefeilt und spielbestimmend wie in id Softwares Monsterhutz, sorgen aber für ähnlich beklemmende Atmosphäre. Geradezu herausragend gelungen sind die Charaktermodelle: Fiese Schlägertypen sehen aus wie fiese Schlägertypen, verhaschte Drogensüchtige wie verhaschte Drogensüchtige. Riddick ist Vin

Diesel aus dem Gesicht geschnitten, und Johns ist eine fast perfekte Kopie von Cole Hauser, dem Darsteller des Kopfgeldjägers in **Pitch Black**. Zudem bewegen sich die Figuren dank Motion Capturing erschreckend lebensecht.

1A-Staraufgebot

Die Zwischensequenzen sind von einem anderen Stern. Perfekt inszeniert verknüpfen sie die Handlungsabschnitte und versorgen Sie mit so viel coolen Sprüchen, wie es die beiden Riddick-Filme zusammen nicht können. Einen kleinen Eindruck gibt das Video »Zwischensequenzen«, das Sie auf der DVD im Mega-Preview finden.

Dass die Filme und Dialoge so prächtig gelungen sind, liegt primär an den englischen Sprechern, vor allem an Vin Diesel als Riddick. Cole Hauser spricht den Part von Johns, Dwight Schultz (Murdock aus dem **A-Team**) leiht dem Gefängnisleiter Hoxie seine Stimme, Ron Pearlman (**Hellboy**) hören Sie als Oberknasti Jagger Valance, und John Di Maggio (Bender aus **Futurama**) haucht dem Wachpersonal Leben ein. Bei dieser Be-

SPASS MIT GLIMMSTENGELN



Auf Ihrem Weg durch Butcher Bay finden Sie an vielen Stellen Zigarettenschachteln. Die schalten nicht nur Bonusmaterial wie Konzeptzeichnungen frei, sondern sind auch witzig beschriftet.

setzungsliste wäre jeder Lokalisierungsvorhaben ein Affront. Deswegen wird es **Chronicles of Riddick** auch in der PC-Fassung nur mit deutschen Untertiteln geben. Laut Publisher Vivendi Universal dürfen wir uns sogar auf zusätzliche Levels freuen. Wir sind gespannt, wie sich die in den eigentlich schon perfekten Spielablauf einfügen. **PET**



Zu den schwersten Gegnern zählen die in Mech-Rüstungen gehüllten Elitewachen.

THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Genre: Ego-Shooter
Termin: Dezember 2004

Entwickler: Tigon / Starbreeze
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Das da oben liest sich wie eine schlimme Jubel-Preview, oder? Zu Recht! **Chronicles of Riddick** hat die Begeisterung mehr als verdient. Warum ich mir dessen so sicher bin? Die Xbox-Version habe ich bereits zweimal gemeistert. Und beim Anspielen der PC-Fassung konnte ich mich von der bis jetzt vorbildlichen Umsetzung überzeugen. Ich bin sehr gespannt auf die neuen Levels. Und was freue ich mich auf die bessere Grafik. Auch wenn ich neidlos zugebe, dass Riddick schon auf der Konsole die meisten PC-Titel optisch in den Schatten stellt.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



- CD: Video-Special
- DVD: Mega-Preview



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K53**