

Schießen mit Stil

XIII

Sieht comic-cool aus und spielt sich super: Eine Beta-Version des Ego-Shooters ließ in der Redaktion die Keyboards qualmen.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Alles scheint ruhig zu sein, wir könnten uns eigentlich in Sicherheit wiegen. Wenn da nur nicht vor uns an der Wand Buchstaben entlangschweben und die Wörter »Tap Tap« bilden würden. Nein, wir haben keine virtuellen Drogen eingeworfen – die großen Lettern sind wirklich da. Und sie haben einen Sinn: Denn sie zeigen, dass hinter der Mauer eine Wache ihren Rundgang absolviert und wir uns mit gezückter Waffe ganz besonders vorsichtig vorarbeiten sollten. Das ist nur einer von vielen kleinen Gags, die Ubi Soft mit Hilfe des Comic-Szenarios von XIII strickt. Der Ego-Shooter auf Basis der aktuellen Unreal-Engine versetzt Sie in die Rolle eines Mannes, den der Geheimdienst jagt. Angeblich hat er den US-Präsidenten umgelegt. Schlimm genug – aber gleichzeitig hat der Held sein Gedächtnis verloren. Einziger Hinweis auf seine wahre Identität: Ein tätowiertes XIII-Symbol auf der Brust.

Alarm, Alarm!

Der Zeichentrick-Stil von XIII bestimmt die Grafik und wird spielerisch gut eingebunden. Beim Ballern warnen immer wieder eingblendete Comic-Bil-



An einer französischen Comic-Küste liefern Sie sich die ersten Schießereien mit feindlichen Agenten.

der vor Gefahren oder weisen auf wichtige Gegenstände hin. Praktisch: Schlecht zu erkennende Gegner – etwa einen Scharfschützen in großer Entfernung – hebt das Programm mit einem schick zoomenden Rahmen hervor. In anderen Spielen würde das künstlich wirken, in XIII passt es zur Atmosphäre und erleichtert das Bildschirmleben.

Letzteres ist auch nötig, denn speziell in Sachen KI beeindruckt uns die aktuelle Version schwer: Feindliche Soldaten und Agenten etwa arbeiten perfekt im Team. Als wir in einer Fabrikhalle unvorsichtigerweise einen Schuss abfeuern, stürmen sie sofort herbei – wir hätten lieber die lautlose Armbrust verwenden sollen. Nun eilen jedoch die Gegner mit gezückten Waffen durch die Gänge auf uns zu. Einige bleiben unten an einer Treppe stehen, die restlichen rennen hoch und eröffnen das Feuer, während sie den Kreis um uns schließen.

Verliebte Funk-Freundin

Zwar wissen Sie selbst nicht genau, wer Sie sind. Etliche KI-Charaktere jedoch scheinen eine gewisse Ahnung zu haben, vor allem die dunkelhäutige Schönheit Jones. Gelegentlich agieren wir im Team mit ihr, ansonsten stehen wir in Funkkontakt und bekommen per Sprachausgabe Anweisungen und Hilfe zur aktuellen Situation. Ebenfalls auf unserer Seite kämpft General Carrington, den wir in einer Mission sicher durch eine Eislandschaft bringen müssen. **PS**



Eingblendete Bilder warnen vor Gefahr für unseren Schutzbefohlenen General Carrington.

XIII

Genre: Ego-Shooter
Termin: Oktober 2003

Entwickler: Ubi Soft
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Grafisch ist XIII ein mutiges Experiment – spielerisch mixen die Entwickler Bewährtes mit guten Ideen. Schon in unserer frühen Version machen die Ballereien viel Spaß, denn das Spieltempo ist sehr hoch, und ständig passiert etwas Neues um mich herum.«