

Arbeiter aller Minen, vereinigt euch!

Red Faction

Bisher konnten nur Cheater durch Wände gehen. In Volitions Ego-Shooter ersetzt der Raketenwerfer den Wall-Hack.



Auf Video-CD:
Video-Special



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

Von den exorbitanten Gehaltsforderungen der Luft-hansa-Piloten können die Bergleute der Ultor Corporation nur träumen. In den Mars-Minen des Unternehmens buddeln sie 16 Stunden am Tag nach Erz; zur Belohnung gibt's drei Minuten Duschen täglich. Auch der Kantinen-Koch hat sein Handwerk in einem Gulag erlernt. Kurz: Es herrscht ein eher schlechtes Betriebsklima. Dass außerdem eine geheimnisvolle Seuche die Arbeiter reihenweise in eklige Mutanten verwandelt, fällt da schon fast nicht mehr ins Gewicht. Weil es auf dem Mars keine Ortsgruppe der IG Bergbau gibt, organisiert in **Red Fac-**

tion die gleichnamige Widerstandsgruppe eine Revolte gegen die Firmenleitung, die vermutlich auch hinter der Krankheit steckt. Mitten hinein in die blutigen Unruhen stolpert der Minenarbeiter Parker und muss sich mit Raketenwerfer, U-Boot und Raumgleiter in bester 3D-Shooter-Manier zurück auf die Erde schlagen. Wir sind in seinen Arbeitsanzug geschlüpft, um in der Beta-Version des Programms der Gerechtigkeit schon zum Sieg zu verhelfen.

Militanter Innenarchitekt

Grafikverrückte Shooter-Fans könnten bei einem flüchtigen Blick auf **Red Faction** enttäuscht sein: Die Innenräume zeigen

sich oft arg eckig, Außenlevels stehen sowieso kaum auf der Tagesordnung. Manche Texturen wirken zudem etwas langweilig. Dafür trumpft das Spiel aber mit der von Volition (**Descent 3**, **Freespace 2**) eigens entwickelten Geo-Mod-Engine auf. Großkalibrige Waffen sowie Sprengsätze hinterlassen deutliche Spuren in der Landschaft. Nach heftigen Gefechten gleicht der Kampfschauplatz meist einer Ruine, wenn klaffende Löcher und Brandflecken die Wände verunstalten. Auch spielerisch ist die Geo-Mod-Engine sinnvoll: Einem auf einer Brücke patrouillierenden Panzer ballern Sie ein-

fach die Steine unter den Ketten weg. Außerdem können Sie sich den Weg durch die Minen freisprengen, etwa wenn sich eine wichtige Tür partout nicht öffnet. Per Raketenwerfer oder Sprengladung schaffen Sie sich dann einfach eine »Umleitung« durchs Gestein. Sollten Sie ohne Munition vor der Tür stehen, ist das aber auch nicht schlimm. Einer der Rebellen-Kollegen ebnet Ihnen dann vom Kontrollzentrum aus per Sicherheitscomputer den Weg.

Klassenkampf im Bergwerk

Mit dem »Laufen Sie zum Levelende und erledigen Sie alle Gegner«-Spielprinzip von Titeln wie **Serious Sam** hat **Red Faction** nicht viel am Hut. Vielmehr orientieren sich die Entwickler am Genrekönig **Half-Life** und spendieren ihrem Spiel eine ausgefeilte Rahmenhandlung. Gekriptete Szenen in der Spiele-Engine zeigen Ihnen regelmäßig die aktuelle Lage der Arbeiterrevolution. Von Zeit zu Zeit melden sich auch der abtrünnige Ultor-Sicherheitsexperte Hendrix oder die Rebellenführerin Eos per Funk, um Ihnen den Weg zu zeigen oder



Mit dem **Sturmgeschütz** kämpft sich Parker durch die Reihen der Ultor-Wachen zum Shuttle, in dem Munition und Verbandszeug liegen.



Sicherheitsexperte **Hendrix** gibt Parker auf dem Weg zum Kontrollraum per Funk Anweisungen.



Die **Sprengladung** hat dem Wachturm dank Geo-Mod-Engine einen zweiten Eingang verpasst.

bei den einfachen Rätseln zu helfen. So müssen Sie etwa einen Kampfroboter in die Müllverbrennungsanlage locken; per Knopfdruck befördern Sie ihn anschließend in einen Lavasee. Manchmal wird Parker sogar seinen Blaumann ablegen und sich mit Anzug und Krawatte als braver Bürohengst tarnen. Dann schleicht er ähnlich wie in **Metal Gear Solid** durch den Verwaltungstrakt der Mine, immer auf der Hut vor Sicherheitskameras und Wachen.

Schalldämpfer und Bohrmaschinen

Ohne vernünftiges Waffenarsenal kann selbst der coolste Balderheld nicht auf einen Befreiungsfeldzug gehen. Zum Glück stößt Parker im Verlauf seines Abenteuers auf ein ordentliches Arsenal an Knarren. Innovative Wummen werden Sie unter den diversen Maschinenpistolen und Raketenwerfern zwar vergeblich suchen, dafür verfügen die meisten Schießseisen

über einen brauchbaren zweiten Feuermodus. Die Schüsse aus der Standard-Pistole beispielsweise locken bei aufgeschraubtem Schall dämpfer keine weiter entfernten Wachen an. Im wärmeempfindlichen Display des Raketenwerfers entdecken Sie Menschen sogar durch Wände hindurch.

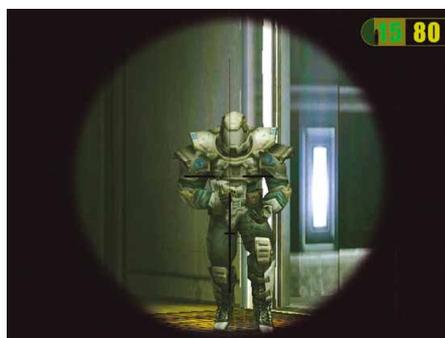
Im Spind von Tausendsassa Parker liegen offensichtlich

Mars spricht Deutsch

Die Lokalisierung eines 3D-Shooters gestaltet sich immer heikel. Publisher THQ will sich große Mühe geben, eine rundherum »saubere« Version für Deutschland zu produzieren. Die Blutlachen der US-Version sollen hierzulande nicht zu sehen sein. Dafür übersetzen die Entwickler sämtliche Sprach-



Mit markigen **Slogans** (hier noch in Englisch) versucht Ultor, die Arbeiter bei der Stange zu halten.



Per **Scharfschützengewehr** nehmen wir Wachen aufs Korn.



Im gekaperten **Gleiter** heizt Parker den Patrouillen ein.

auch Kapitänspatent und Pilotenschein: Mit einem torpedobewehrten U-Boot soll er die Marskanäle unsicher machen können. Im gekaperten Gleiter durchbraust er die riesigen Höhlensysteme des Roten Planeten. Beim Jeep haben Sie die Wahl, ob Sie sich lieber hinter das Lenkrad klemmen oder das aufmontierte MG bedienen. Richtig Spaß macht die Fahrt in einer der riesigen Bohrmaschinen. Dann buddelt sich Parker ungehindert und dick gepanzert an Ultor-Wachen und Selbstschussanlagen vorbei.

Samples und die vielen Schilder und Plakate im Spiel. In der bereits erschienenen Fassung für die Playstation 2 ist das hervor-

ragend gelungen. Für die Lokalisierung der PC-Version zeichnet übrigens dasselbe Team verantwortlich. **MS**



Die Spiele-Engine zeigt **Parker** in den Zwischensequenzen, unterlegt mit sehr guter Sprachausgabe.

Red Faction

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Volition
Termin: September 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Über den spielerischen Sinn oder Unsinn der Geo-Mod-Engine lässt sich streiten, über die tolle Story von Red Faction nicht. Auch wenn heftig bei Half-Life geklaut wurde – es macht einfach riesigen Spaß, den Unterdrückern in den manchmal etwas tristen Marshöhlen einzuheizen. Ganz besonders freue ich mich auf die Fahrten in U-Boot, Jeep und Gleiter.«