

Einstürzende Neubauten

Red Faction

Ein Held als Abrissbirne: Als kampfstarker Bergarbeiter sollen Sie mit Waffengewalt ganze Levels in Schutt und Asche legen können.



Die Wachleute eines übermächtigen Konzerns sind Ihre Hauptfeinde.

Wenn Parker den Raketenwerfer benutzt, bleibt um ihn herum nicht viel übrig. In der Rolle eines Minenarbeiters, der in ferner Zukunft auf dem Mars in dunklen Stollen schuftet, haben Sie allen Grund, ordentlich was kaputtzumachen: Das 3D-Actionspiel

Red Faction will Sie mitten in die wilden

Kämpfe zwischen einem übermächtigen Konzern und wackeren Rebellen versetzen. Hinter dem Projekt steckt das Entwicklerstudio Volition.

Das war bereits verantwortlich für den ordentlichen Actionkracher **Descent 3** und das erstklassige Weltraumepos **Freespace 2**. Jetzt will Volition für frischen Wind bei den Ego-Shootern sorgen und entwickelte dafür eine neue Technologie namens Geo-Mod. Damit können Sie große Teile der Levels per Waffenkraft zerstören. Theoretisch soll es sogar möglich sein, richtige Tunnels durch das 3D-Erdreich zu ballern.

Negativer Raum

Bislang ist es so: Wenn sich in Actionspielen wie **Gunman** mal was kaputtmachen lässt, dann ist das speziell dafür vorgesehen. Geheimeingänge etwa,

meist durch einen dicken Riss überdeutlich gekennzeichnet, mussten extra in den Level hineinprogrammiert werden. **Red Faction** will das anders machen – da reißt eine Explosion überall tiefe Krater in die Umgebung, Pistolenkugeln bohren Löcher in Mauern. Allerdings werden die Designer dafür sorgen, dass Sie sich nicht an jeder Stelle durch die Wände bomben können. Im Spiel sollen beispielsweise metallisch glänzende Oberflächen unzerstörbare Bereiche markieren. Technisch funktioniert das Ganze recht einfach, schluckt aber ordentlich Prozessor-Power: Wie bei jedem Spiel haben auch hier die Waffen einen genau festgelegten Wirkungsradius. Dessen Volumen

wird von der Umgebung abgezogen, in einer Wand bleibt also »negativer Raum« – landläufig als schlichtes Loch bezeichnet.

Six-Pack an Vehikeln

Auch von der neuen 3D-Technik abgesehen, haben die Entwickler sich viel vorgenommen. Die Handlung soll eine wesentliche Rolle spielen, teilweise sind Sie mit anderen aufmüpfigen Bergarbeiter-Kumpels unterwegs. Es sind sechs steuerbare Vehikel geplant. Neben einem **Descent**-ähnlichen Fluggleiter ist darunter voraussichtlich auch ein riesiger Stollenbohrer im **Total Recall**-Look, mit dem Sie sich querbeet durch die untermarsianische Landschaft schrauben können. **PS**



Mit den Bordwaffen des Fluggleiters legen Sie Räume frei.

Red Faction

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Volition
Termin: 2. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Neue Technik, neue Spielidee – derart innovativ wie Red Faction war schon lange kein Ego-Shooter. Wieweit das letztlich auch Spielspaß bringt, bleibt allerdings noch abzuwarten. Ich bin jedenfalls schon mal richtig gespannt aufs Tunnelbohren.«