



Gegen Ende des Spiels steuern Sie einen gewaltigen **Mech** – der zwar viel einsteckt, aber eher schwach austeil.



Isabels **Railgun-Schuss** prallt von einem Felsen ab und zerreit zwei Fasser.

Shadowgrounds Survivor

Zwei Jahre nach Shadowgrounds erscheint ein neues Spiel mit diesem Namen. **Ist es eine Fortsetzung? Nein! Ist es ein Addon? Nein! Ist es so gut wie der Vorganger? ... Nein.**

DVD
- Video-Special
- GameStar 10/07:
Vollversion
Shadowgrounds

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4519
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4417

Win Vista 32 Bit
- lauft

Lassen Sie mich Ihnen zwei Beispiele fur eine bose uberraschung geben. Das erste Beispiel geht so: Auf dem Jupiter-Mond Ganymed baut die Menschheit im Jahr 2070 ihre erste Weltraumkolonie namens New Atlantis auf. 16 Jahre spater tauchen Schwarme insektenartiger Auerirdischer auf, uberrennen die Station und loschen alles Leben aus. Diese Katastrophe erleben Sie im knallig-dusteren Action-Geheimtipp **Shadowgrounds** von 2005: Aus der Vogelperspektive schieen Sie sich einen Pfad durch die Inva-

soren, wahrend um sie herum alles in Trummer geht. **Shadowgrounds** war ein kurzweiliges, stellenweise originelles Ballerspiel, dem groerer Erfolg versagt blieb. Dennoch versucht's der Entwickler Frozenbyte erneut: **Shadowgrounds Survivor** erzahlt die Geschichte noch einmal, nur aus der Sicht anderer Protagonisten. Auch sonst bleibt im Spiel ernuchternd vieles beim Alten.

Eine neue Waffe!

In **Shadowgrounds** kundigte sich die Krabbler-Invasion zu Spielbe-

ginn durch Stapfen in Luftschachten, huschende Schatten und plotzlich verschwundene Menschen an. Mit so subtilem Grusel gibt sich **Survivor** nicht mehr ab, hier wird direkt mit der groben Kelle ausgeteilt. Der Auftaktheld Luke flieht vor den Auerirdischen und wandert bald durch leichenuber-satete Bodenstationsruinen. Im Verlauf der neun Kampagnenkapitel springt die Perspektive zwischen drei uberlebenden der Invasion hin und her. Der Kniff: Jeder des Trios kampft mit anderen Waffen. Nach dem Marine Luke

(Pistole, Schnellfeuergewehr, Raketenwerfer) lernen Sie zunachst Hausmeister Bruno kennen, der mit Flammenwerfer, Schrotflinte und Minigun den Alienstall ausmistet. Nach der Halfte der Handlung stot schlielich noch die Scharfschutzin Isabel zum Personal. Die fuhrt penibel Buch daruber, wie viele Viecher sie mit ihrer Railgun, dem Plasmagewehr oder der Pistole bereits durchlochert hat. Neben den Feuerwaffen besitzt jeder Held einen speziellen Granatentyp. Summa summarum kommt das Spiel damit auf 11 Waffen. Nominell ist das eine mehr als im ersten **Shadowgrounds**, in der Praxis ahneln sich die Granaten aber stark. Neu ist nur das Plasmagewehr; dafur hat Frozenbyte mit dem Granatwerfer, dem Laser-gewehr und der Elektrokanone ausgerechnet die coolsten Waffen des Vorgangers gestrichen.

Ein neuer Gegner!

Unter Dauerfeuer marschiert Ihr Viecherknacker mal durch Schluchten und Stationsgebaude, dann wieder durch Stationsgebaude und Schluchten; ab und zu regnet's. Optische Abwechslung bringen nur die gelegentlichen Schneepassagen, zudem sehen **Shadowgrounds**-Veteranen mit der Lavahohle eine neue (erschreckend eintonige) Umgebung. Der Detailreichtum der Levels beeindruckt nach wie vor. Innenraume sind glaubwurdig eingerichtet, Lager vollgestellt, uberfallene Stutzpunkte verwustet. Weil **Sha-**



Bruno rostet mit seinem **Flammenwerfer** Alien-Krabbler. Dank der schicken Physikeffekte reien explodierende Fasser auch Baume um.

Luke "Marine" Giffords

Gesundheit
100/125

Stufe 9
Kills gesamt: 9473/6500
Höchste Combo: 1399
Oberlebensdauer: 02:39:46

Waffenupgrades

- Mehre-Pistole: +15, +14
- Schnellfeuerwaffe
- Raketenwerfer: +30

Spezialupgrades

- Nuklearsprengkopf Sekundärfeuer: +12
- +3
- +3

NUKLEARSPRENGKOPF SEKUNDÄRFEUER
Kombiniert vier mit Uran angereicherte Sprengköpfe zu einem Geschoss. Das Ergebnis beim Einschlag ist mit der Zerstörungskraft einer Nuklearexplosion vergleichbar.
• Feuer einen Raketenkopf mit Uran

Im Aufrüfster dürfen Sie Ihre Waffen und Ihre Helden verbessern.



Brunos Spezialangriff: Der **Flammenkreis** verbrennt alle Gegner im Umfeld.

Die Käfer haben Bugs

- Wir hatten auf mehreren Systemen Schwierigkeiten, Survivor zum Laufen zu bringen. Mal stürzte das Spiel beim Start ab, mal hängte es sich beim Laden des Levels auf.
- Der Boss der ersten Episode verschwand mitten im Kampf. Er war noch zu hören, aber nicht aufzuspüren; der Level war nicht mehr zu gewinnen, wir mussten neu starten.
- Schlampig: In der deutschen Version ragen längere Texte über die Dialogfenster hinaus.

Shadowgrounds Survivor die PhysX-Engine von Ageia nutzt, rutscht, fällt und splittert die Einrichtung realistisch durcheinander. Die Stärke der Grafik ist das Licht- und Schattenspiel, jeder Gegenstand wirft stimmungsvoll wandernde Echtzeit-Schatten. In den Levels herrscht fast immer Halbdunkel, was Absicht ist. Denn zur Standardausrüstung jedes Helden gehört eine Taschenlampe, mit deren Strahl Sie sich durch bedrohlich düstere Passagen tasten. Dazu kommt eine taktische Komponente: Die nachtaktiven Gegner reagieren unterschiedlich, wenn man ihnen in die Augen funzelt. Manche suchen das Weite, andere fühlen sich angelockt, und die fiesen Scythe-Würmer werden im Lampenschein überhaupt erst sichtbar. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder – der Gegnerfundus stammt aus **Sha-**

Shadowgrounds Survivor fügt gerade mal einen einzigen neuen Krabblertypen hinzu, und das ist lediglich eine langweilige Variante des bekannten Arachniden.

Eine neue Idee!

Schon in **Shadowgrounds** konnten Sie Ihre Waffen verbessern, wenn Sie genügend Upgrade-Punkte eingesammelt hatten. Weil die begrenzt waren, mussten Sie spannende Entscheidungen treffen – lieber das größere Magazin für die Railgun, oder den Raketenwerfer schneller nachladen? Gleiches gibt's auch in **Survivor**, sinnvoll ergänzt. Durch Abschlüsse sammelt Ihr Held Erfahrung, steigt im Level auf und darf Punkte in Charaktertalente investieren. So verbessern Sie zum Beispiel die Chance auf kritische Treffer oder erhöhen die Lebenspunkte. Zudem lernt jeder der drei Protagonisten eine Spezialattacke.

Eine neue Wertung!

Die Aufteilung des Waffenarsenals auf mehrere Personen entpuppt sich als Eigentor. Denn weil jeder Held nur drei Feuerwaffen trägt, entfällt ein Großteil der planvollen Waffenwahl. Meist dürfen Sie sowieso stur mit Ihrer Lieblingsknarre ballern, denn **Survivor** erschlägt Sie mit Patronenpäckchen. Die auflockernden Timing- und Logikpassagen aus

Shadowgrounds sind verschwunden, genauso die Bosskämpfe (bis auf einen Recycling-Endgegner in der ersten Episode). Stattdessen gibt's nun »Survival«-Stellen, an denen Sie minutenlang anbrandende Gegnerwellen abwehren. In diesem Dauerfeuer verhält das letzte bisschen taktischer Anspruch; da ist's dann

fast schon tröstlich, dass das podagige **Shadowgrounds**-Revival nach gerade mal fünf Spielstunden ein so abruptes wie unbefriedigendes Ende findet.

Hatte ich Ihnen nicht versprochen, zwei Beispiele für böse Überraschungen zu geben? Nun ja, was das zweite Beispiel ist, können Sie sich jetzt ja denken. **CS**

Wow: Alles schlechter!

Christian Schmidt: Noch mal ziemlich genau das Gleiche wie im Vorgänger, dafür kürzer, blöder und anspruchsloser – wer genau soll das kaufen, Frozenbyte? Ich hab das Original damals gern gespielt, das Spielprinzip hielt ich für unverwundlich. So kann man sich irren! Angeödet klicke ich mich durch die lustlos zusammengestückelten, schlecht ausbalancierten und nichtssagenden Stationspassagen. **Shadowgrounds**-Fans meiden den Nepp, Neulinge greifen zum Original – oder zur GameStar-Ausgabe 10/07. Da war das Spiel als Vollversion dabei.



christian@gamestar.de

SHADOWGROUNDS SURVIVOR ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Frozenbyte (Shadowgrounds, GS 12/05: 80 Punkte)
PUBLISHER: CDV
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 18.1.2008
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 16 Jahren

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EINSTEIGER										
FORTGESCHRITTENER										
PROFI										

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,6 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 1,6 GB Festplatte	

PROFIERT VON: PhysX-Karte, mehreren Tastaturen und Mäusen
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: ProtectDisc
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER): Koop (4)
SPIELTYPEN: an einem PC
DEDICATED SERVER: nein
FAZIT: Spaßig; miteinander um Munition wetteifern. Frustig; die verkorkste Gamepad-Steuerung.

SERVERSUCHE: —
MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Lichtspiele + effektiv + dank der Physik fliegen die Fetzen - matschig und kontrastarm	7 / 10
SOUND	+ passende Effektkulisse + weitgehend stimmige Musik ... - ... wird teils zu aufdringlichem Techno - mäßige Sprecher	7 / 10
BALANCE	+ jeder Charakter spielt sich leicht anders - zu viel Munition - kaum Zwang zum Waffenwechsel - immergleiche Gegner	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Licht-Schatten-Wechsel - kein Bedrohungsgefühl - weitgehend stumpfsinniges Dauerballern	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige, präzise Steuerung - Held bleibt an Polygonkanten hängen - mit Gamepad katastrophal - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ drei Helden statt einem + Survival-Modus + Editor enthalten - viel zu kurz - fast keine Neuerungen gegenüber dem Vorgänger	5 / 10
LEVELDESIGN	+ neue Eis- und Lavalevels + Höhenstufen - fast immer linear - überraschungsarm, vorhersehbar - Wiederholungen	6 / 10
KI	+ jeder Gegnertyp hat eigene Angriffsmuster + in der Masse gefährlich ... - ... allein Kanonenfutter - Wegfindungsprobleme	7 / 10
WAFFEN / EXTRAS	+ Vielfalt + Taschenlampe + motivierendes Aufrüstsystem - freischaltbare Boni - Granaten ähneln sich	9 / 10
HANDLUNG	+ Heldenwahl im letzten Level - keine Einführung - belanglos und uninteressant - enttäuschendes Ende	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Lieb- und ideenlose Vogelperspektive-Ballerei.

