

They

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4263
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4264

Science-Fiction? Kennen wir. Horrorstimmung? Ein alter Hut. Brachiale Action? Auch schon dagewesen. Nur eine Waffe? Das ist neu. Unzählige Waffen? Auch das ist neu. Das ist They.



Das Shuttle setzt in einer heruntergekommenen Straßenschlucht zur Landung an. »Ich glaube, das Notsignal kommt aus einem dieser Gebäude«, brüllt uns der Pilot durch das Dröhnen der Turbinen zu. Hart setzt das Schiff auf. Draußen: zerbombte Häuser, qualmende Autos, das ganze Chaos einer jüngst geschlagenen Schlacht. »Schnappen Sie sich Ihre Knarre«, schallt es aus

dem Cockpit. Ach ja, die Waffe. Beim Gedanken an all die Actionhelden, die ein Dutzend Schießprügel mit sich herumschleppen müssen, schmerzt uns das Kreuz. Der Ego-Shooter **They** vom polnischen Entwickler Metropolis (**Infernal**) macht es anders und gibt dem Spieler nur eine einzige Waffe in die Hand. Doch an der dürfen Sie nach allen Regeln der Kunst herumbasteln – im wahrsten Sinne.

Sie kommen

They spielt im London des Jahres 2012. Aus dem Nichts greifen Killer-Roboter an, die die englische Hauptstadt gnadenlos unterjochen. Die monströsen Blechheinis sind jedoch nur Marionetten für »Sie«, eine offenbar außerirdische Macht, die die Vernichtung der Menschheit im Sinn hat. Mehr wollen die Entwickler nicht verraten. Auch bis zum Erscheinen des Spiels soll die, vom Team als Mystery-Thriller im Stile von **Lost** bezeichnete, Geschichte ein Geheimnis bleiben. Denn Metropolis möchte einen Großteil der

Spannung damit aufbauen, dass die Pläne der »Sie« sowie die Hintergründe der Hauptfiguren stückweise in der (etwa zwölf Spielstunden umfassenden) Kampagne enthüllt werden. Solange das wie geplant funktioniert, soll uns das recht sein. Wir schnappen uns unsere Waffe und stapfen aus dem Shuttle. »Halt«, ruft uns der Pilot hinterher. »Vorher solltest du noch deine Knarre aufrüsten«. Stimmt, da war ja was.

Sie basteln

Zu Beginn eines jeden Levels dürfen wir im Landungs-Shuttle an



Zerstören wir die fliegenden Drohnen nicht möglichst schnell, rufen diese nach Verstärkung.



unserer Waffe schrauben, vergleichbar mit dem virtuellen Werkstattbesuch eines **Need for Speed**. Die beiden separaten Läufe definieren die Feuermodi der Waffe, etwa Schnellfeuer und Granaten. Der Generator kümmert sich um das Munitions-Management, und in den sogenannten Gadget-Slot packen wir Extras wie Zielvorrichtungen, Nachtsichtgeräte oder Stabilisatoren. Wie im Online-Shooter **Kwari** gibt es keine Munitionstypen. Stattdessen brauchen Energie-, Projektil- oder Plasmageschosse unterschiedlich viel Strom, den Sie etwa zerstörten Robotern stibitzen oder aus Steckdosen zapfen. Unendlich tunen dürfen wir unsere Knarre jedoch nicht. Am oberen Bildschirmrand zeigt ein Fortschrittsbalken, wie viel Prozessorleistung für die bereits verwendeten und die neu eingepflanzten Elemente benötigt wird. Sprengen die Upgrades den momentanen Rahmen, dürfen wir sie nicht verbauen. Das bringt ein wenig Taktik ins Spiel – nimmt man den mächtigen Granatwerfer oder lieber den Scharfschützen-Aufsatz mit? Doch keine Angst: Sie sind nicht nur auf ein Waffen-

Setup pro Level beschränkt. An der Upgrade-Maschine dürfen Sie mehrere Bausätze zusammenschrauben und auf Tasten verteilen. So können Sie wie aus anderen Shootern gewohnt im Gefecht ratzfatz etwa vom Schrotgewehr zur Plasmapuste wechseln, haben aber den Vorteil, durch massig Kombinationsmöglichkeiten aus einer weit größeren Vielfalt an Waffen wählen zu können. Be-

sonders effektive Kombis und Voreinstellungen sollen Sie speichern und sogar online mit anderen Spielern tauschen dürfen. Das Ziel: Die optimal an Ihre Spielgewohnheiten angepasste Waffe, der Bits und Bytes gewordene Traum jedes Shooter-Fans.

Sie malen

Nicht nur an der Leistung der Waffe dürfen wir herumbasteln, auch



Zahlreiche **Skriptsequenzen** erzählen die mysteriöse Geschichte. Achten Sie auf den realistischen Schattenwurf auf unserer Waffe.

Entwickler-Check



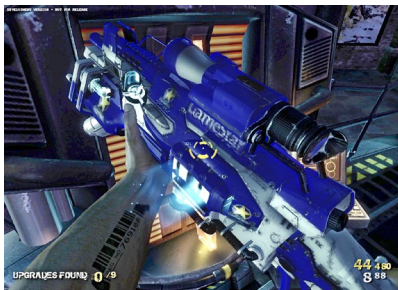
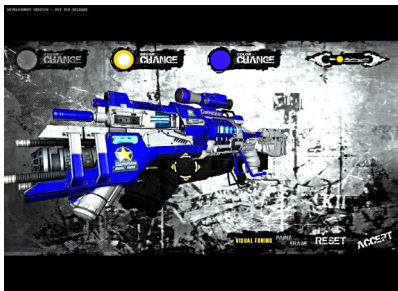
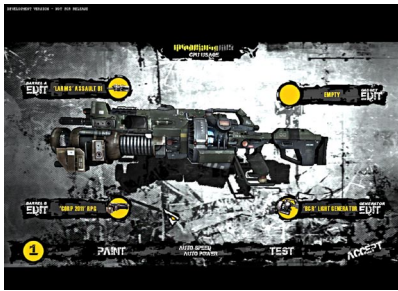
Metropolis wurde 1992 gegründet und hat sich seit dem als unabhängiges Entwicklerstudio für Actionspiele etabliert. Zum Portfolio des polnischen Teams gehören unter anderem die gelungene Himmel-Hölle-Ballei **Infernal** sowie der miserable Schleich-Shooter **Gorky Zero** (GameStar-Wertung: 45 Punkte). Für

die bisherigen Projekte hat Metropolis mit teils namhaften Herstellern wie Ubisoft, Jowood und Interplay zusammengearbeitet. Für **They** sucht das 30-köpfige Team momentan noch einen Publisher. Metropolis hat seinen Sitz in Warschau.

Bislang veröffentlichte Spiele (Auszug): Archangel, Gorky Zero, Infernal, Soldier Elite, Teenagent

Momentan in Arbeit: They

Waffen-Bastelstunde



In **They** können wir unsere **Waffe** nicht nur aufrüsten, sondern auch individuell bepinseln. Entweder greifen wir dafür auf vorgefertigte **Stempel und Farben** zurück oder importieren eigene Bilder und Logos, die wir auf das Chassis kleben. Das Resultat kann sich sehen lassen: Unser blau-weißes **GameStar-Gewehr** wird die Monster das Fürchten lehren.

das Aussehen lässt sich frei gestalten (siehe Kasten). Für Online-Gefechte müssen importierte und auf die Waffe gekleisterte Bilder und Logos allerdings erst vom Entwickler freigeschaltet werden. So soll verhindert werden, dass jemand unerlaubt Werbung



Energie-Munition taugt am besten gegen Roboter. Die Geisterwesen sind dagegen jedoch weitgehend immun.

macht oder verbotene Motive auf seine Waffe pinselt. Die Gestaltungsmöglichkeiten gehen allerdings noch weiter. Wer im Besitz eines 3D-Programms wie Maya oder 3DStudio Max ist, kann Polygon-Modelle erstellen und diese an das Gewehr schrauben. Metropolis erhofft sich durch solche Spielereien, dass die Teilnehmer mehr Spaß an Online-Gefechten haben. Immerhin ziehen Sie mit Ihrem »Baby« in die Schlacht und dürfen damit angeben. Clans wiederum könnten zum Beispiel mit uniformen Knarren antreten.

Sie kämpfen

Schluss mit der Schrauberei – auf in den Kampf! Wir kommen gerade einige Schritte weit, als uns eine fliegende Drohne scannt. Die ist offenbar genauso schockiert wie wir, ergreift die Flucht – und schlägt Alarm. Plötzlich sind wir von wild ballernden Robotern umzingelt. Die Dosen sind allerdings nicht gerade mit Intelligenz gesegnet; bis auf rudimentäre An-

griffs- und Verteidigungsmanöver beherrschen die Burschen keinerlei Taktik. Das ändert sich, wenn »Sie« die Roboter steuern, erkennbar an rot schimmernden Spektralwesen, die auf den Metallkolossen hocken. Dann agieren die Feinde im Team und zerbröseln aktiv unsere Deckung. Nun bleibt die Frage: Schießt man den Geist runter (geht nur mit Plasma-Geschossen) und hat es danach immer noch mit einem (wenn auch dummen) Robo-Killer zu tun oder ballert man dem Wesen die Maschine unter seinem durchsichtigen Hintern weg? Entscheiden wir uns für Letzteres, kann es sein, dass »Sie« sich eine neue Marionette suchen und wieder auf uns losgehen – cool!

Sie erkunden

Zwischen den Ballereien sorgt **They** immer wieder für Horrormomente, die dem subtilen Grusel und den derben Schockeffekten eines **F.E.A.R.** in nichts nachstehen. So treffen wir in einem halb-

zerstörten Gebäude auf einen Jungen, der mysteriöses Zeug vor sich hin brabbelt und immer wieder spurlos verschwindet. Plötzlich tanzen die Schatten an den Wänden, der ganze Raum scheint sich zu drehen, unser Blick fängt gerade noch ein durchs Bild huschendes Wesen ein, die von ihm angestoßene Glühbirne taumelt um ihr Kabel und taucht den Flur in gespenstisches Licht. Apropos Licht: Die überarbeitete (und nun auch DirectX-10-fähige) Nitrous-Engine aus **Infernal** macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Durch aufwändige Partikeleffekte sehen Rauch und Feuer wie Rauch und Feuer aus, und selbst dünne Maschendrahtzäune werfen knackscharfe Schatten auf den Boden oder unsere Waffe. Ob das in eineinhalb Jahren immer noch für offene Mäuler sorgt, bleibt indes fraglich – **They** soll laut IMC frühestens Ende 2009 erscheinen. **DM**



Hockt ein **Wesen** auf den Robotern, agieren diese weit klüger, weichen aus und zerstören unsere Deckung.

They

► **Angespielt** ► Genre: Ego-Shooter ► Termin: 3. Quartal 2009
► Hersteller: Metropolis / IMC ► Status: zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: Dieses Spiel steht und fällt mit seiner Geschichte. Wenn die Entwickler ihr Versprechen halten und eine motivierende und spannende Geschichte um die Invasion der »Sie« stricken, hat **They** das Zeug zum Ausnahme-Shooter. Vor allem das Basteln an der eigenen Waffe wirkt bereits jetzt sehr durchdacht und dürfte besonders in Multiplayer-Gefechten für viel Spaß und Dauermotivation sorgen.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut