

Hübscher als Altair, aber mindestens genauso gefährlich: Die »Runnerin« Faith läuft, springt und turnt durch das neue Spiel der Battlefield-Macher.

Mirror's Edge



die Orientierung verlieren, haben sich die Entwickler von Dice (**Battlefield**-Serie) ein schlaues System ausgedacht: Wenn sich Faith einem benutzbaren Objekt (Rohr, Rampe, Gerüst, Kran, Seil, Rolltreppe etc.) nähert, wird es langsam rot eingefärbt. Dadurch können Sie sich schnell einen optimalen Pfad zurechtlegen und so möglichst ohne Geschwindigkeitsverlust über die Dächer turnen. Denn wie bei dem offensichtlichen Vorbild, der Sportart Parkour, ist in **Mirror's Edge** Geschwindigkeitsverlust extrem gefährlich. Die Hochhausschluchten gehen Hunderte Meter in die Tiefe.

Eine Frau kämpft wenig

Roter Pfad, Stress mit der Polizei, Akrobatik – wer auf so viele Dinge achten muss, hat keine Zeit für komplizierte Bedienung. Deshalb beschränkt sich Dice auf drei Tasten: Eine zum Springen und Klettern, eine zum Ducken und Sliiden, eine für die so genannte Reaction Time. Erstere drücken Sie, wenn sich Faith zum Beispiel an Rohren hochziehen soll oder von einer Rampe abspringen muss. Mit der Duck-Taste rutschen Sie wiederum unter einem niedrigen Hindernis durch oder federn bei Sprüngen die Landung ab. Wer das versäumt, riskiert Zeit- und Gesundheitsverlust! Und was macht die Reaction Time? Streichen Sie »Reaction« und ersetzen Sie's durch »Bullet«, dann wissen Sie Bescheid: Wie in **Max Payne** können Sie für kurze Zeit das Geschehen verlangsamen, um etwa einen Absprungpunkt genau zu erwischen oder gegnerischem Feuer auszuweichen. Apropos: Obwohl

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4700
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4701

Was hüpf von Haus zu Haus und bringt Päckchen? Nein, nicht der Osterhase, sondern die »Runnerin« Faith im Actionspiel **Mirror's Edge**. Sie hat nicht nur coolere Tattoos als das Langohr, sondern vor allem auch mit größeren Problemen zu kämpfen: Ihre fiktive Heimatstadt wirkt wunderbar aufgeräumt und sauber, doch unter der blitzblanken Oberfläche brodelt Unzufriedenheit und Revolution. Denn die Regierung hat die Stadt durch drakonische Gesetze zu einem Hort des Friedens und der Sicherheit gemacht – allerdings nur für die Bürger, die sich das auch leisten können. Der Rest der Bevölkerung ist an den Stadtrand gedrängt worden, wo sich eine verelendete Parallelgesellschaft ausbreitet. Hier kommt Faith ins Spiel: Da die Regierung sämtliche Kommunikationskanäle überwacht, werden geheime Botschaften von menschlichen Kurierern, so genannten Runnern, transportiert. Faith ist so ein Runner. Immer verfolgt von der Polizei springt und hechtet

sie über die Dächer der Stadt, um ihre heikle Post auszuliefern. Und damit wäre das Spielprinzip von **Mirror's Edge** auch gleich nahezu erschöpfend beschrieben.

Eine Frau sieht rot

Wer **Assassin's Creed** gespielt hat weiß, wie viel Spaß das Laufen, Springen und Klettern über Dä-

cher macht – und jetzt stellen Sie sich das alles in der Ego-Perspektive vor! Bei unserer Präsentation wirkte das alles gleichermaßen dynamisch wie intensiv. Geschmeidig animierte Arme und Beine sollen dafür sorgen, dass Sie tatsächlich eine Art von Körpergefühl entwickeln. Und damit Sie trotz der wilden Akrobatik nie



Faith mag keine Waffen, ihre Gegner erledigt sie bevorzugt im **Nahkampf**. Dafür sollen Sie maximal drei Tasten benötigen.



Retournbare Elemente wie diesen Kran zeigt das Spiel automatisch in einem leuchtenden Rot.



Schießereien einmal anders: im **freien Fall** und mit eng begrenzter Munition.

Faith von schwer bewaffneten Polizisten verfolgt wird, greift sie selber eher selten zur Knarre. Erst wenn sie einen Gegner per Faust oder Fußtritt zu Boden schickt, kann sie seine Pistole mopsen und damit auf ihre Feinde ballern. Allerdings büßt sie dann einen Großteil ihrer Beweglichkeit ein. Und sie kann nur so lange schießen, bis Magazin oder Trommel leer sind – ein Nachladen wird's ebenso wenig geben wie Munitionskisten. Die Magazinanzeige ist folgerichtig die einzige Bildschirmanzeige von **Mirror's Edge**. Die Akrobatik-Action kommt ansonsten völlig ohne Gesundheits- oder sonstige Einblendungen aus. Ein besonders logischer Level-Aufbau mit deutlich sicht-

baren Zielpunkten soll sogar eine Karte unnötig machen.

Eine Frau liebt's sauber

Die Optik von **Mirror's Edge** spiegelt die geschniegelte Utopia-Gesellschaft wieder: Alles wirkt wie aus dem Ei gepellt und sauber. Praktisch, so sehen wir in den gewienerten Hochhausfenstern regelmäßig Faiths hübsches Gesicht. Das alles wirkt zwar wahn-sinnig durchgestylt, könnte aber auf Dauer etwas eintönig werden. Noch wollen die Entwickler nicht verraten, ob Sie auch durch heruntergekommene Viertel turnen werden. Wir halten das zumindest für schwer umsetzbar, denn dann dürfte der Trick mit dem roten



Für das nötige Fallgefühl verwendet Mirror's Edge starke **Verwischeffekte**.



Preview

Diese **Zwischensequenz** präsentiert Faith und die Spielwelt in ihrer ganzen sterilen Schönheit.

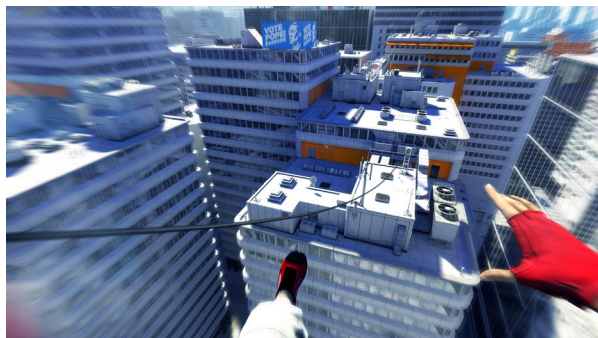


Kennen wir noch aus unserer Kindheit: den **klassischen Rolltreppen-Rutscher**.

Weg nicht mehr so gut funktionieren wie in den strahlend weißen Hochhaus-Schluchten.

Zumindest die Geschichte soll immerhin ein wenig dreckig und erwachsen werden. Aus den Details machen die Entwickler noch ein großes Geheimnis – allerdings verraten sie uns bereits, dass

Faith eine unfreiwillige Heldin ist, die um das Leben ihrer Familie kämpfen muss. In jedem Fall wird **Mirror's Edge** ein sehr story-lastiges Spiel und deshalb auch keinen Multiplayer-Modus haben. Aber der Osterhase arbeitet schließlich auch grundsätzlich allein. **Markus Schwerdtel** | **HK**

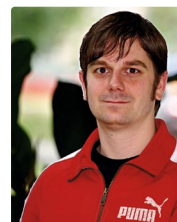


Sollte die **Hochhauslücke** doch mal zu groß sein, greift Faith einfach zum Seil.

Mirror's Edge

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

Heiko Klinge: Endlich mal wieder ein vielversprechendes Jump & Run für den PC! Die Ego-Perspektive macht die akrobatischen Verfolgungsjagen zu einem noch intensiveren Erlebnis als in Assassin's Creed. Allerdings bleibt abzuwarten, ob das im Kern recht simple Weglauf-Prinzip auf Dauer nicht öde wird. Ich bin mir sicher, dass die Battlefield-Entwickler noch ein paar spielerische Überraschungen auf der Pfanne haben.



heiko@gamestar.de