



Wenn eine derartige **Übermacht** anrückt, bleibt dem Helden zumeist nur die Flucht in finstere Winkel.



Sobald Riddick seine **Schweißerbrille** abnimmt, kann er auch im Stockfinstern perfekt sehen.



Haben Wach-Cyborgs Richard B. den **Rücken** zugekehrt, sind sie leichte Opfer.



In solchen **Situationen** nimmt Riddick einen Gegner als Geisel und erledigt den anderen mit deren Waffe.

Der Mann mit den Metallmurmelaugen bricht noch mal aus Butcher Bay aus. Und fliegt dann gleich weiter in den nächsten Schlamassel.

Riddick **Assault on Dark Athena**

DVD
Trailer

gamestar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5694

Ursprünglich hatte er nur ein technisch aufgemotztes Remake von **Escape from Butcher Bay** geplant. Inzwischen arbeitet der Entwickler Starbreeze jedoch zusätzlich an einem neuen Kapitel des Actiontitels. Das soll die Spieldauer im Vergleich zum Original von 2004 um zehn Stunden erweitern. Außerdem wird **Assault on Dark Athena**, so der neue Name des Spiels, auch einen Multiplayer-Modus enthalten, in dem Sie im Faustkampf antreten können, ähnlich wie schon in den Kämpfen in Butcher Bay. Butcher Bay – das Stichwort für eine Rückblende. Oder auch Ausblick, wenn Sie Riddicks erstes PC-Abenteuer nicht gespielt haben: Der Schwerverbrecher Richard B. Riddick wird ins Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay überführt und will nichts anderes als wieder raus. Was ihm auch gelingt, sonst gäbe es ja keine Fortsetzung. Das ist auch schon die Geschichte, doch zwischen Einbüchten und Flucht liegen zehn der besten Action-Stunden der

letzten Jahre. Mehr dazu in unserem damaligen GameStar-Test, den Sie auf unserer Website finden: **Quicklink: 5839**.

Das neue Kapitel setzt gleich nach dem Finale in Butcher Bay ein. Als blinder Passagier des Raumschiffs Dark Athena will Riddick endgültig entkommen. Doch er fliegt auf, und die Besatzung der Athena macht Jagd auf ihn.

Mann mit Muskeln

Die Situation zwingt Riddick, sich zu verstecken. Mit der Übermacht der Cyborgs, die wachend über die dunklen Schiffsgänge patrouillieren, kann selbst er es nicht aufnehmen. Also agiert er aus dem Hinterhalt: Er wartet, bis die Lage überschaubar ist, greift sich einen Gegner und erledigt ihn mit bloßer Muskelkraft oder nimmt ihn als Geisel in den Schwitzkasten, um seine Knarre gegen weitere Feinde zu nutzen. Denn die Waffen auf dem Schiff sind – wie auch schon die Schießprügel in Butcher Bay – durch einen genetischen Fingerabdruck

gesichert und lassen sich nur vom Besitzer abfeuern. Derartige Aktionen sehen wie schon im ersten Teil sehr lässig aus, sind allerdings auch ziemlich brutal.

Mann im Dunkeln

Assault on Dark Athena übernimmt viele Elemente des ersten Kapitels. So muss Riddick auf dem Schiff auch Schleichpassagen meistern. Allerdings hat der Mann dabei einen Vorteil: seine Super-Augen, die ihn auch in to-

taler Finsternis perfekt sehen lassen. Und wenn's mal zu hell ist, wird das Licht eben ausgeknipst, per Schalter oder Schuss.

Um das Erleben abzurunden, soll auch auf der Dark Athena die Geschichte wieder in Zwischensequenzen erzählt werden. Wenn die an die Qualität der Minifilme aus **Escape from Butcher Bay** anschließen, dann dürfte nicht mehr viel schiefgehen. Und Sie können sich auf neue coole Sprüche von Richard B. Riddick freuen. **PET**

Riddick: Assault on Dark Athena

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2009**
► Hersteller **Starbreeze / Atari** ► Status zu **60% fertig**

Petra Schmitz: Juhu! Anders kann man bei diesen Aussichten eigentlich nicht reagieren, wenn man schon 2004 mit dem guten Richard ausgebrochen ist. Dass die erste Hälfte des Spiels großartig wird, steht ja schon fest. Jetzt muss Starbreeze nur noch die dichte Atmosphäre und das geniale Spieldesign auf die Dark Athena transportieren, und die zweite Hälfte wird ebenso packend. Das kann ja nicht so schwierig sein.



petra@gamestar.de