

Wenn Faith durch geschickte Manöver Tempo aufnimmt, setzt das Spiel das durch eine höhere Geschwindigkeit, einen **Verwischeffekt** und Windgeräusche um.



Mirror's Edge

Facts

- 11 Kapitel
- 54 Level-Abschnitte
- 23 Time Trials
- 3 Geganertypen
- 30 Koffer
- 51 Artworks
- 11 Videos
- 20 Musikstücke

Das wunderschöne Action-Experiment von Digital Illusions lässt Sie spüren, was Tempo ist – um Sie dann gleich wieder auszubremsen.

DVD
Video-Special
Wertungskonferenz

DVD XL
Video: Ein Rennen

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5691

Über Dächer, durch Tunnels, hinein in modernste Bürokomplexe, Werkshallen und die Straßen einer Stadt geht die wilde Hatz des Actionspiels **Mirror's Edge**. Im Kern ist der Titel ein waschechtes Jump&Run – mit der minimalen Neuerung, dass Sie der Heldin nicht wie beispielsweise Lara in den **Tomb Raider**-Spielen über die Schulter schauen, sondern alles in Ego-Perspektive erleben.

Das Publisher-Entwickler-Duo Electronic Arts und Digital Illusions (**Battlefield 2**) hat **Mirror's Edge** über dieses Alleinstellungsmerkmal im Veröffentlichungsvorfeld schon mal als Meilenstein des Genres verkauft. Und tatsächlich merkt man einen Effekt: Be-

wegungen wie halsbrecherische Sprünge und Sprints werden deutlich direkter wahrgenommen als in vergleichbaren Titeln. Insofern ist das Experiment durchaus gelungen. Und auch in Sachen visuellem Design sowie Sound setzt **Mirror's Edge** Maßstäbe. Allerdings hält das Abenteuer der jungen Faith auch einige Wermutstropfen parat, die höhere Wertungsweihen verhindern.

Dröge Dystopie

Man schreibt das Jahr 2020. In einer nicht näher genannten Großstadt kontrollieren die Obrigkeiten die Information und somit die Gedanken und das Leben der Bevölkerung. Alles ist klinisch sauber,

die Metropole gleicht einem riesigen sterilen Werkskomplex, in dem ein geöltes Rädchen perfekt ins nächste greift, nirgendwo regt sich Individualismus. Die supersportliche Faith gilt in dieser Stadt als Gesetzlose: Sie liefert als sogenannte »Runnerin« illegal Informationen, ist sozusagen eine Piraten-Postbotin, die ihre kostbare Fracht per pedes über die Hochhausdächer ausliefert.

So zumindest soll man sich das originelle Spiel-Umfeld von **Mirror's Edge** vorstellen. Das Szenario bleibt allerdings weitgehend abstrakt: Zwar hat der schwedische Entwickler die Architektur der Stadt zugleich steril wie wundervoll faszinierend umgesetzt,

nur vom Überwachungsgebilde, das sich durch Straßenschluchten, Häuser und Wohnungen ziehen soll, merkt man nichts. Da können die Heldin und andere Charaktere in den Zwischensequenzen (teils in Spielgrafik, teils in hübschen Zeichentrickfilmchen) noch so sehr darauf pochen, dass alles ganz schlimm ist – fühlbar wird das nie. Und welcher Art die Informationen sind, die Faith und Kollegen transportieren, spielt überhaupt keine Rolle.

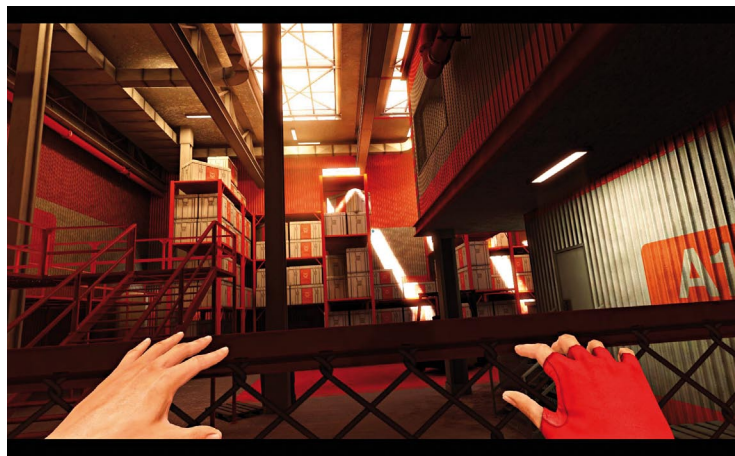
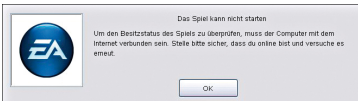
Bei all dem Wischiwaschi ist es nicht verwunderlich, dass auch die dünne Handlung (Faith sucht einen Mörder, um ihre Schwester zu retten, und kommt dabei einer Verschwörung auf die Schliche)

Unsichtbarer Kopierschutz

Electronic Arts hat **Mirror's Edge** mit dem Sony-Kopierschutz Securom versehen, der

eine Internet-Aktivierung erfordert. Das steht zwar auf der Verpackung und im Handbuch, allerdings bekommen Sie von dem Mechanismus nur etwas mit, falls Sie das Spiel ohne aktive Internetverbindung installieren – dann erhalten Sie eine Fehlermeldung (siehe Bild). Sind Sie hingegen mit dem Internet verbunden, schickt das Spiel unbemerkt seine Daten zur Verifizierung los.

Laut EA lässt sich **Mirror's Edge** auf fünf Rechnern beliebig oft installieren, eine Revoke-Funktion (um eine Installation rückgängig zu machen) fehlt. Pro Key lässt sich nur ein Internet-Konto anlegen, um Erfolge aus Time Trials mit anderen Spielern zu vergleichen. **Mirror's Edge** benötigt nach der Freischaltung keine DVD im Laufwerk.



Die PC-Version wird in jeder Auflösung von **schwarzen Balken** am Bildschirmrand verunziert.



Unangenehm wird es, wenn Faith im Nahkampf auf **zwei Widersacher** gleichzeitig trifft. Die Dame verkraftet nämlich nur wenig und geht nach ein paar Schlägen zu Boden.



Gelegentlich wird die Heldin aus einem **Hubschrauber** unter Beschuss genommen. Tödliche Treffer lassen sich vermeiden, indem man ständig in Bewegung bleibt.



In mehreren Levelabschnitten liefern Sie sich **Verfolgungsjagden** mit anderen Runnern. Hier hetzt Faith einem Typen namens Jackknife nach.



Wenn sich mehr **Grautöne** ins Bild mischen, ist Faith verletzt und sollte das Weite suchen. Dann heilt sie sich nach einigen Sekunden automatisch.

am Ende so manche Frage unbeantwortet lässt und schnell in der Erinnerung verblasst.

Besser als in 007

Das brüchige Handlungskorsett von **Mirror's Edge** dient dazu, Faith durch insgesamt elf Missionen zu hetzen, in denen sie vor allem eins muss: schnell von A nach B kommen. Für das Bewegungsrepertoire der Heldin haben sich die Entwickler kräftig von der Trendsportart Parkour (zu sehen etwa in der Auftaktsequenz des Bond-Streifens **Casino Royale**) inspirieren lassen. Faith springt in absurde Tiefen und rollt sich bei Landung butterweich ab, sie läuft an senkrechten Wänden hoch, dreht sich dann um 180 Grad und hechtet an eine nahe Kante. Bei Sprüngen über Hindernisse zieht sie die Beine an, um millimeterknapp drüber zu schrammen, oder sie rutscht auf dem Hosenboden unter Barrikaden durch. Doch Faith hat noch ein bisschen mehr drauf als jeder Top-Parkourläufer. Beispielsweise bringt sie es fertig, einige Meter auf einer Wand zu laufen, um sich dann geradeaus auf den nächsten Sims zu katapultieren. Eine kleine Kiste dient ihr als Sprungschanze für unrealistisch hohe und weite Hüpfen. Und sie kann – nur an einer Stange baumelnd – ohne Schwung zu einem deutlich höheren Abschnitt hech-

ten. Alles toll, physikalisch allerdings unmöglich.

Rauschrennen

Voraussetzung für fantastisch umgesetzte und in rauschhaftem Tempo aneinandergereihte Bewegungstafetten sind Sie und Ihr Timing. Wenn Sie die Heldin mit wenigen, schnell erlernten Tastendruckungen flüssig Hindernisse und Abgründe nehmen lassen, nimmt Faith tatsächlich spürbar an Fahrt auf. Das Spiel übermitteln das nicht nur über ein gesteigertes Tempo, sondern auch über einen Verwischeffekt an den Rändern des Bildschirms und durch ein dezentes Rauschen auf den Ohren. Ein Patzer Ihrerseits, etwa ein minimal zu spät angesetzter Sprung, unterbricht den Bewegungsfluss wieder. So wird **Mirror's Edge** zum Reaktionsspiel, bei dem Sie in Sekundenbruchteilen Möglichkeiten erkennen, Richtungsentscheidungen treffen und Faith mit präzisen Kommandos von einem Stunt in den nächsten katapultieren – in den besten Momenten entsteht daraus ein unglaublich mitreißender Temposog.

Leider hält der nur selten an, denn das Leveldesign bremst Faith aus. Immer wieder stoppen Kletterpassagen den Spielfluss, in den zahlreichen Innenarealen krabbeln Sie so manches Mal durch Lüftungsschächte, hangeln an Kanten oder liefern sich Kämpfe.

Zudem ist der Weg – trotz roter Markierungen auf den ersten beiden Schwierigkeitsgraden – nicht immer auf Anhieb erkennbar. Das bedeutet: anhalten und umschauen, um vertraute Formen zu finden. Weil Faith bei Fehlritten oft tödlich abstürzt, wird **Mirror's Edge** an manchen Stellen zur Versuch-und-Irrtum-Kette.

Kürzer ist besser

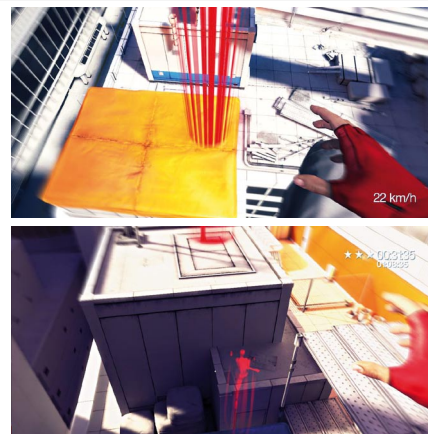
Ein bisschen fad bei der schicken Akrobatik: Die Heldin lernt nichts Neues hinzu, das Spiel spult immer wieder die gleichen Bewegungsmuster ab. Das einzige, was Ihnen nicht schon im Tutorial vorgekaut wird, ist Faiths Fähigkeit, Fensterscheiben zu zer schlagen. Auch in den Levels verwurstet das Spiel ständig bereits bekannte Elemente. Kennen Sie

ein Dach der Stadt, kennen Sie im Prinzip alle, kennen Sie einen Bürokomplex, kennen Sie alle – auch wenn sich das Layout nie hundertprozentig gleicht. Trotzdem mangelt es an wirklichen Überraschungen, zumindest beim ersten Durchspielen. Wenn Sie den Story-Modus erneut angehen oder sich an einem so genannten Speedrun (Rennen gegen die Zeit durch ein ganzes Kapitel) versuchen, werden Sie bemerken, dass durchaus alternative Routen existieren. Mal können Sie ein paar Meter Laufweg durch einen direkten Sprung an eine Kante einsparen, mal entdecken Sie, dass sich ein bremsendes Hindernis mit einem flotten Mauerlauf vermeiden lässt.

Dieses clevere Leveldesign schlägt sich noch deutlicher in den

Rennen gegen die Zeit

In den Time-Trial-Herausforderungen laufen Sie gegen die Zeit in Mini-Abschnitten rote **Kontrollpunkte** ab. Durch geschicktes Ausnutzen von Faiths Bewegungsrepertoire und dem Leveldesign holen Sie mit etwas Übung immer bessere Zeiten raus. Hübsch: Sie können sich Ihren **Ghost** anzeigen lassen, für eine Fehleranalyse und als Motivation.



Spieglein, Spieglein ...

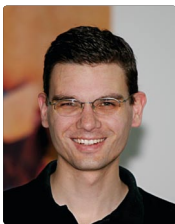
Christian Schmidt: Man kann die Stilsicherheit von Mirror's Edge gar nicht genug loben: Das Spiel ist ein durchdachtes, bis ins Detail überzeugend umgesetztes Design-Kunstwerk. Und Spaß macht's auch noch! Allerdings hat das sehr kurze Abenteuer ein grundlegendes Problem: Schon im Tutorial haben Sie eigentlich alles gesehen, spielmechanisch kommt in den folgenden Stunden nichts Neues mehr. Auf Dauer hat mich nur die (arg dünne, aber toll präsentierte) Story zum Weiterspielen motiviert. Die wahre Faszination des Spielsystems zeigt sich in den Rennen, in denen ich mich ohne Ablenkung durch Hochhauswelten schlängle – ein Traum für ehrgeizige Sekundenjäger. Kurzum: kein perfektes Spiel, aber perfektes Design. Aus der Masse der uniformen Immergleich-Spiele ragt Mirror's Edge heraus wie ein weißer Wolkenkratzer.



christian@gamestar.de

Den Sprung wagen

René Heuser: Innovation ist ein seltenes Gut. Publisher melken lieber etablierte Konzepte, als mit einem neuen Ansatz ein Risiko einzugehen. Electronic Arts und Dice sind mit Mirror's Edge diesen Weg gegangen. Das allein verdient schon Anerkennung. Sicher, Innovationen bedeuten noch nicht automatisch Spielspaß, und Mirror's Edge ist nicht ohne Fehler. Aber ähnlich wie bei Assassin's Creed zählt für mich am Ende, welche positiven Erlebnisse sich einprägen, an welche einzigartigen Momente ich mich später erinnern werde. Ich bin froh, dass Dice so viel Mut aufgebracht hat. Ich hoffe nur, dass dies auch die Spieler tun, und etwas Neues wagen.



rene@gamestar.de

Die rote Spur

Auf den ersten beiden Schwierigkeitsgraden verraten **rot markierte Bretter, Rohre oder Steinhäufen**, wo es in den Abschnitten weitergeht. Auf dem dritten Schwierigkeitsgrad sind die roten Hilfen abgeschaltet, Sie müssen die Route selber finden.



»Time Trials« nieder. Dabei handelt es sich größtenteils um Mini-Abschnitte, die aus den Levels kopiert wurden. Dort müssen Sie gegen die Uhr rote Kontrollpunkte ablaufen. Wer dabei geschickt vorgeht, Abkürzungen sucht und findet, kann auf den Routen teils Sekunden, teils sogar Minuten rauschlagen. Erreichte Qualifikationszeiten schalten weitere Kurse frei.

Drei gegen drei

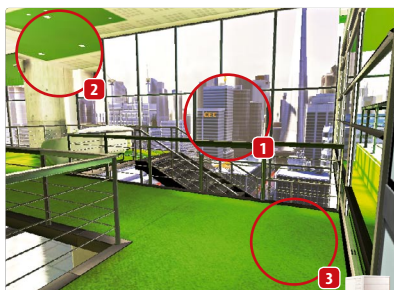
Zuweilen stellen sich Faith Gegner in den Weg. Davon gibt es nur drei Varianten: einfache Polizisten, schwer gepanzerte Spezialeinheiten und agile Jäger. Polizisten

und Spezialeinheiten schießen aus Pistolen, Scharfschützengewehren, Schrotflinten und MGs; bei den Jägern handelt es sich um böse Runner, die der Heldin in Sachen Akrobatik und Laufstärke in nichts nachstehen und sie auch über weite Strecken verfolgen.

Weil Faith bereits nach wenigen Kugeln oder Tritten zu Boden geht, sollten Sie entweder einen gesunden Mindestabstand zu den Gegnern halten oder dafür sorgen, dass die Widersacher flott ausgeschaltet werden. Das Spiel spendiert Ihnen hierfür drei Angriffsarten. Simple Entwarnen mit anschließender Kopfnuss etwa. Oder

TECHNIK-CHECK

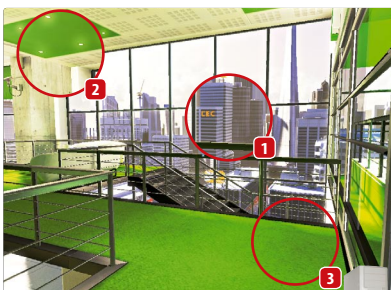
MIRROR'S EDGE



STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► minimale Details

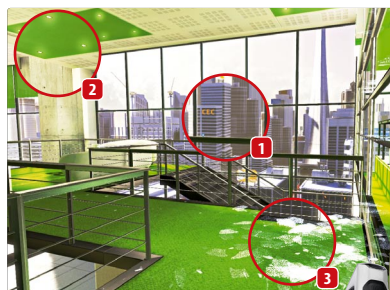
Mit minimalen Details läuft Mirror's Edge auf älteren PCs nur mit niedrigen Texturdetails **1**, (Beleuchtungs-) Effekten **2** und ohne PhysX-Scherben **3**.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2 5000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 9600GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Eine Geforce 9600 GT oder Radeon HD 3850 schaffen nur mittlere Details. Im Vergleich zu den minimalen Einstellungen sind die Texturen schärfer **1** und die Beleuchtung stimmiger **2**.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte • GEFORCE GTX 260

► 1920x1200 ► maximale Details ► 4xAA

Auf High-End-PCs können Sie problemlos alle Regler auf Anschlag stellen – inklusive achtfacher Kantenglättung. Die Texturen **1** und PhysX-Scherben **3** sehen um einiges besser aus.

TECHNIK-TIPPS

- Bereits mit einer Radeon HD 4670 oder Geforce 8600 GTS lassen sich (512 MByte Videospeicher vorausgesetzt) Auflösungen von 1680 x 1050 flüssig spielen, wenn Sie auf Anti-Aliasing verzichten.
- Ohne Nvidia-Karte sollten Sie die PhysX-Effekte abstellen, da es sonst selbst mit Vierkern-CPU zu starken Leistungseinbrüchen kommt.
- Erst ab einer Geforce 9600GT und Dual-Core-CPU sollten Sie PhysX aktivieren.
- ATIs Crossfire wird (noch) nicht unterstützt.
- Bei Grafikkarten mit 256 MByte Videospeicher stellen Sie die Texturdetails auf Mittel.
- Ohne Shader Model 3.0 und unter 256 MByte Videospeicher startet das Spiel nicht.

Checkliste

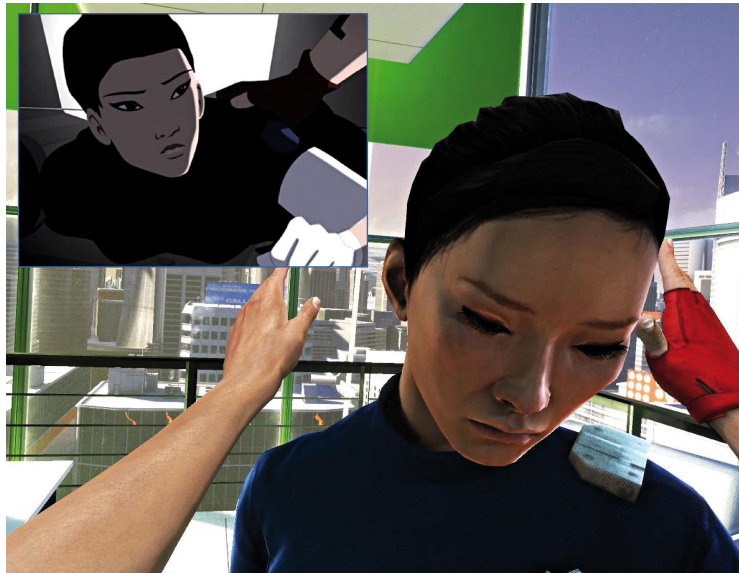
- 8,0 GB Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 1,0 GB (XP)/1,5 GB RAM (Vista)
- Shader-3.0-Karte mit 256 MByte V-RAM
- DirectX 9.0c

FL

SO LÄUFT MIRROR'S EDGE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	Geforce 6									
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
PROZESSOR	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT			
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	GTX 260	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	E6600	E8200	E8600
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
SPEICHER	Athlon 64	3200+	3500+	4000+	FX-57					
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+					
	Phenom		8450	8750	9500	9650	9950			
	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600						
LEGENDE	Core 2 Quad									
	5	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584
LEGENDE	4	technisch unmöglich	Bei ATI-Karten stellen Sie PhysX wegen Leistungseinbrüchen ab.	läuft so flüssig: 1024x768	läuft so flüssig: 1280x1024	läuft so flüssig: 1680x1050	läuft so flüssig: 1920x1200			
		ruckelt stark		Texturen: Mittel	Texturen: Mittel	Texturen: Höchste	Texturen: Höchste			
				AA: Aus	AA: Aus	AA: Aus	AA: Aus			
				Grafikqualität: Mittel	Grafikqualität: Hoch	Grafikqualität: Höchste	Grafikqualität: Höchste			



Die Handlung des Spiels wird teilweise in **Zeichentrick**, teilweise in **Spielgrafik** erzählt.

aber den brachialen Kampf, in dem Sie mit einem aus dem Sprung oder einer Rutschbewegung heraus ausgeführten Tritt schnell die Oberhand gewinnen. Am effektivsten sind Attacken, die Sie am Ende eines Mauerlaufs ausführen. Dann liegt der Gegner gleich am Boden.

Praktisch: Sobald Faith einen Feind niedergedrückt hat, darf sie dessen Waffe nutzen, bis das Magazin leer geballert ist. Nur die Elektroschocker der Jäger bleiben der Frau verwehrt.

Credo der Klarheit

Die Welt von **Mirror's Edge** wirkt in etwa so echt wie eine mit Wasserfarben nachgemalte Mona Lisa. Die Häuser, Straßen und Räume sind so sauber, als hätte man sie gerade erst gebaut. Säcke und Schutt erstrahlen in klinischem Weiß. Und wenn's bunt wird, wird es sattbunt. Ein makellos blauer Himmel überspannt die Stadt, Fassaden und Wände funkeln in Gelb, Grün und Orange. Das optische Credo des Spiels: klare Formen, klare Farben, keine kleinteiligen Details. Ein Stil, den man mögen muss, aber nachweislich ein Stil. Zum Unterstreichen nutzt Digital Illusions mo-

derne Effekten wie Shader, HDR und (auf aktuellen Geforce-Karten) PhysX-Unterstützung. Selbst viele der aus der Distanz platt wirkenden Texturen bekommen aus der Nähe eine Struktur.

Passend zur Optik versorgt Sie das Spiel musikalisch mit gelungenen elektronischen Klängen, unter die sich dezent Geräusche der Stadt mischen. Eine fast rundum gelungene Angelegenheit, nur die teilweise hölzern klingenden deutschen Sprecher trüben das Klingerlebnis etwas.

Außergewöhnlich

Mirror's Edge ist nicht das bahnbrechende Meisterwerk geworden, das viele sich erhofft haben – dafür ist es zu arm an Abwechslung, zu dünn bei der Story und auch schlicht zu kurz: Erfahrene Spieler haben die Kampagne nach maximal sechs Stunden durch. Aber ähnlich wie **Prince of Persia** im letzten Monat bettet es sein solides Spielprinzip in einen außergewöhnlichen Stil ein. Allein für diesen Mut muss man es respektieren, für die sympathische Faith kann man es mögen, und für das Glücksgefühl nach einem perfekten Run sogar lieben. **PET**

Das ist Kunst!

Petra Schmitz: Trotz all der kleinen und größeren Macken, die **Mirror's Edge** hat, gefällt mir der Titel wie kaum ein anderes vergleichbares Spiel. Mich überfällt nämlich regelmäßig eine kleine Euphorie, wenn Faith Fahrt aufnimmt, wenn die Dame Hindernisse wie im Rausch nimmt, wenn ich sie den Gegnern einfach davon preschen lasse. Außerdem kitzelt es meinen Ehrgeiz, denn ich weiß, dass es bis zu einem gewissen Grad immer noch schneller durch diese fantastische Kulisse geht. Durch diese Kulisse, die zwar nur aus vielen kleinen immer wiederkehrenden Versatzstücken zusammen gebaut wurde, aber für mich längst nicht mehr nur Leveldesign oder Grafik darstellt, sondern Kunst.



petra@gamestar.de



Wenn die **Waffe** eines Gegners rot wird, können Sie sie ihm entwenden und selbst nutzen.

MIRROR'S EDGE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Digital Illusions (Battlefield 2142, GS 12/06: 89 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, Musik-CD, 24 S. Handb. USK 15.1.2009
CA. PREIS 50 Euro
ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

SPASS
Tempo und Leveldesign halten durchgehend bei der Stange.
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offene Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Rücksetzpunkte

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ 1,0 GByte RAM 7,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4000+ 1,0 GByte RAM 7,2 GB Festplatte
PROFITIERT VON	Gamepad, Nvidia PhysX	
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1	

3D-GRAPHIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ eindrucksvolle Architektur + butterweiche Animationen + ungewöhnlicher Stil + wiederholte Elemente + schwarze Balken	9 / 10
SOUND	+ gute Soundkulisse + sehr passende, atmosphärische und treibende Musik + deutsche Sprecher teils gut ... + ... teils mäßig	9 / 10
BALANCE	+ Wegweiser-System + Tutorial + Hinweistexte + drei Schwierigkeitsgrade + zu wenig Herausforderungen + viel Trial-and-Error	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ imposante Schauplätze + futuristisches Ambiente + schicke Comic-Sequenzen + Überwachungsstaat kaum spürbar	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Bedienung + perfekt steuerbar mit Maus und Tastatur oder Gamepad + Faith reagiert nicht immer nachvollziehbar	9 / 10
UMFANG	+ alternative Routen + Time Trials + Speedruns + sehr kurze Spielzeit + viel Wiederholung + geringe Gegnervielfalt	6 / 10
LEVELDESIGN	+ logische Routen durch die Abschnitte + Abkürzungen für schnellere Bewegungen + meist linear + viele sehr ähnliche Abschnitte	9 / 10
KI	+ böse Runner verfolgen Faith schlaue durch die Levels + Gegner suchen Deckung ... + ... stehen aber oft mitten in der Schussbahn rum	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Faith kann Waffen der Gegner nutzen + unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten + keine Heldinnen-Entwicklung (etwa neue Bewegungen)	8 / 10
HANDLUNG	+ sympathische Heldin + überraschende und tragische Momente - dünne, sprunghafte und hanebüchene Story - viele offene Fragen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

FAZIT Ungewöhnliches, sehr stylisches Action-Experiment.

80

SPIELPASS