



# Singularity

**Geheime Forschungsprojekte des Militärs gehen bekanntlich meistens schief. Aber immerhin liefern Sie dabei nette Ideen für Computerspiele.**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6056

**K**latsch! Da liegt er auf dem Küchensboden, der Frühstückstoast, und natürlich mit der Marmeladenseite nach unten. Wäre es nicht schön, ein Gerät zu haben, mit dem man das Schicksal des unglückseligen Weißbrots ungeschehen machen könnte? Seine letzten Sekunden zurückdrehen? Und bei der Gelegenheit gleich noch den Kaffee ein paar Minuten vorspulen, damit der nicht mehr so kochend heiß ist? Nate Renko kann das. Der hat nämlich ein »Time Manipulation

Device«, ein Zeitmanipulations-Dingsbums, kurz TMD, mit dem er den vergangenen oder zukünftigen Zustand von Gegenständen herstellen kann. Der Toaster ist verrostet? Das TMD macht ihn brandneu. Die Bananen sind noch ganz grün? Das TMD sorgt für ein sattes Gelb. Doch Nate soll nicht unser Frühstück retten, sondern die Welt: Im Ego-Shooter **Singularity** von Raven Software biegt der amerikanische Einzelkämpfer ein schief gelaufenes Zeitexperiment der Russen gerade.



Nate bekommt es nicht nur mit russischen Soldaten, sondern auch mit ekligem **Mutanten** zu tun.

## Insel-Hopping

Eigentlich ist Nate kein Soldat, sondern Aufklärungspilot. Er soll eine russische Insel ausspionieren, auf der die Sowjets in den 50ern zweifelhafte Versuche durchgeführt haben. Die Russen hatten damals das sogenannte Element 99 entdeckt, ein Wunderzeug, das Unmengen von Energie produziert. Dabei ist, wie immer, irgendwas in die Hose gegangen: Dimensio-nstore wurden aufgerissen, Monster erschaffen, Forschungsanlagen verwüstet, das Übliche eben. Was genau, will Raven bislang noch nicht verraten. Deshalb wissen wir auch nicht, wie Nate auf die Insel und das TMD in seine Hände gerät. Entscheidend ist: Unser Held findet sich inmitten einer bizarren Umgebung wieder, die von fiesen Mutanten und überraschenden Zeit-Phänomenen heimgesucht wird.

## Altmittel-Recycling

Im Kern ist Singularity ein klassischer Shooter: Waffen einsammeln, Monster erschießen, zum Levelausgang laufen. Das TMD bringt jedoch ein paar Neuerungen. In einer Szene versperrt

eine Mauer Nates Weg, vor der Überreste eines alten Benzinfasses herumliegen. Mit dem TMD verjüngt Nate den Rosthaufen zu seinem ursprünglichen Zustand: leuchtend rot lackiert und prall gefüllt mit explosivem Sprit. Ein Schuss, und Fass und Mauer sind endgültig Vergangenheit. Warum nicht gleich die Wand verrotten lassen? Weil nicht alle Objekte in **Singularity** derart manipulierbar sind. Sonst wäre das wohl auch langweilig, denn Nate würde sich dann einfach den Weg zum Ausgang freistellen. Das TMD kann einen »Ping« aussenden, der alle veränderlichen Gegenstände im Spiel markiert. So leuchtet zum Beispiel ein altes, vergilbtes Foto auf, das Nate verjüngen kann. Und siehe da: Es gibt Informationen über die Ereignisse auf der Insel preis.

## Anti-Ageing

Mit dem TMD deckt Nate auch mysteriöse Botschaften auf. Irgendjemand aus den 50ern hinterlässt ihm Tipps. Und nun wird es wild: In regelmäßigen Abständen überrollen Zeitwellen die Insel und werfen Nate zurück in die Vergangenheit, als die verhängnisvollen Tests der Sowjets gerade anliefen. So muss sich der amerikanische Spion plötzlich mit

## Das Time Manipulation Device im Einsatz



Mit dem TMD lösen wir kleine Rätsel, zum Beispiel reparieren wir diese verrottete Brücke. Stück für Stück wandelt sich die Rostplanke zurück in fabrikneuen Edelstahl.



Das TMD an Nates linker Hand lässt Gegner auf Wunsch um ein paar hundert Jahre altern. Andersrum geht das allerdings nicht: Versuchen Sie, sich ein paar Kindersoldaten zu schaffen, mutieren die Männer.



Blick durch ein Zeitportal: Dieselbe Forschungsanlage in den 50er Jahren (unten) und heute (oben).



Das Element 99 (hinten rechts) lässt bizarre Monster wie diese fiesen »Zecken« entstehen.

der Wach-Mannschaft der noch intakten Forschungsanlage herumschlagen. Das TMD dient ihm dabei auch als Waffe. Haben Sie schon mal eine Schale Obst gesehen, die wochenlang in der Sonne gestanden hat? So etwas macht das TMD im schnellen Vorlauf aus taufrischen Soldaten. Das Gerät hat außerdem eine Telekinese-Funktion, die stark an die Gravity Gun aus **Half-Life 2** erinnert, als Bonus aber noch die Zeit für den erfassten Gegenstand einfriert. Damit können wir Granaten im Anflug fangen, ihren Zünder anhalten und die reanimierten Bomben bei Belieben zurückwerfen. Nate errichtet mit dem TMD sogar Zeitbarrieren, die Gegner und ihre Kugeln für eine Weile stilllegen.

### Time-Sharing

Nate wechselt immer wieder zwischen den 50ern und dem Jetzt hin und her, um das Geheimnis der Insel zu entschlüsseln und

kleinere Rätsel zu lösen. So muss er durch Zeitlöcher hüpfen, um in der Vergangenheit Hebel umzulegen, die in der Gegenwart Tore öffnen. An manchen Stellen überladen Energiefelder das TMD, dann kann Nates Zaubermaschinen wahre Wunder wirken: In einer Sequenz hebt er ein riesiges, versunkenes Frachtschiff aus dem Wasser, um anschließend in dessen Lagerraum unter Zeitdruck nach wichtigen Spuren zu suchen, während der Kahn allmählich in seinen rostigen Urzustand zurückkehrt und wieder zu versinken droht. Als wäre das nicht schon spannend genug, stößt Nate ab und zu auf »Zeitgeister«: Schemenhafte Gestalten, die den Augenblick ihres Todes immer und immer wieder durchleben müssen. Gruselig!

### Bug-Fixing

**Singularity** hat einige interessante Ideen, doch die wirklich in-

novativen Konzepte und irren Manipulationsspiel erhofft hatten, haben wir bislang noch nicht entdeckt. Die TMD-Effekte sind auch noch nicht so hübsch, wie sie sein könnten: Statt dass sich der traurige Rosthaufen fließend animiert in ein jungfräuliches Sprengfass wandelt, durchlebt er ein paar Zustandsstufen (kaputt,

normal, brandneu), die ruppig hintereinander geschnitten werden. An der Grafik muss Raven Software generell noch arbeiten. Aber die Version, die wir gesehen haben, hat bereits einige Monate auf dem Buckel, versichern uns die Entwickler. Wir sind also auf die zukünftigen Fassungen gespannt. Wo ist das TMD, wenn man es wirklich braucht? **FAB**

## Singularity

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2009**  
► Hersteller **Raven Software / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

**Fabian Siegmund:** Ich hatte in Sachen Zeit-Manipulation eigentlich mehr von Singularity erwartet. Das TMD ist letztlich doch nur eine Mischung aus Gravity Gun, Brecheisen und Benutzen-Knopf: Ob ich eine Tür öffne, mit einem Klick aufbreche oder ihr Schloss wegrote, macht spielmechanisch ja keinen Unterschied. Aber die Idee hinter Singularity hat Potenzial. Ich gebe also die Hoffnung nicht auf, und Raven noch Zeit.



fabian@gamestar.de