

**Trotz eines katastrophalen Einstiegs schafft es das Actionspiel der Unreal-Macher noch knapp auf die gute Seite.**

# Dark Sector



Den **Bossgegner** stecken Sie mit Ihrem Frisbee-Schwert in Brand und erwischen ihn dann mit der Pistole.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6058

Der erste Eindruck kann bekanntlich täuschen. Ein Glück für **Dark Sector**, denn das Actionspiel macht in den ersten vier von insgesamt zehn Kapiteln fast alles falsch: Den uninspirierten, grafisch langweiligen Schlauchlevels fehlt es an Höhepunkten, die Steuerung ist fummelig, das konventionelle Waffenarsenal öde. Der Hauptcharakter Hayden macht sich gleich in den ersten Spielminuten durch einen unbegründeten Mord unsympathisch. Auch sonst hält sich die dünne Geschichte mit Erklärungen zurück und wirft die Figuren ohne Einföhrung in die Handlung. Beziehungsgeflechte, Motivationen und Hintergründe bleiben bruchstückhaft. Schlimmer noch: Die Gespräche drehen sich regelmäßig um Ereignisse und Zusammenhänge, die der Spieler nicht kennt und somit nicht einordnen kann. Während der ersten drei

Stunden beschäftigte uns nur eine Frage: Warum sollte irgendjemand das spielen wollen?

## Dunkle Erlösung

Die Antwort liefert ein nächtlicher Bosskampf in einer alten Kathedrale, denn von hier an geht es langsam bergauf. Wenn in **Dark Sector** endlich die Sonne versinkt, tauchen hübsche Grafikeffekte die Umgebungen in stimmungsvolles Licht. Neue Gegner können sich nun tarnen und sorgen mit schnellen Stellungswechseln für dynamischere Kämpfe. Auch die Rätsleinlagen werden interessanter. Echte Kopfnüsse sollten Sie aber nicht erwarten. Die beiden Höhepunkte des Spiels bleiben die interessanten Obermotze und Haydens einzigartige Glaive, eine kreisrunde Klingewaffe, die der Held im unübersichtlichen Nahkampf einsetzt oder seinen Feinden entgegenschleudert und dann im Flug weiter steuert. Hayden kann den Glaive nicht nur für einen besonders starken Wurf aufladen, die tödliche Frisbee steckt auch Gegner in Brand, verteilt Starkstromblitze oder friert Feinde ein. Dazu müssen Sie das Rundschwert allerdings erst ins Feuer, an Stromkästen oder gegen Cryokanister werfen. Im Bosskampf gegen einen getarnten Roboter lassen Sie so das kniehohe Wasser um den Feind erstarren und beharken die gefangene Blechdose dann mit

Ihrer aufgerüsteten Handfeuerwaffe. Den Fleischklops in der eingangs erwähnten Kathedrale lassen Sie dagegen in Flammen aufgehen. Das Spiel mit den Elementen nutzen Sie auch bei den Denkeinlagen, lassen so beispielsweise einen zuvor unüberwindbaren Fluss gefrieren oder erschaffen aus tropfendem Wasser kurzerhand Eissäulen, die im Kampf als Deckung dienen.

## Dunkle Vergangenheit

Für die Xbox 360 und die PlayStation 3 erschien **Dark Sector** bereits vor einem Jahr. Die Konsolen-Vergangenheit merkt man dem Spiel oft an, besonders bei der Steuerung. Die lässt Sie zwar einerseits mit der Maus präziser zielen, nervt aber andererseits mit unnötig vielen Tasten, einem fummeligen Deckungssystem und einer kaum zu bändigenden Rennfunktion. **CHS**

## Böser Fehlstart

**Christian Schneider:** Die ersten Stunden von **Dark Sector** sind eine Qual. Doch wer dieses Leid über sich ergehen lässt, wir nach der Halbzeit mit einem ordentlichen Actiontitel belohnt. Die einfallsreichen Spielelemente rund um den Glaive sorgen für Abwechslung und der Kampf gegen die Monster macht Spaß. Trotzdem wurde viel Potenzial verschenkt.



chs@gamestar.de



Die Mutanten halten Sie sich kurz mit dem elektrisch geladenen **Glaive** vom Leib.

## DARK SECTOR

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Digital Extremes (UT 2004, GS 04/05: 88 Punkte)  
PUBLISHER Atari  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 15 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.3.2009  
CA. PREIS 45 Euro  
USK keine Jugendfr.



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEAND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>			<b>OPTIMUM</b>			
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,8 GHz Intel A64 3700+ AMD			Core 2 Duo E4300			GeForce 6600 / 6800
1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 7800 / 7900
5,5 GB Festplatte			5,5 GB Festplatte			5,5 GB Festplatte			GeForce 8800 / 9800
									GeForce 9600
									GeForce GTX 200
									Radeon X1600
									Radeon X1800 / X1900
									Radeon HD 2900
									Radeon HD 3800
									Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-CPUs, Xbox-360-Gamepad  
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ k. Angabe  
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Infektion (5), Epidemie (5)  
SPIELTYPEN Netzwerk  
DEDICATED SERVER nein  
FAZIT Der Epidemie-Modus bietet immerhin wechselnde Aufgaben, aber sonst schwach.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Glanzoberflächen + später gute Effekte - teils schwammige Texturen - abgehackte Animationsübergänge	7 / 10
SOUND	+ treibende Musikuntermalung + guter Soundstandard - wenig Markantes - viele schlechte Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ viele Auflademöglichkeiten für das Glaive + meist fair - nur ein gehobener Schwierigkeitsgrad	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düstere Stimmung + später passende Umgebungen - Klonegner - unsympathischer Held	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzises Zielen + aktives Deckungssystem - viel zu fummelige Steuerung - kein freies Speichern	5 / 10
UMFANG	+ 12 Stunden Spielzeit + freischaltbare Erfolge ... - ... ohne Belohnung - kaum Wiederspielwert	6 / 10
LEVELDESIGN	+ nette Mini-Rätsel mit den Glaive-Elementen + viel Deckung - sehr gradlinig - kaum Bemerkenswertes	7 / 10
KI	+ sucht einerseits Deckung und wirft Granaten ... - ... läuft oft gleiche Pfade ab - viele Aussetzer	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ aufrüstbare Waffen + Glaive auch im Flug steuerbar + Glaive mit sinnvoll genutzten Feuer-, Strom- und Eiskräften	10 / 10
HANDLUNG	+ teils gut geschrittene Sequenzen - Story ist dünn und extrem wirr erzählt - erzeugt keinerlei Motivation	4 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT **Düsterer Actiontrip mit argen Startschwierigkeiten.**

