

DVD-XL
Technik-Video
Test-Video von EFB
Original-Test als PDF

DVD
Video-Special

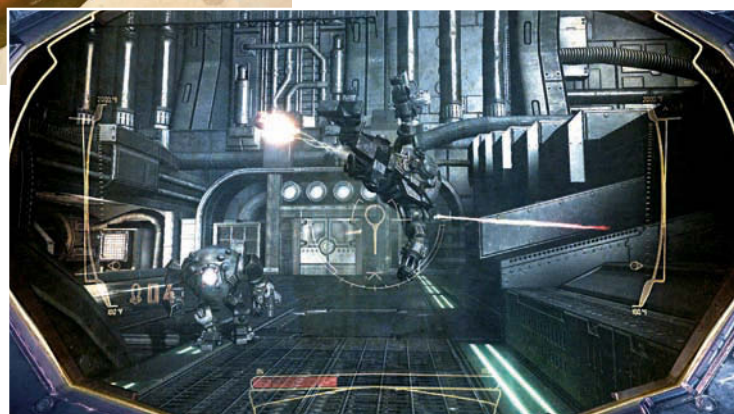
GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5394

Die Chroniken von Riddick bekommen ein neues Kapitel: Dieses Mal nimmt es der Held wider Willen mit einer ganzen Raumschiffbesatzung auf.

Assault on Dark Athena

Wäre Richard B. Riddick doch nur vor neun Jahren ins Kino gegangen und hätte sich **Pitch Black** angeschaut! Dann wüsste er, dass ihm Cryo-Schlaf gar nicht bekommt, und er hätte nach der Flucht aus dem Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay vielleicht aufs Pennen verzichtet. Aber klar, das ist Unsinn, spielt doch der Film **Pitch Black**

Jahre nach den Ereignissen des Ego-Shooters **Escape from Butcher Bay** und somit auch Jahre nach denen des Nachfolgers **Assault on Dark Athena**, der direkt an Riddicks Knastausbruch anschließt. Richard ist folglich ahnungslos, wie gefährlich ein Nickerchen zwischen den Sternen sein kann. Während er träumend durchs Weltall braust, wird sein



In einem **Mech** unternimmt Riddick einen Ausflug auf die Außenhülle des Raumschiffs.

Fluchtschiff von einem riesigen Raumer namens Dark Athena gekapert. Der Held wacht im letzten Moment auf und schafft es, sich in Sicherheit zu bringen, während sein Begleiter Johns der skrupellosen Captain Revas in die Hände fällt. Die Dame führt nichts Gutes im Schilde.

Wehrhaftes Kerlchen

Die Dark Athena ist ein gigantisches Piratenschiff. Die Beute: Menschen, die zu willenslosen Kampfdrohnen umgebaut werden. Erstens hat Held Riddick

darauf nur wenig Lust, zweitens will er von dem Pott runter. So einfach ist Letzteres allerdings nicht, denn Captain Revas bemerkt recht flott, dass sich ein ungebetener Gast auf ihrem Schiff herumtreibt. Von welchem Kaliber der blinde Passagier ist, wird der Dame erst später bewusst. Bis dahin hat Riddick schon Dutzende Drohnen und Söldner ausgeknipst, um von der Athena fliehen zu können – und das zunächst nur mit seinen Fäusten und einer Haarnadel bewaffnet. Wie nämlich schon im Vorgänger **Escape from Butcher Bay** (GS 2/05: 90 Punkte) ist Richard auch so schon ein recht wehrhaftes Kerlchen, das Faustkämpfe und Messerstechereien selbst gegen mehrere Gegner locker meistert, sofern Sie ihn über Maus und Tastatur oder Gamepad geschickt blocken und angreifen lassen. Zudem verfügt der Mann über einen entscheidenden Vorteil gegenüber seinen Widersachern: Er kann im Dunkeln sehen, sich in finstere Winkel hocken und seinen Feinden so unsichtbar auflauern, um sie von hinten in Bruchteilen von Sekunden auszuschalten. Gerade bei einem erhöhten Drohnenaufkommen ist das anzuraten, denn die ferngesteuerten Kreaturen tragen anstelle des rechten

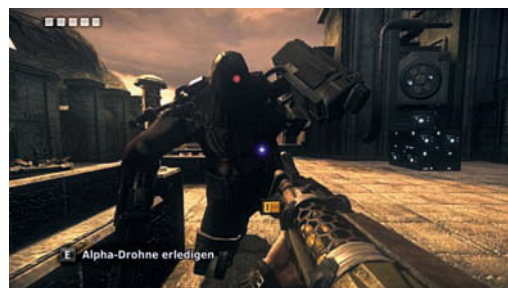
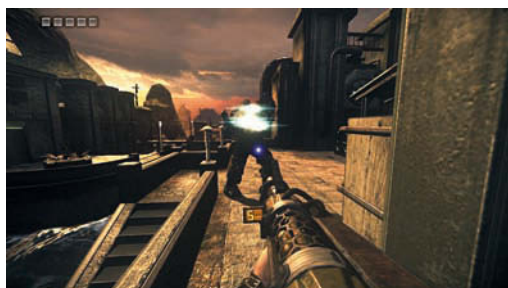


In Assault on Dark Athena wird weniger geschlichen und deutlich mehr der Abzugsfinger gekrümmt als im Vorgänger. **Schießereien** wie diese gibt's später im Spiel an jeder Ecke.

Würde bitte jemand nachsehen, was auf dem verdammten Transportrelais los ist!

Zone ohne Drohne

Auf dem Planeten Aguerra Prime treffen Sie auf so genannte **Alpha-Drohnen**. Die riesigen Bies-ter werfen mit Granaten nach Ihnen, ballern aus einem Maschinengewehr und lassen sich nur ausschalten, wenn Sie ihnen **fünf Luftpolver-ladungen** aus dem SCAR-Gewehr anhaften und diese dann zur Explosion bringen. Anschließend reicht ein **Tastendruck**, und Riddick erledigt den Rest mit seinen Klingen.



Licht an, bitte

Fabian Siegmund:

Für mich stürzt das Spiel mit Riddicks Bruchlan-dung auf Aguerra Prime ab. Was bis dorthin noch ein cooler Stirb-Langsam-Verschnitt im Weltraum war, wandelt



fabian@gamestar.de

sich ab da zur zähen Fleißarbeit, von der ha-nebüchenen Storywendung mal ganz abge-sehen: Gerade erst ist Riddick aus der Dark Athena geflohen, und schon will er wieder dorthin zurück? Außerdem wird Vin Diesels übertriebene Coolness mit der Zeit ganz schön anstrengend. Markante Helden sind was Fei-nes, aber man kann's auch übertreiben.

um etwa Auseinandersetzungen zu vermeiden, gibt es in **Assault on Dark Athena** kaum Variablen. Zumeist steht Ihnen lediglich ein Weg zum Ziel zur Verfügung.

Planetenbesuch

Nach zirka zwei Drittel des Spiels kann Riddick von der Dark Athena entkommen, landet aber un-gewollt auf dem ungastlichen Planeten Aguerra Prime, den auch das Piratenschiff ansteuert. Die einzige Möglichkeit, Aguerra Prime wieder zu verlas-sen, ist die Dark Athena. Also macht sich der Held zum Raum-hafen auf den Weg, der zunächst aus reichlich Kletterei durch ei-

nen braun-beigen Küstenab-schnitt besteht. Schießereien gibt's später in einer braun-bei-gen Stadt, die Ballereien bleiben aber simpel, sackt Richard doch eine Superwaffe mit unendlicher Munition ein. Das SCAR-Gewehr verschießt bis zu fünf Luftpolver-ladungen, die dann zur Explo-sion gebracht werden, um etwa fette, aber dumme Alpha-Droh-nen zu knacken.

Viel zu cool

Ein Faktor, der den Vorgänger so außergewöhnlich macht, sind die markigen und brillant ver-tonnten Figuren, allen voran der Held selber. Auch die Gestalten in **Assault on Dark Athena** sind klasse in Szene gesetzt: Model-le, Animationen und Stimmen (englisch mit zuschaltbaren deutschen Untertiteln) verbin-den sich zu interessanten Cha-raktern. Bis auf eine Ausnah-me: Riddick selbst. Vin Diesel hat es mit der Coolness mächtig übertrieben. Alles, was der Schauspieler loslässt, klingt gleich, egal um was es sich han-delt. So wird aus dem kernigen Riddick ein flaches Helden-Ab-ziehbild. Nichtsdestotrotz bleibt eine Grundfaszination für die Fi-gur bestehen, denn ambivalente Helden gibt es im Spiele-Univer-sum nicht besonders viele. **PET**

Noch immer besonders

Petra Schmitz: Assault on Dark Athena mag zwar nicht die Größe seines Vorgän-gers erreichen, aber es ist dennoch ein ge-lungenes Spiel, das mich über zehn Stun-den an den Rechner gefesselt hat. Denn sie ist wieder da, diese Mischung aus bösem Buben und Gutmenschen, die Riddick in sei-nem eiskalten Universum zu einer Beson-derheit macht. Blöderweise hat's Vin Diesel mit der coolen Stimme dieses Mal übertrieben. Da ist es fast schon tröstlich, dass er nur wenig von sich gibt und die anderen durchweg brillanten Spre-cher deutlich längere Texte haben. Weil's das geniale Escape from Butcher Bay als Zugabe gibt, ist die Riddick-Kombo vor allem für Neueinsteiger rundum empfehlenswert.



petra@gamestar.de

ASSAULT ON DARK ATHENA

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Starbreeze (Escape from Butcher Bay, GS 02/05: 90 Punkte)
PUBLISHER Atari
SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 24.4.2009
CA. PREIS 45 Euro
USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden



GENRE ACTION

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER	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

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
Pentium D 950 A64 3800+ AMD 1,0 GB RAM 10,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ 2,0 GByte RAM 10,3 GB Festplatte	Core 2 Quad Q 9650 Phenom 9950 AMD 4,0 GByte RAM 10,3 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN
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

PROFITIEREN VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) DM (12), TDM (12), CTF (12), Revolve (12), Pitch Black (6), Arena (8)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Nette Dreingabe mit einigen hübschen Modi, aber nichts, was dauerhaft fesselt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr gelungene Modelle + hoch aufgelöste Texturen + knallige Shader-Effekte + insgesamt wenig Abwechslung + schwarze Balken	8 / 10
SOUND	+ prima Musik + satte Waffengeräusche + gute Umgebungssounds + exzellente englische Sprecher ... nur Riddick nervt bald	10 / 10
BALANCE	+ drei jederzeit umschaltbare Schwierigkeitsgrade + stets fair + Schleichen selten nötig + für erfahrene Spieler generell zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gut herausgearbeitetes Feindbild + gelungene Mischung aus Ausbruch und Rettungsaktion + verliert auf dem Planeten an Dichte	8 / 10
BEDIENUNG	+ Tutorial + gut mit Maus und Tastatur sowie Gamepad + nah beieinander liegende Wiedereinstiegsunkte + kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ einige optionale Aufgaben + Karten schalten Extra-Inhalte frei + recht kurzes Abenteuer + kein Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ enge Passagen wechseln sich mit gigantischen Räumen ab + Abwechslung durch Kletterei + kaum alternative Routen	8 / 10
KI	+ Gegner nutzen Taschenlampen ... und gehen in Deckung + Bossgegner insgesamt eher dämlich	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ taktische Dunksicht + gelungene Mischung aus Hieb-, Stich- und Schusswaffen + SCAR-Gewehr macht später andere Waffen überflüssig	8 / 10
HANDLUNG	+ logische Fortsetzung des Vorgängers + nachvollziehbare Handlungsmotive + Experimente bleiben schleierhaft + fades Ende	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gut, aber nicht so brillant wie der Vorgänger.

