

# Red Faction Guerrilla

**Zerstörung auf dem roten Planeten: Im SciFi-Shooter Red Faction: Guerrilla kämpfen Sie, um den Mars zu befreien.**

DVD-XL  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5701

Alec Mason möchte auf dem Mars ein ruhiges Leben führen. Doch solche Pläne gehen nie auf. Die Earth Defense Force, kurz EDF, kontrolliert den Planeten und unterdrückt die Siedler. Schon kurz nach der Ankunft werden Alec und ein alter Freund durch die EDF überrascht, Alecs Freund wird getötet. Als die Rebellen-Fraktion Red Faction zu Hilfe eilt, schließt sich Alec ihr mehr oder weniger freiwillig an. So starten Sie in den Third-Person-Shooter **Red Faction: Guerrilla**. Seit Anfang Juni schon für Konsolen erhältlich, kommt **Red Faction: Guerrilla** auf dem PC nun endlich im September. Wir haben eine Preview-Version ausführlich gespielt.

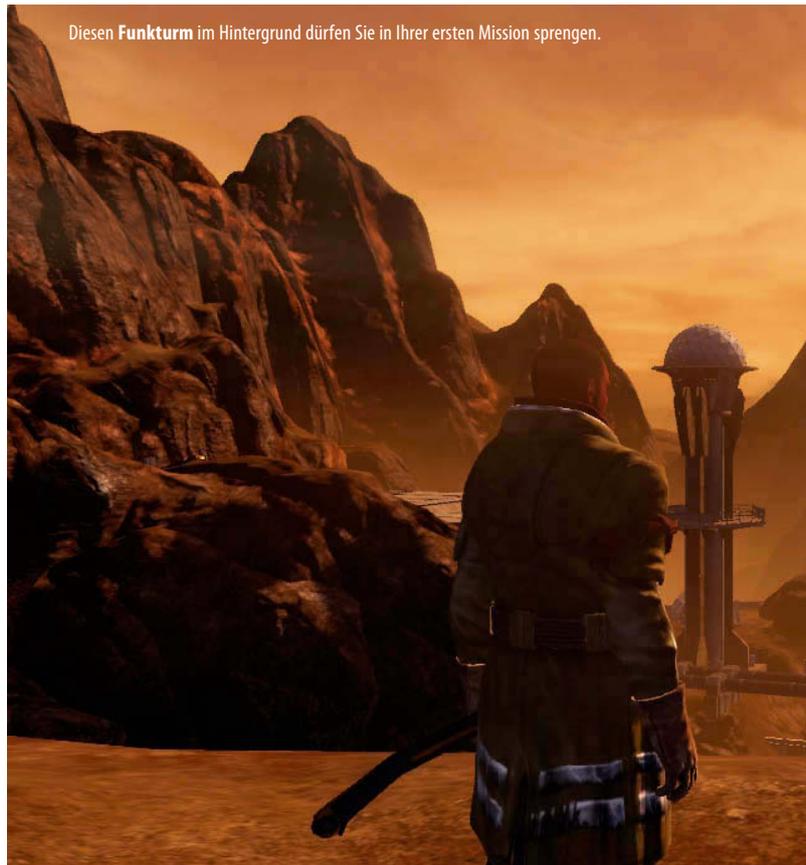
## Physikspiele

Sie steuern Alec Mason wahlweise mit dem Gamepad oder (funktioniert besser) per Maus und Tastatur. Das Zielen, die Kamerajustierung und auch die Fahrzeugsteuerung fühlen sich mit der PC-Kombi weniger schwammig an als mit dem Gamepad. Woran Sie sich allerdings gewöhnen müssen, ist die niedrige Schwerkraft. Es kann passieren, dass Sie mit Panzern fast senkrechte Wände

hoch fahren oder andere Fahrzeuge im hohen Bogen aus dem Weg schubsen. Ganz allgemein sind Sie äußerst kräftig – oder aber die Gebäude sehr instabil. Das stört allerdings ganz und gar nicht. Mit Ihrem Vorschlaghammer zerdeppern Sie Wände, Fahrzeuge und gelegentlich auch böse EDF-Soldaten. Dank der »Geo-Mod 2.0«-Engine, die die Zerstörung der Umgebung berechnet, macht das ziemlich Laune. Vor allem am Anfang beeindruckt ein riesiger Funkturm der vor Ihren Augen zusammenbricht. Die Umgebung selbst, also Boden und Berge, ist nicht zerstörbar.

## Waffenkammer

Ihr Arsenal ist nicht nur auf den Vorschlaghammer beschränkt, der besetzt nur einen Ihrer vier Waffen-Slots. Die anderen können Sie frei belegen. Zum Beispiel mit Sprengladungen mit Fernzünder, einem Maschinengewehr oder einem Elektroschweißgerät, das Menschen und Fahrzeuge schockt und damit lahm legt. Später kommen noch größere Kaliber wie Raketenwerfer dazu. Ihre stärksten Waffen aber sind die Fahrzeuge. Die schützen Sie vor



Diesen **Funkturm** im Hintergrund dürfen Sie in Ihrer ersten Mission sprengen.

feindlichen Kugeln und mit schwerem Gerät können Sie sogar Häuser einreißen. Damit Ihnen die Munition nicht ausgeht, können Sie diese im Rebellenlager kostenlos auffüllen. Mit Barschrott, der marsianischen Variante von Geld, kaufen Sie freigeschaltete Ausrüstung, etwa neue Waffen oder bessere Panzerung. Autos gehen Ihnen nie aus. Überall stehen verlassene Fahrzeuge herum und selbst bei Panzern scheinen die Besitzer das Abschließen zu vergessen.

## Hindernis-Parcours

In **Red Faction: Guerrilla** sind Sie in einer offenen Welt unterwegs,

ähnlich wie in **GTA 4**. Sie können sich frei bewegen und die Missionen auswählen, die Ihnen am besten gefallen. Um die Geschichte voranzutreiben, müssen Sie die Hauptmissionen erfüllen. Ihre Aufgaben reichen von der Zerstörung von Gebäuden über Geiselnbefreiungen bis hin zum Abwehren von EDF-Angriffen. Werden Sie bei Ihren Aktionen von der EDF entdeckt, schlagen die sofort Alarm, schicken Patrouillen aus und schießen fortan auf alles, was sich bewegt. Diesen Alarmstatus können Sie wieder senken, indem Sie sich in ein Rebellenlager zurückziehen. Das müssen Sie recht oft tun, da die Wachen



Die **Rebellenführerin Samanya** empfängt Sie im Unterschlupf.



Solche **Fahrzeuge** können Sie der EDF abluchsen – um dann deren Einrichtungen damit zerstören.



Auf der **Übersichtskarte** können Sie sich den Weg zum nächsten Ziel anzeigen lassen.

scharfe Augen und Ohren haben. Die Zusatzaufgaben laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Die Story-Missionen dagegen sind abwechslungsreich und kombinieren bekannte Elemente neu. Wird Ihnen eine Aufgabe mal zu schwer, können Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad wechseln. Die Levels in **Red Faction: Guerrilla** sind in sechs Sektoren unterteilt. Sie starten in Parker, einem Bergbauggebiet, das nicht von Firmen, sondern von der EDF kontrolliert wird. Diese Gebiete sind umfangreich und fangen die Atmosphäre des harschen Planeten gut ein. Das passt zum Szenario, vermittelt aber auch ein

Gefühl, als sei die Welt unbelebt und leer. Es gibt kaum Landmarken, an denen Sie sich orientieren könnten. Später besuchen Sie zwar Eisgebiete und grüne Wohngegenden, aber auch diese sind in sich wiederum eintönig.

### Marslandschaften

Im Vergleich zur Konsolenversion hat die Grafik mehr Effekte spendiert bekommen. Vor allem Reflexionen, Überstrahleffekte und Kantenglättung lassen **Red Faction: Guerrilla** noch ein wenig besser aussehen. Auch die Explosionen und nachfolgende Staubwolken setzen optische Ausrufezeichen. Es gibt zu jedem Fahr-



Im Kampf mit einem **EDF-Soldaten**. Die KI zielt und geht auch in Deckung.

zeug mehrere spezifische Animationen für das Ein- und Aussteigen. Genauso detailliert sind alle anderen Bewegungen ausgearbeitet. Die Umgebung mit ihren netten, aber eintönigen Texturen kann da nicht mithalten. Fahrzeuge und Waffen klingen realistisch die meistens ruhige Hinter-

grundmusik passt sich dynamisch an das Geschehen an. Lautsprecherdurchsagen der EDF, die Ihre Aktionen verteufeln oder Propaganda verbreiten, verstärken die Atmosphäre noch. Bedrückend wird es, wenn Sie während Kämpfen unbewaffnete Zivilisten um Hilfe rufen hören. **SG**



Bei den schicken **Explosionseffekten** sprengt man doch gerne Dinge in die Luft.

### Red Faction Guerrilla

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **18. September 2009**  
 ► Hersteller **Volition / THQ** ► Status **zu 90% fertig**

**Sara Geller:** Die Zerstörungsschlachten in **Red Faction: Guerrilla** sind spannend und beeindruckend, auch wenn man sich schnell daran gewöhnt. Weil immer etwas in die Luft fliegt, ist mir die Ödnis nicht so sehr aufgefallen. Nur die langen Laufwege stören da etwas. Action-Fans, die die dünne Geschichte verschmerzen können und sich nicht an der Schulterperspektive stören, sollten sich **Red Faction: Guerrilla** vormerken.



redaktion@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**