

An den **Steilwänden** können Sie Gegner auch einfach in die Tiefe zerren.



Wenn Sie ein sogenannter **Ritter** mit seinem Schwanz erwischt hat, müssen Sie sich wieder herauswinden.

Dark Void

Trotz seines Namens ist es weder leer noch übermäßig dunkel, aber das Actionspiel Dark Void läuft auch nicht unbedingt über vor Spielspaß.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5644

Das Bermudadreieck: eine Legende, ein Mythos unserer Zeit. In dem Gebiet, das sich zwischen dem südlichsten Zipfel Floridas und den Inseln Puerto Rico sowie Bermuda erstreckt, sollen schon ganze Flugzeuge und Schiffe spurlos verschwunden sein. Oder sie tauchten wieder auf, aber Passagiere und Crew berichteten anschließend von Zeitverschiebungen und anderen unerklärlichen Phänomenen. Im Zusammenhang mit dem mysteriösen Dreieck fällt immer wieder ein Begriff: Außerirdische.

Der Entwickler Airtight Games hat den Mythos für sein Erstlingswerk als Vorlage genommen. Im

Actionspiel **Dark Void** kacheln Sie als Frachtpilot Will in Ihrer Propellermaschine über den Atlantik, als sie kurz nach einer Fastkollision mit einem seltsamen Flugobjekt irgendwo im Dreieck in unbekannte Landschaften abstürzen. Dort entdecken Sie nicht nur angriffslustige Aliens, sondern auch eine Bedrohung für die gesamte Menschheit. Weil Will ein sympathisches und ansehnliches Kerlchen ist, ein lockeres Mundwerk hat und zudem die obligatorische speckige Heldenlederjacke trägt, bleibt ihm gar keine andere Wahl: Er muss die Mischungen aus Robotern und Schleimviechern stoppen und die Welt retten.

Die volle Leere

Will und seine hübsche Begleiterin, die ebenfalls mit an Bord war, merken recht bald, dass sie nicht die einzigen Menschen im sogenannten »Void« sind, der Leere zwischen den Welten. Vor ihnen hat es schon viele andere dorthin verschlagen. Unter anderem einen Wissenschaftler, der im Piloten Will den idealen Kandidaten sieht, sich mit einem von ihm entwickelten Jetpack der Alienbedrohung entgegenzustellen. Zu Anfang können Sie mit dem Raketenrucksack nur größere Hüpfert machen, um sich etwa über deutlich sichtbare Vorsprünge an steilen Wänden hinaufzuarbeiten. Dabei klemmt sich der Held stets an die Unterseite von Felsen oder Holzstegen, um vor den von oben angreifenden Außerirdischen geschützt zu sein und seinerseits aus der Deckung heraus zu ballern. Schick: Wenn sich direkt über Will ein Gegner befindet, reicht ein simpler Tastendruck und der Handedgen krallt sich den Feind, um ihn in die Tiefe zu werfen. Das alles geschieht in einer durchgehend hübschen Animation.

Will will fliegen

Recht bald aber wird das Jetpack flugtauglich aufgerüstet und sogar mit zwei MGs ausgestattet, für die das Wort »Munitionsmangel« keinerlei Bedeutung hat. Mit dem Jetpack sausen Sie durch Bergschluchten und zwischen Felsen umher, zumeist auf der Jagd nach feindlichen Ufos, gelegentlich aber auch schon mal, um auf dem Boden wandelnde Kampfmaschinen (in Skorpionform) zu zerbröseln oder riesige Void-Monster zu Klump zu schießen.

Die Ufos können Sie wahlweise auch kapern. Letzteres passiert in einem Minispiel, in dem es darum geht, im richtigen Moment die richtigen Tasten zu drücken. Wenn Sie alles korrekt gemacht haben, verpasst Will dem Alien-Piloten schließlich einen Fangschuss und darf sich anschließend selbst ans Ruder des extraterrestrischen Fluggeräts klemmen. Das ist zwar nicht so wendig wie das Jetpack, dafür aber um einiges sicherer. Falls das Ufo unter den Attacken zu zerbröseln beginnt, können Sie ohne Probleme hoch in der Luft aussteigen.

Wie man ein Ufo kapert



Der Held Will darf den Aliens auch die Untertassen stehlen. Dazu muss er den Piloten durchs Schrotten einer



Elektronikeinheit aus der Kanzel locken und ihn dann in einem **Handgemenge** besiegen.

Es geht abwärts

Jan Gerwat: Dark Void beginnt so packend, dass ich selbst schnell im Bermudadreieck gefangen war. Nach den ersten Spielstunden allerdings geht's bergab. Und das nicht etwa, weil dem Jetpack der Saft ausgeht, sondern weil sich die Kämpfe und Flugeinlagen schnell wiederholen. Für Abwechslung sorgt eine gelungene und mit überraschenden Wendungen gespickte Geschichte – die dann am Ende umso mehr enttäuscht. Aus Dark Void hätte weit mehr werden können. Einen guten Ansatz bietet das Vertical Combat System, das sich rasant und actionreich spielt. Auf Dauer schafft aber auch das kein echtes Gegengewicht zur kargen Gegnervielfalt und drögen Eintönigkeit der Levels. Schade.



redaktion@gamestar.de



Die **Jetpack-Einsätze** sind zu Beginn noch spannend, später werden sie zur langweiligen Routine.

Bald Routine

Lässige Manöver und das spürbare Tempo des Jetpacks machen die Flugeinlagen launig. Doch coole Manöver hin, große Geschwindigkeit her: Recht bald schleicht sich Routine ein. Vor allem, weil die Gegnervielfalt, der Missionsaufbau und das Flugterrain nach einer Weile öde werden. **Dark Void** fehlt es an inhaltlicher und optischer Vielfalt. Ganz arg wird die Langeweile, wenn Sie gefühlte hundert Stunden lang (tatsächlich etwa 15 bis 20 Minuten) die fliegende Menschenbasis durch einen nicht enden wollenden Canyon eskortieren müssen. Welle um Welle Ufos und stationäre Geschütze sollen dabei aus dem Weg geräumt werden. Klingt anstrengend, ist es aber nicht, wenn Sie sich dabei an eine der mächtigen Kanonen des Menschenmuttersschiffs setzen.

An der wachsenden Monotonie ändern auch die Bodeneinsätze mit Gewehren (teils außerirdisch, teils terrestrisch) nicht viel,

bleiben die Gegner doch stets die, die Ihnen schon recht früh im Spiel begegnen. Immerhin lassen sich die Waffen durch von Feinden hinterlassene sogenannte Techpoints jeweils dreistufig aufrüsten, was die Ballerei im Verlauf immer flüssiger, aber auch weniger fordernd gestaltet. Generell bleiben die Ansprüche an den Abzugsfinger gering; selbst dann, wenn Sie es mal mit größeren Gegnertypen wie den Ritter-Aliens oder sehr vielen Feinden gleichzeitig zu tun haben. Die KI lässt die Außerirdischen zwar Deckungen nutzen und Positionen wechseln, aber das in überschaubaren Bahnen. Oft können Sie den Angreifern auch einfach weglassen oder -fliegen, und schon nach ein paar Metern geben die Aliens die Verfolgung auf.

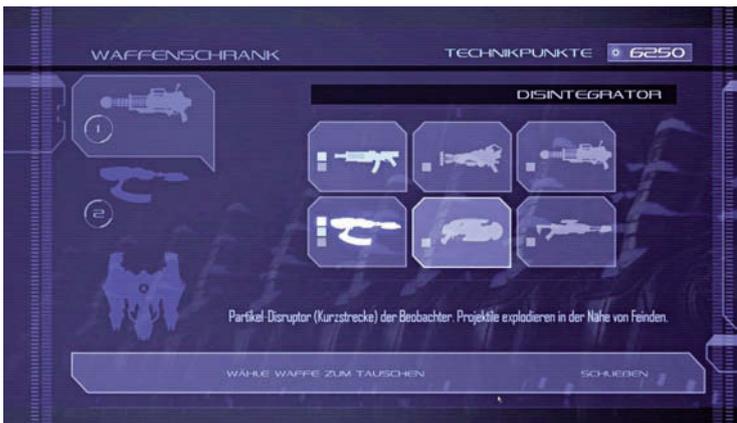
Steuerfrage

Die einzige wirkliche Herausforderung, die **Dark Void** stellt, ist die Frage: Maus und Tastatur oder Gamepad? Oder gleich beides?

Während die Schießereien auf dem Boden mit dem PC-typischen Eingabegeräten logischerweise deutlich einfacher von der Hand gehen, lässt sich Will in der Luft damit nur vergleichsweise mühsam lenken. Die Flugeinlagen steuern sich zäh, schwammig und verhältnismäßig ungenau. Ein Gamepad schafft da Abhilfe, damit reagiert der Schwebeheld wesentlich flotter und präziser auf Ihre Kommandos. Dafür hakts dann am Boden. Wir haben für den Test tatsächlich die meiste Zeit beide Eingabevarianten abwechselnd benutzt.

English only

Dark Void basiert auf der dritten Version der Unreal Engine. Das sieht man dem Titel aber nur selten an. Matschige Texturen, wenige Shader-Effekte und spärlich ausgestattete Levels lassen einen Abschnitt wie den nächsten und den übernächsten aussehen. Viele ältere Spiele mit der gleichen Technologie kommen deutlich hübscher daher, beispielsweise das schon über zwei Jahre alte **Bioshock**, das sogar hauptsächlich noch auf der Unreal Engine 2.5 steht. Noch ein Grund zum Ärgern: Der Publisher Capcom hat



An **Waffenschränken** können Sie Ihre Knarren tauschen und mit gesammelten Techpoints aufrüsten.

TECHNIK-CHECK

DARK VOID

Technik-Tipps

- Zum Verkaufsstart von Dark Void veröffentlicht der Entwickler einen PhysX-Patch. Der sorgt für aufwändigere Flug- und Waffeneffekte.
- Auf Radeon-X1000-Karten stürzt das Spiel beim Start ab.
- Auf ATI-Karten können Sie nur

niedrige PhysX-Effekte aktivieren, allerdings bricht die Leistung dann dramatisch ein.

Checkliste

- 6,1 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DARK VOID AUF IHREM PC

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

| LEGENDE | ruckelt stark | läuft so flüssig: 1280x1024 Niedrige Details PhysX: Aus | läuft so flüssig: 1680x1050 Dynamische Schatten: Aus Nvidia: PhysX: Mittel / ATI: PhysX: Niedrig | läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details Nvidia: PhysX: Hoch / ATI: PhysX: Niedrig |
|-------------------------|---------------|---|--|--|
| 1 GRAFIKKARTE | Geforce 7 | 7300 GS | 7600 GT | 7900 GS |
| | Geforce 8/9 | 8500 GT | 8600 GT | 8600 GTS |
| | Geforce GTX | | | |
| | Radeon X1000 | X1300 | X1600 XT | X1800 GT |
| | Radeon HD 364 | HD 3850 | HD 3870 | HD 4830 |
| 2 PROZESSOR | Athlon 64 X2 | 3800+ | 4400+ | 5000+ |
| | Phenom | X3 8450 | X3 8750 | X4 9550 |
| | Phenom II | | | |
| | Core 2 Duo | E4300 | E4600 | E6600 |
| | Core 2 Quad | | | |
| 3 Speicher in MB | | 512 | 1.024 | 1.536 |
| | | | 2.048 | 2.560 |



Selbst gegen viele **Gegner** kann Will problemlos bestehen. Die Aliens wechseln zwar die Positionen, stellen sich aber sonst recht dumm an.



Scheinbar endlos: der Flug mit der Menschenbasis durch einen **Canyon** voller Feinde.

es sich gespart, den Titel lokalisieren zu lassen. Die Menüs sind auf Deutsch, aber als Sprachausgabe gibt's nur Englisch. Zwar dürfen Sie Untertitel hinzuschalten, aber die fehlen in einigen Zwischensequenzen.

2,5 Millionen Lichtjahre

In Sachen Spielmechanik hat **Dark Void** keine wirkliche Stärke. Die flotten und unkomplizierten Luftkämpfe machen Spaß, nutzen sich jedoch viel zu schnell ab. Was bis zum Ende bei der Stange hält, ist die im Kern gelungene und teilweise sogar überraschende Story, die aber vergleichsweise lustlos in Szene gesetzt wurde. Die Qualität der Zwi-

schensequenzen ist von der eines **Mass Effect 2** so weit entfernt wie wir vom Andromeda-Nebel (2,5 Millionen Lichtjahre). Trotzdem will man wissen, wie die Geschichte um den Weltretter-Typen in der speckigen Lederjacke und seine Herzdame endet. Wenn man's dann aber weiß, ist man umso enttäuschter. **Dark Void** bleibt also nicht nur in der Mechanik und in der Grafik, sondern letztendlich auch in Sachen Handlung weit hinter seinen Möglichkeiten zurück. Was schade ist, hätte sich aus dem spannenden Mythos Bermudadreieck doch deutlich Gehaltvolleres gestalten lassen. Andererseits bedeutet der Titel des Spiels vielleicht nicht umsonst »Dunkle Leere«. **PET**

Mittelmäßiges Ergebnis

Petra Schmitz: Ich hatte Dark Void schon vor dem Test ein paar mal kurz anspielen können und freute mich auf launige Luftkämpfe und coole Ballereien an endlos hohen (oder tiefen) Steilwänden. Und das macht auch Spaß, keine Frage. Aber ständig? Gegen immer die gleichen Gegner mit immer den gleichen Waffen in sehr ähnlichen Levels? Airtight Games hatten einige gute Ideen, und mit mehr Zeit und mehr Budget hätte Dark Void ein packendes Actionspiel mit einem unverbrauchten Szenario werden können. So ist das Gesamtergebnis jedoch nur mittelmäßig geworden.



petra@gamestar.de

DARK VOID

ACTIONSPIEL

| | | | |
|-------------|--|------------|--------------|
| ENTWICKLER | Airtight Games (Dark Void ist das Erstlingswerk) | TERMIN (D) | 22.1.2010 |
| PUBLISHER | Capcom | CA. PREIS | 40 Euro |
| SPRACHE | Englisch, deutsche Untertitel | USK | ab 16 Jahren |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch | | |



GENRE-CHECK

| | | | |
|---------------|---|-------------|---|
| SOLOSPIELZEIT | 8 Stunden | GENRE | ACTION |
| SPASS | Zu Beginn spannende Kämpfe, später Routine. | SZENARIO | realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | FREIHEIT | linear <input type="checkbox"/> offene Welt <input checked="" type="checkbox"/> |
| EINSTIEG | HAUPTSPIEL | HANDLUNG | einfach <input type="checkbox"/> komplex <input checked="" type="checkbox"/> |
| | | GEWALT | keine <input type="checkbox"/> brutal <input checked="" type="checkbox"/> |
| | ENDSPIEL | SPIELABLAUF | Action <input type="checkbox"/> Taktik <input checked="" type="checkbox"/> |

ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI | ERFORDERT |
|----------------|---|--------|--|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 | <input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit |
| EINSTIEG | leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| SPIELMECHANIK | einfach <input type="checkbox"/> komplex <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| SPIELTEMPO | langsam <input type="checkbox"/> schnell <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| HILFEN | drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Texthilfen | | |
| SPEICHERSYSTEM | automatisches Speichern, Rücksetzpunkte | | |

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs | 3D-GRAPHIKKARTEN |
|---|---|---|---|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 | <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800 |
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM | |
| Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 1,0 GB RAM 6,1 GB Festplatte | Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 6,1 GB Festplatte | Core 2 Quad E8400 AMD Phenom 9650 2,0 GB RAM 6,1 GB Festplatte | |
| PROFITIERT VON | Mehrkern-Prozessoren, Gamepad | | |
| BILDFORMATE | 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPISCHUTZ Securom | | |
| TON | Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/> | | |

BEWERTUNG

| | | |
|-----------------|---|--------|
| GRAFIK | <input checked="" type="checkbox"/> hübsche Animationen <input checked="" type="checkbox"/> einige gelungene Charaktermodelle <input checked="" type="checkbox"/> matschige Texturen <input checked="" type="checkbox"/> kaum Effekte <input checked="" type="checkbox"/> generell detailarm | 7 / 10 |
| SOUND | <input checked="" type="checkbox"/> gute englische Sprecher <input checked="" type="checkbox"/> passende Musik <input checked="" type="checkbox"/> teils dünne Waffensounds <input checked="" type="checkbox"/> kaum Umgebungsgeräusche | 7 / 10 |
| BALANCE | <input checked="" type="checkbox"/> drei Schwierigkeitsgrade <input checked="" type="checkbox"/> Flug-Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hilfetexte <input checked="" type="checkbox"/> kein freies Speichern | 8 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | <input checked="" type="checkbox"/> sympathischer Hauptcharakter <input checked="" type="checkbox"/> angedeutete Liebesgeschichte <input checked="" type="checkbox"/> lockere Sprüche <input checked="" type="checkbox"/> wenig Gefühl der Bedrohung | 8 / 10 |
| BEDIENUNG | <input checked="" type="checkbox"/> Ballereien funktionieren gut mit Maus und Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Fluglagen nur mit Gamepad gut steuerbar | 7 / 10 |
| UMFANG | <input checked="" type="checkbox"/> in den Levels versteckte Techpoints <input checked="" type="checkbox"/> kurze Spielzeit <input checked="" type="checkbox"/> allgemein zu wenig Abwechslung | 6 / 10 |
| LEVELDESIGN | <input checked="" type="checkbox"/> teils riesige Höhen bzw. Tiefen <input checked="" type="checkbox"/> oft Wahl, ob man fliegend oder laufend kämpfen will <input checked="" type="checkbox"/> zu oft gleicher, langweiliger Aufbau | 7 / 10 |
| KI | <input checked="" type="checkbox"/> Gegner nehmen Deckung, wechseln Positionen <input checked="" type="checkbox"/> setzen Nahkampfangriffe ein <input checked="" type="checkbox"/> nicht mal in Massen eine Bedrohung | 7 / 10 |
| WAFFEN & EXTRAS | <input checked="" type="checkbox"/> Knarren dreistufig aufrüstbar <input checked="" type="checkbox"/> selten Munitionsmangel <input checked="" type="checkbox"/> viel zu wenig Waffenauswahl | 6 / 10 |
| HANDLUNG | <input checked="" type="checkbox"/> einige gelungene Überraschungen <input checked="" type="checkbox"/> an sich spannende Haupt-handlung ... <input checked="" type="checkbox"/> aber lasch und uninspiriert erzählt | 7 / 10 |

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

FAZIT **Actionspiel mit Jetpack und Leerlauf.**

