

The Scourge Project

Ob in KI-Begleitung oder mit echten Mitstreitern: Dieses Actionspiel ist über weite Strecken eine echte Plage.

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6792

Der böse Großkonzern experimentiert mit Alien-Kram, vier Kämpfer werden losgeschickt, um dem Treiben Einhalt zu gebieten. Das wenig originelle Grundkonzept hält, was es verspricht: uninspirierte Ballereien in öden Gebäudekomplexen, deren Sinn und Zweck nicht mal die Entwickler von **The Scourge Project** kennen dürften.

The Scourge Project ist das erste PC-Actionspiel des kleinen mallorquinischen Entwicklers Tragnarion und kann bisher nur über Valves Vertriebsplattform Steam bezogen werden.

Künstliche Dummheit

Zu Beginn von **The Scourge Project** dürfen Sie aus vier Helden wählen, letztlich macht es aber keinen Unterschied, mit wem Sie losziehen. Zwar verfügen alle vier über unterschiedliche Spezialangriffe, die durch das Wundermittelchen Ambrosia gespeist werden, doch die sind sich in ihrer Wirkungsweise recht ähnlich: Entweder werden die Gegner von Energiewellen aus den Schuhen gehoben, oder die Charaktere schützen sich mit einem Schild.

Genau wie das Vorbild lässt sich **The Scourge Project** im Koop-Modus spielen, sogar zu viert – was wir Ihnen auch empfehlen. Denn sollten Sie alleine loszie-

hen, werden die anderen drei Gestalten von einer oft saudämlichen KI übernommen. Ihre Begleiter neigen dazu, Deckungen zu ignorieren, und rennen alle naselang in den Tod. Immerhin können Sie die Kameraden dann in einem gewissen Zeitrahmen wiederbeleben. Und sollte es Sie mal erwischen, reagieren die KI-Begleiter recht flott, um Sie auf die Füße zu stellen. Jedoch ohne Vorsicht, was nicht selten das Ableben des Retters zur Folge hat.

Das Schleich-Projekt

Das Tempo von **The Scourge Project** lässt sich mit »lahm« prima zusammenfassen. Ihre Figur reagiert nur träge auf Befehle. Zuweilen müssen Sie mehrfach auf die Tasten hämmern, damit sich der Charakter hinter einer Kiste duckt. Und sobald sich eine Kontaktperson über Funk meldet, dürfen Sie nicht mal mehr rennen.

Die Levelaufstiege in den Disziplinen wie Waffenkönnen (wird nach Abschüssen berechnet) und Koop (wird nach Rettungsaktionen berechnet) wirken wie aufgepfropfte Kosmetik. Apropos: Immerhin ist **The Scourge Project** dank der scharfen Texturen und gelungenen Charaktermodelle ganz hübsch anzusehen. Das rettet das Spiel aber auch nicht vor dem Prädikat »Mittelmäß«. **PET**



Mit aktiviertem Energieschild sind Sie sicher vor Kugeln, können allerdings Ihrerseits auch niemanden umpusten.



Ihre Figur kann auch blind aus Deckungen heraus feuern. Das ist oft besser, als übers Fadenkreuz zu zielen.

Bedingt vertretbar

Petra Schmitz: Ich weiß, **The Scourge Project** ist ein vergleichsweise kleines Spiel zu einem kleinen Preis. Aber das macht's auch nicht besser. Zumindest, wenn man's alleine spielt. Über die Begleiter-KI hab ich mich zu Beginn geärgert, später nur noch geseufzt. Im Koop-Modus ist der Titel noch vertretbar, allerdings gibt's da deutlich bessere Alternativen wie beispielsweise die beiden Left 4 Dead-Spiele.



petra@gamestar.de

THE SCOURGE PROJECT ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Tragnarion Studios (The Scourge Project ist das PC-Erstlingswerk)
 PUBLISHER Bitbox Games (Steam) TERMIN (D) 9.4.2010
 SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln CA. PREIS 14 Euro
 AUSSTATTUNG – (Download) USK nicht geprüft

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7 8	9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	GeForce 6600 / 6800
3,0 GHz Intel AMD XP 2800+	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 5000+	Core 2 Quad Q6600 Phenom II X4 940	GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	GeForce 8800 / 9800
5,4 GB Festplatte	5,4 GB Festplatte	5,4 GB Festplatte	GeForce 9600
			GeForce GTX 200
			Radeon X1600
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2900
			Radeon HD 3800
			Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16), Herrschaft (16)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern, Gamespy
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden
 FAZIT Lahmes Geballere auf gerade mal drei Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Modelle + scharfe Texturen - wenig Animationen - fiese Clipping-Fehler - Texturen lieblos aneinandergeliebt	7 / 10
SOUND	+ gute englische Sprachausgabe - immer gleiche Waffensounds - vergessenswerte Musik	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial-Anzeige - Gegner schlucken zu viele Kugeln - Levelaufstiege kaum spürbar	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einige gelungene Zwischensequenzen - generische Feindbilder - keine Spannung	4 / 10
BEDIENUNG	+ Deckungssystem ... - ... das nur bedingt funktioniert - kein freies Speichern - Zwischensequenzen nicht abbrechbar	5 / 10
UMFANG	+ Kampagne für Einzelspieler und Koop - nur drei Multiplayer-Karten - Helden unterscheiden sich kaum	6 / 10
LEVELDESIGN	+ stets Deckungsmöglichkeiten + ein paar optische Höhepunkte - tristes Schlauchdesign - dauernd gleiche Elemente	5 / 10
KI	+ KI kämpft mit + schnelle Rettung durch Begleiter - Begleiter reagieren zuweilen nicht - nutzen Spezialkönnen nicht	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ neun Waffen ... - ... die sich viel zu ähnlich anfühlen - Spezialfähigkeiten kaum nötig	5 / 10
HANDLUNG	+ gelungene Auftaktsequenz + Helden mit eigenen Geschichten ... - öde umgesetztes Grundkonzept um bösen Konzern und Rebellen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden
FAZIT Minimaler Actionspaß zum kleinen Preis.

