

Singularity

Es lebe der Trash: Mit dem Zeitreise-Shooter Singularity beweist Raven Software, dass auch absurde Geschichten gute Unterhaltung bieten können, wenn sie von gutem Leveldesign und einer soliden Spielmechanik getragen werden.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6900

Mit B-Movie-Szenarien kennen sich die Entwickler von Raven Software aus. Schon im letzten Titel **Wolfenstein** präsentierten die amerikanischen Actionspezialisten eine mäßig stilvolle Mischung aus Zweitem Weltkrieg, Science-Fiction und Zombieangriff. Die Geschichte von **Singularity** schlägt in eine ähnliche Kerbe. In den Fünfzigerjahren stoßen klischeehafte sowjetische Wissenschaftler auf das geheimnisvolle Element 99, das eine Revolution in der Energieversorgung und Waffentechnik bedeutet. Natürlich gehen die Experimente schief, und die Forschungsanlage auf Katorga 12 wird komplett zerstört. Die Experimente bleiben für die Welt weit-

gehend folgenlos. Vorerst zumindest, denn 2010 werden Sie in der Rolle des amerikanischen Kommandosoldaten Nathan Renko auf die verlassene Insel geschickt, um die Gründe für die dort drastisch erhöhte radioaktive Strahlung zu suchen.

Bei der Erkundung der Ruinen wird Renko durch einen Zeitriss für wenige Minuten in die Vergangenheit gesogen, wo er die Zerstörung von Katorga 12 miterlebt. Wie es sich für einen Helden gehört, rettet er den russischen Wissenschaftler Nikolai Demichev vor dem sicheren Tod. Nur: Dadurch ändert er den Lauf der Geschichte. Nach Renkos Rückkehr in die Gegenwart beherrscht die UdSSR dank der übermächtigen



Die **Katastrophe** auf Katorga 12 hat die Bewohner in solch grässlichen Mutanten verwandelt. Eine Heilung gibt es natürlich nicht – bleibt nur der Griff zum Schießseisen.

Egg-Waffen den gesamten Globus, Demichev hat sich zum Kanzler auf Lebenszeit ernannt. Weil er nicht für die Misere der ganzen Menschheit verantwortlich sein will, muss Nathan Renko also zurück in die Vergangenheit reisen, um seinen Fehler zu korrigieren.

Das Zeitmanipulationsgerät

Der Star der Spiels ist allerdings nicht das wachsende Waffenarsenal, sondern das vielseitige Zeitmanipulationsgerät (ZMG). Das erlaubt Ihnen unter anderem wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2**, Gegenstände anzuheben oder auch den Zustand von Objekten und Organismen zu manipulieren. Was auf den ersten Blick eine Vielzahl spielerischer Möglichkeiten zu eröffnen scheint, entpuppt sich allerdings recht schnell als eingeschränktes, wenn auch effektiv eingesetztes Versatzstück. Sie dürfen das ZMG nur dort anwenden, wo die Leveldesigner es erlauben, etwa um eingestürzte Treppenaufgänge zu reparieren oder verwischte Schriftzüge sichtbar zu machen. **Singularity** bleibt immer ein Shooter.

Das bedeutet allerdings nicht, dass es keine gelungenen kleinen Rätsel gäbe. So müssen Sie zum Beispiel Kisten altern lassen, um den dann plattgedrückten Metallklotz durch enge Öffnungen zu schieben und anschließend als Kletterhilfe zu verwenden. Allerdings gibt es im gesamten Spiel nur einen Typ von »Kletterkiste«, was die Aufgabenstellung schnell vorhersehbar macht. Überhaupt geben Ihnen die Designer immer genau das an die Hand, was gerade gebraucht wird. Wenn Sie etwa ein einsames Scharfschützen-

Klassisches Konzept

Wer bis hierhin gelesen hat, weiß, dass Fehlerbehebung in Ego-Shootern überwiegend mit großen Mengen Blei geschieht. **Singularity** macht da keine Ausnahme. Ganz im Gegenteil: Der jüngste Titel der **Wolfenstein**-Macher ist ein klassischer – man könnte auch sagen: etwas altbackener – Genre-Vertreter, wie es sie nur noch selten gibt. Weder heilt Nathan Renko in Feuerpausen auf mysteriöse Weise seine Wunden, noch nimmt er automatisch Deckung. Wozu auch? Renko kämpft sich schließlich eher frontal durch die mit durchschnittlich intelligenten Gegnern und Mutanten gespickten Levels, wobei ihm vom Scharfschützengewehr bis zur Mingun alles zur Verfügung steht, was das Shooter-Herz begehrt. Neben den Standardwaffen macht besonders das auf der Egg-Technologie basierende Seeker-Gewehr viel Spaß, dessen durchschlagende Geschosse Sie ebenso selbst ins Ziel lenken dürfen wie die bowlingkugelartigen Sprengsätze des Granatwerfers.



Beeindruckend: Mit dem ZMG spult Nathan die Zeit zurück, um eine Brücke wiederaufzubauen.



Singularity erscheint in Deutschland zwar **geschnitten**, Kämpfe gegen Mutanten bleiben jedoch blutig.

phe durchforsten. Nicht nur die Optik beider Epochen unterscheidet sich deutlich, auch die Gegner haben nicht viel gemein. Warten 1955 Rotarmisten mit schwacher Bewaffnung und Einstiegsmutanten, müssen Sie sich in der raueren Gegenwart gegen schwer bewaffnete Spezialkräfte und deutlich fiesere Monster mit Zeitsprungfähigkeiten behaupten.

Inszenierung und Grafik

Wann Sie zu welchem Zweck durch welchen Zeitriss rennen, ergibt sich nicht nur aus dem streng linearen, aber zumeist gelungenen Leveldesign, sondern auch aus dem Funkverkehr mit Ihren gut vertonten Mitstreitern. Kathryn und Dr. Barisov treiben Nathan zur Eile an und sorgen so ge-

meinsam mit der zurückhaltenden, unheilschwangeren Tonkulisse für Spannung. Renko gibt dabei, wie andere Shooter-Diven, keinen Ton von sich. An der technischen Brillanz kann seine Sprachlosigkeit nicht liegen, denn grafisch ist **Singularity** trotz der Unreal Engine 3 nicht mehr ganz zeitgemäß und kämpft zum Teil mit Nachladeproblemen bei

den eher matschigen Texturen. In der Hitze des Gefechts stört das jedoch kaum, denn in puncto Gestaltung kann sich Katorga 12 durchaus sehen lassen, auch wenn sich manche Elemente häufig wiederholen. Der Steuerung hingegen merkt man den Konsoleneinfluss nicht an. Nathan bewegt sich direkt und präzise über das russische Eiland. **SD**

Nostalgie-Shooter

Stefan Dworschak: Zeitmanipulation hin oder her: Singularity ist ein simpler, gelungener Ego-Shooter ohne überragende Stärken oder große Schwächen, aber mit vielen gut geklauten Ideen und dem typischen, düsteren Raven-Software-Touch. In den zu meist abwechslungsreich gestalteten Levels liegen überall Kisten herum, stets gibt es etwas zu entdecken – auch wenn letzten Endes immer das Gleiche drin ist. Fans klassischer Ballereien dürften angesichts solch nostalgischen Spieldesigns mehr als einmal eine Freudenträne verdücken. Wer geradlinige Action mag und die etwas wirr präsentierte Handlung sowie das verschenkte spielerische Potenzial verschmerzen kann, darf den Zeitsprung ruhigen Gewissens wagen.



stefan@gamestar.de



In den **Fünfzigerjahren** kämpfen Sie vor allem gegen Rotarmisten und kleinere Mutanten.



Kletterkiste: Mit dem Zeitmanipulationsgerät kann Nathan die improvisierte Treppenstufe bewegen.

SINGULARITY

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Raven Software (Wolfenstein, GS 11/09: 69 Punkte)
 PUBLISHER Activision Blizzard
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 13 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 24.06.2010
 CA. PREIS 50 Euro
 ab 18 Jahren



GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEAND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM Core 2 Duo E4300 Athlon 64/X2 4.400+ 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E4300 Athlon 64/X2 4.400+ 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	OPTIMUM Core2Quad E6300 Phenom II X2 550 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	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
PROFITIERT VON -			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10		KOPIERSCHUTZ Securom	
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Extermination (6 bis 12), Kreaturen gegen Soldaten (6 bis 12)
 SPIELTYPEN Internet SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
 FAZIT Wenige Modi, aber nette Dreingabe.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Gestaltung mit vielen Details + solide Effekte ... - ... ohne Brillanz + schwammige Texturen + viel Bauteil-Recycling	7 / 10
SOUND	+ solide Waffensounds + Musik passt sich der Situation an ... - ... wechselt aber oft abrupt + Explosionen ohne Volumen	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + keine unfairen Stellen ... + aber kaum merklicher Anstieg im Spielverlauf + simple Bosskämpfe	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ durchweg gute Sprecher + B-Movie-Gruselstimmung + unsichtbare Barrieren + Gegner wiederholen häufig ihre Kommandos	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Maussteuerung + Doppelbelegung von »Nachladen« und »Aufnehmen« + nur ein einziger Spielstand	8 / 10
UMFANG	+ Entdeckerdrang wird belohnt + drei unterschiedliche Enden - recht kurze Spielzeit - keine große Vielfalt bei den Gegnern	6 / 10
LEVELDESIGN	+ insgesamt abwechslungsreich + kleinere Rätsel ... - ... die sich wiederholen + Kisten wirken willkürlich platziert	7 / 10
KI	+ Gegner verwenden Granaten und suchen Deckung ... + greifen aber frontal an + Endgegner folgen streng einem Muster	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ taktisch nützliches Alternativfeuer + ZMG erlaubt alternative Vorgehensweisen + umfangreiche Upgrades für Waffen und Heiden	10 / 10
HANDLUNG	+ trashige, aber interessante Hintergrundgeschichte + trieft vor billigen Klischees + zu knappe, daher verwirrende Erzählweise	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gelungener, klassischer Shooter.

