

Red Faction Armageddon

Nach unserem Test des Actionspiels Red Faction: Armageddon zieht sich eine Schneise der Zerstörung über den Mars. Trotzdem lohnt es sich auch für Sie noch, den roten Planeten zu besuchen – sofern Sie wie wir effektgeladene Schießereien mögen. Von Henry Ernst und Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: THQ Entwickler: Volition (Red Faction: Guerrilla, GS 11/09: 83 Punkte)
Termin: 7.6.2011 Spieler: 1-4 Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7455

Auf DVD: Test-Video

Darius Mason, seines Zeichens Protagonist des Actionspiels **Red Faction: Armageddon**, ist ein Pechvogel allererster Güte. Der Mann trägt ungewollt Mitschuld daran, dass die Marsoberfläche unbewohnbar geworden ist und sich die gesamte Bevölkerung in Minenschächten und Tunneln herumdrücken muss. Darius hat sich nämlich vom Schurken Adam Hale veräppeln lassen, und der konnte dann ungestört die Atmosphäre-Maschine des Planeten schrotten. Als ob das nicht schon genug wäre, befreit Mr. Mason ein paar Jahre drauf unbeabsichtigt eine uralte Alien-

rasse, die mit Vorliebe ihre Klauen und Zähne in menschliche Tunnelratten schlägt. Bei soviel schlechtem Karma verwundert es kaum, dass Mason alles daran setzt, die Biester aufzuhalten und auf dem roten Planeten für Ruhe zu sorgen. »Auf« dem Roten Planeten ist allerdings nicht ganz zutreffend, denn im Gegensatz zum im Zuge der »Wir müssen jetzt auch ein Open-World-Spiel machen!«-Welle veröffentlichten Vorgänger **Red Faction: Guerrilla** spielt **Armageddon** zu großen Teilen unter der Planetenoberfläche.

Nach dem Ausbruch der Alienplage gilt es für die verbliebenen Menschen zu retten,

Kopierschutz

Um Red Faction: Armageddon auf dem PC spielen zu können, müssen Sie den Titel zuvor über eine Internetaktivierung frei schalten. Und sie müssen ihn zusätzlich an ein Steam-Konto binden. Also doppelte Absicherung, genau wie zuvor beim THQ-Spiel Homefront.

was noch zu retten ist – und da relativ schnell bekannt wird, wer die Schuld an dem ganzen Schlamassel trägt, gibt es für Darius Mason einiges wiedergutzumachen. Dreh- und Angelpunkt der Handlung ist

+ Stärken

- + klasse Effekte
- + entspannende Mech-Passagen
- + prima Zwischensequenzen

- Schwächen

- Leveldesign manchmal eintönig
- keine deutsche Sprachausgabe

Auf dem Weg nach Bastion muss Darius mehrere infizierte Gebäude zerlegen.

DIE INFIZIERTEN GEBÄUDE ZERSTÖREN

3/5
ZERSTÖREN



Zerstörung und Heimsuchung

Neben der Kampagne stecken in Red Faction: Armageddon noch zwei weitere Spielmodi. Im Zerstörungsmodus geht es darum, innerhalb eines Zeitfensters möglichst viel kaputt zu machen, um eine bestimmte Punktemarke zu knacken. Erst wenn die erreicht ist, wird die nächste Karte freigeschaltet. Trick an der Sache: herauszufinden, welche Aufbauten auf den Maps die meisten Punkte einbringen und durch Dauerschaden Boni zu erspielen. Ranglisten verraten, welcher Spieler auf welcher Karte die meisten Punkte eingeheimst hat.

Der Heimsuchungsmodus ist auf Koop ausgelegt. Bis zu vier Spieler stellen sich auf unterschiedlichsten Karten immer neuen Gegnerwellen, um etwa bestimmte Gebäude zu verteidigen. Heimsuchung ist auf den schnellen Adrenalinkick für zwischendurch ausgelegt und macht vor allem dann Spaß, wenn man vor lauter Angreifern die Mitstreiter nicht mehr sieht.

Zerstörung ist Programm: In einem knapp bemessenen Zeitfenster muss möglichst viel zu Bruch gehen.



eine Siedlung mit dem passenden Namen »Bastion«, in der sich wenige Überlebende verschanzt haben. Leider hat die Stadt einiges abbekommen: Die Stromversorgung ist hinüber, Wasser wird langsam knapp, und für die automatischen Geschütze müssen dringend neue Energiezellen besorgt werden. Obwohl er weder Installateur noch Elektriker gelernt hat, ist Mason für diese Jobs geradezu prädestiniert, trägt er doch ein nützliches Universalwerkzeug namens Nanoschmiede am Unterarm, mit dem auch die umfangreichsten Reparaturen kein Problem darstellen. Außerdem mit Pistole, Schrotflinte und einem mächtigen Hammer ausgestattet macht sich Mason daran, die Eingeweide des Mars zu erkunden. Damit der Spieler sich in den endlosen Tunneln und Schächten nicht verläuft, haben die Entwickler Darius mit einem sprechenden Computer ausgerüstet, der den Weg zum nächsten Ziel anzeigt und dank ständiger Kabbeleien mit Mason ein paar humoristische Akzente in der ansonsten sehr düsteren Story setzt. Obacht: **Armageddon** ist nicht lokalisiert, sondern blendet lediglich deutsche Untertitel ein.

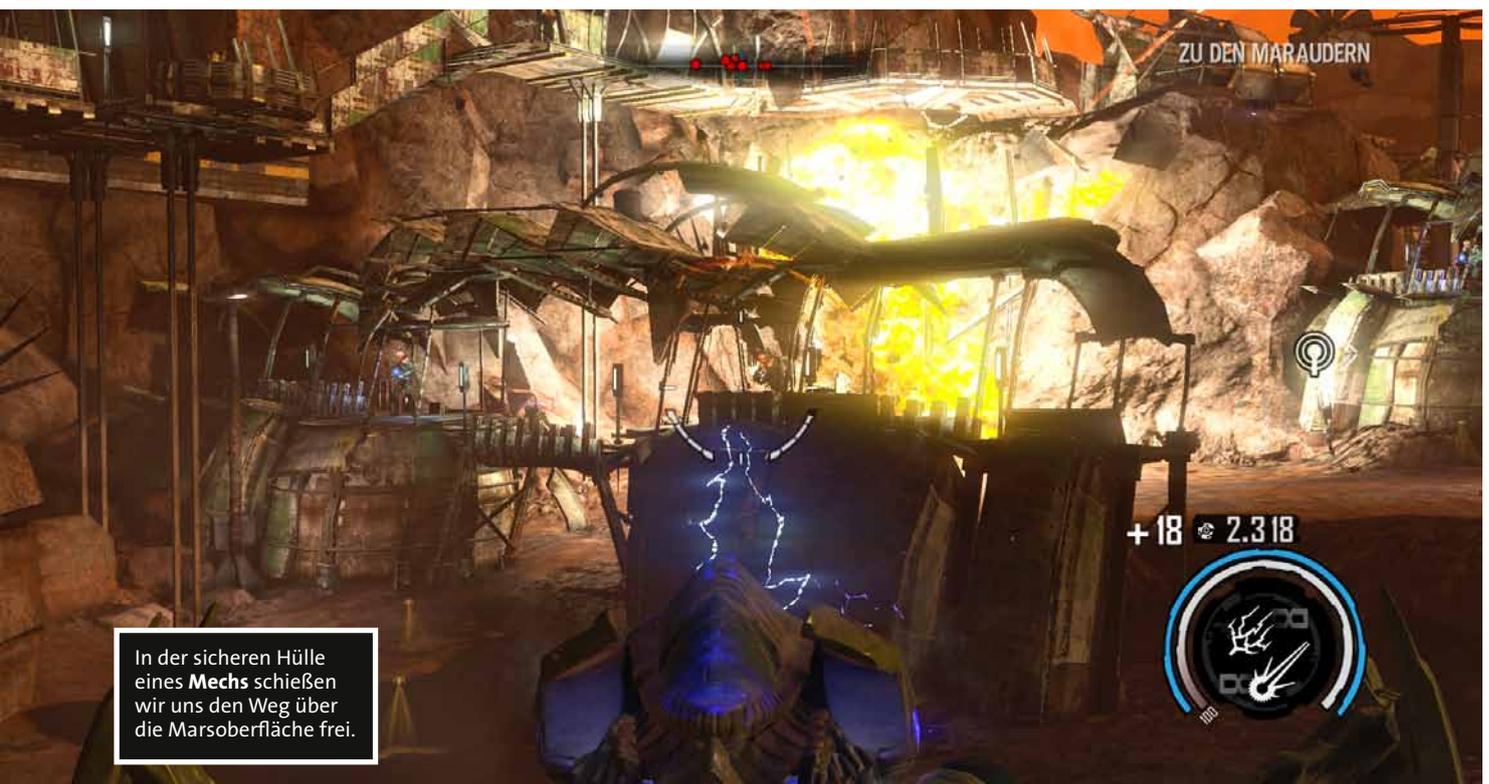
Kaum haben wir Bastion verlassen, stürzen sich auch schon die ersten Bösewichte auf den guten Darius. Kleine Krabbelviecher schwärmen mit beängstigender Geschwindigkeit über den Boden. Bald aber schon haben die großen Brüder der Wuseldinger ihren Auftritt: Grüne Zweibeiner mit eitrigen Pusteln, merkwürdigen Stacheln, scharfen Klauen und einer Abneigung gegen Menschen springen uns entgegen. Die Biester sind unglaublich schnell in beängstigender großer Zahl vorhanden und gut an das Höhlenleben angepasst. Anstatt auf Mason zuzurennen und sich ausknipsen zu lassen, springen die Ungeheuer von Wand zu Wand, turnen an Felsformationen herum und greifen aus allen Richtungen an.

Von angenehmer Panik erfüllt laden wir die Pumpgun durch und erinnern uns an die weisen Worte des großen Qi-Gon Jinn: »Fühlen, nicht denken!« Also denken wir nicht, fühlen uns bedroht und starten ein Gemetzel, das sich gewaschen hat. Aber vor lauter Nachladen, Ausweichen, Zielen und panischem Umschauen haben wir etwas Wichtiges übersehen: große, mit Schleim

überzogene Kokons mit ledriger, von pulsierenden Adern durchzogener Haut, die alle paar Sekunden ein paar Aliens gebären. Wir werden überrannt. Beim nächsten Anlauf vernichten wir zuerst die Brutstätten und dann die Ungeheuer – und siehe da, innerhalb kürzester Zeit ist der Weg zu den beschädigten Generatoren frei.

Trotz der überall lauenden Gefahr halten wir ständig die Augen nach Containern offen, in denen Munition und so genannter »Barschrott« lagert. Mit Letzterem darf sich Mason Verbesserungen kaufen, etwa mehr Gesundheitspunkte oder eine Rückstoßdämpfung für seine Knarren.

Dann geht's für Darius an Bord eines kleinen Mechs weiter, der mit MG sowie Raketenwerfer bewaffnet ist und dezent an die »Vitality Suits« aus **Lost Planet** erinnert. Dank unendlicher Munition und einer starken Panzerung haben die in Scharen angreifenden Bösewichte keine Chance: Welle um Welle zerplatzt unter dem Stahlgewitter des Maschinengewehrs, größere Brocken verglühn in den Explosionen unserer Rake-



In der sicheren Hülle eines **Mechs** schießen wir uns den Weg über die Marsoberfläche frei.

Diese dicken **Aliens** neigen dazu, Darius umzuschubsen. Also besser nicht zu nah rankommen lassen.

Oft wuseln so viele Gegner um Darius herum, dass man einzelne **Kreaturen** nicht mehr ausmachen kann.



ten. Diese sporadischen Mech-Sequenzen bieten nicht nur eine angenehme Abwechslung zu den intensiven normalen Ballereien, sie belohnen auch mit einem kurzen Eindruck von Unbesiegbarkeit.

Nachdem wir auch das letzte Ungeheuer auf den Rücken gelegt haben, müssen wir die schützende Metallhülle verlassen und zu Fuß weitergehen. Die GPS-Einblendungen des Unterarm-Computers führen Mason in einen sehr hohen Raum. Der Ausgang liegt natürliche etliche Stockwerke über uns, doch bevor wir anfangen können, die Leitern und Rampen der riesigen Stahlkonstruktion zu erklimmen, betritt ein dickes, grünes Alien mit dem bezeichnenden Namen »Gigante« die Bühne, stürmt auf uns

zu und bringt alles zum Einsturz, was ihm im Weg steht. Container und Stützpfeiler gehen zu Bruch, außerdem hat der Riese auch noch echte Nehmerqualitäten und greift mit ätzenden Säureschwaden an. Als der Gigant röchelnd zusammenbricht, stehen wir in einem Raum voller Trümmer, ohne jede Möglichkeit, den Ausgang zu erreichen. Hier kommt Masons Nanoschmiede zum Einsatz: Auf Knopfdruck repariert das nützliche Werkzeug einfach alles, was uns unter den Füßen weggebrochen ist. Mit jedem Schritt, den wir machen, entstehen Treppen, Gänge und Aufbauten, bis wir schließlich den Ausgang erreichen. Diese Art der Reparatur kennen wir zwar schon aus **Singularity**, trotzdem macht es nach wie vor Spaß, dabei zuzusehen, wie sich zer-

störte Generatoren wieder zusammensetzen, umgefallene Türme auferstehen oder zerstörte Gebäude urplötzlich wieder in altem Glanz erstrahlen. Clevere Spieler nutzen die Nanoschmiede auch, um zerstörte Deckungen zu reparieren.

Dass sich die Entwickler auf die Fahnen geschrieben haben, deutlich mehr Science-Fiction-Elemente im Spiel unterzubringen, merkt man vor allem am Waffenarsenal. Konventionelle Knarren wie Schrotflinten und Sturmgewehre sind ebenso vorhanden wie wirklich abgefahrene Flinten, mit denen wir Plasmastrahlen verschießen, die nur organische Materie auflösen. Dazu kommt beispielsweise ein Granatwerfer, mit dem wir kleine schwarze Löcher entstehen las-

Technik-Check Red Faction: Armageddon

Technik-Tipps

- ▶ Am meisten Einfluss auf die Leistung hat die Einstellung »Schattendetails«. Pro Stufe gewinnen Sie 15 bis 20 Prozent Leistung.
- ▶ Durch Reduzieren der Auflösung gewinnen Sie 20 Prozent Leistung pro Stufe. Wählen Sie 16:9-Formate für den besten Bildausschnitt.

- ▶ Kantenglättung deaktivieren Sie nur als letzte Möglichkeit. Zum einen das lediglich rund zehn Prozent Leistung, zum anderen müssen Sie dann mit unschönen Pixeltreppen leben.
- ▶ Weniger als 2,0 GByte Arbeitsspeicher sollten nicht in Ihrem System stecken. Red Faction: Armageddon hat sonst mit häufigen Nachladerucklern zu kämpfen.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 8 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

So läuft Red Faction: Armageddon auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **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.

1	Geforce 8/9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
GRAFIKKARTE	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 280	GTX 295				
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 260	GTX 560	GTX 470	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870		HD 5970		
	Radeon HD 6000		HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 6990		
PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i				i3 540	i5 560	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960
	Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
		Core i 3xxx								
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
LEGENDE	ruckelt stark	800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps, xxxxxx bla	800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps	800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps



1920X1080, DIRECTX 11, 8X AA

Unter DX11 gibt es schicke Schatten und »Umgebungsverdeckung« (SSAO). Gut erkennbar am Kopf **1** und auf dem Boden **2**.



1920X1080, DIRECTX 9, 8X AA

Unter Directx 9 wirkt SSAO künstlicher und weniger intensiv, sowohl auf dem Hinterkopf des Helden **1**, als auch auf dem Boden **2**.

sen. Ein großer Teil des Reizes von **Red Faction: Armageddon** liegt in der Mischung aus abgefahrenen Waffen und der Möglichkeit, die Spielwelt in Schutt und Asche zu legen. Dass die Nanoschmiede sich über Upgrades auch zu einer Waffe ausbauen lässt, mit der Mason Schockwellen aussendet oder einen Schutzschild erzeugt, verleiht der Zerstörungsorgie einen zusätzlichen Reiz. Obwohl das Leveldesign von **Armageddon** dann und wann mit sich wiederholenden Versatzstücken langweilt, reißen es die Missionsziele wieder raus. Spannende Eskort-

Wiederaufbau aus dem Unterarm.

aufträge, Reparaturarbeiten, jede Menge Zerstörungsaufgaben und die gelungene Story sorgen dafür, dass der auf knapp zehn Stunden Spielzeit ausgelegte Kampagne nicht die Puste ausgeht. Besonders gefallen haben uns die immer wieder eingestreuten Fahrzeugsequenzen: Mit einem riesigen Mech stampfen wir über die Marsoberfläche und pulverisieren alles, was sich uns in den Weg stellt, wir flüchten an Bord einer Lorenbahn vor dicken Endgegnern, und wir dürfen uns sogar in den roten Himmel des Mars erheben. Ebenfalls gut gelungen ist die Balance zwischen normalen Ballereien und Abschnitten, in denen uns das Spiel dermaßen viele Gegner vor den Latz knallt, dass selbst ein Serious Sam Respekt zollen würde. Doch dank der Möglichkeit, vier Flinten herumzutragen, bekommt man bei **Armageddon** jedes Problem früher oder später in den Griff. Ebenfalls positiv: Anstatt der Unsitte zu folgen, mit maximal fünf Gegnertypen zu langweilen, fährt **Armageddon** von kleinen und großen Aliens über dicke Endgegner bis hin zu Kultisten und Soldaten einiges an Kanonenfutter auf. Und obwohl die Gegner bestimmt nicht zu den cleversten Vertretern ihrer Zunft gehören, ist das Spiel allein wegen der Gegnermassen alles andere als einfach.

Je tiefer man in die Geschichte eindringt, desto deutlicher wird die Detailversessen-

heit, mit der die Entwickler zu Werke gegangen sind. Zahlreiche Kinofilme werden zitiert, und es gibt nette Details wie den Bart, der Mason im Verlauf der Handlung wächst. Leider ist Volition nicht überall so akribisch vorgegangen. Die an sich gute Kameraführung bekommt schon mal Probleme, wenn die Gegner den Helden in eine Ecke gedrängt haben. Auch die zerstörbare Umwelt hat ihre Schattenseiten, denn es kommt nicht selten vor, dass Mason an den Trümmern zusammengestürzter Objekte hängenbleibt und der Spieler dank hopsender Perspektiven nicht mehr weiß, wo oben und unten ist. Auch die Animationen der Gegner wirken bisweilen ein wenig hüftsteif. Dagegen stehen die hervorragenden Zwischensequenzen, die mit guter Kameraführung und gelungenen Dialogen die Handlung vorantreiben. Wir hätten uns noch mehr dieser schönen Verschnaufpausen in der Dauer-Action gewünscht.

Zugegeben, die meisten Elemente aus **Red Faction: Armageddon** hat man schon in anderen Spielen gesehen. Dennoch ist es den Entwicklern gelungen, aus den Zutaten ein insgesamt abwechslungsreiches Erlebnis zu machen. Dank der zerstörbaren Gebäude und der Spezialeffekte kommen auch Augen und Ohren nicht zu kurz. Wer Lust auf kompromisslose Action fernab von Kriegsszenarien hat, reist auf den Mars. **PET HE**



Spannender als Crysis 2

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

Ja, Red Faction Armageddon mag nicht so beeindruckend sein wie Crysis 2, und obendrein deutlich linearer. Aber Armageddon hat für mich einen entscheidenden Vorteil gegenüber der Alienjagd in New York: einen Protagonisten, mit dem ich mich identifizieren kann. Einen, der nicht nur ein schicker Anzug voller Technik-Schnickschnack, aber bar jeder Gefühle ist. Darius Mason und seine Geschichte allein machen Armageddon für mich spannender als Crysis 2.



Mit der Nanoschmiede repariert Darius in Windeseile zerstörte Stromgeneratoren.

TERMIN 7.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Red Faction Armageddon

Publisher THQ
Entwickler Volition
Sprache Englisch mit deutschen Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam, Internet-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION

»Durchgängig spaßige Kaputtmacherei«

SPASS	[Progress bar]		
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Heimsuchung (4) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

»Baller- und Zerstörungssorgie für bis zu vier Koop-Spieler. Je mehr Aliens anrennen und je mehr kaputt geht, desto spaßiger wird es.«

GRAFIK

- imposante Explosionen + hübsche Beleuchtung
- gelungene Waffeneffekte + manchmal zu dunkel
- einige Animationen hölzern

SOUND

- coole elektronische Musik + wuchtige Explosionssounds
- sehr gute englische Sprecher + keine deutsche Tonspur
- wenige Umgebungsgeräusche

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- entspannende Mech-Passagen
- nie unfair + gutes Tipp-System

ATMOSPHERE

- tolle Zwischensequenzen
- teilweise schön düster + coole Sprüche ...
- ... die manchmal etwas aufgesetzt wirken

BEDIENUNG

- freies Speichern
- Ändern des Schwierigkeitsgrads im Spiel
- Unterarm-GPS + Gegneranzeige auf Radar

UMFANG

- viele Gagnetypen
- Zerstörungs- und Heimsuchungsmodus
- geringer Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- zerstörbare Gebäude + versteckter Barschrott
- atmosphärische Höhlen und Ruinen
- Wiederholungen von Levelversatzstücken + streng linear

KI

- Spezialangriffe der Gegner
- menschliche Gegner weichen Angriffen aus
- zumeist stumpfes Vorpreschen

WAFFEN & EXTRAS

- viele unterschiedliche und spannende Waffentypen
- viele nützliche freischaltbare Extras
- Waffentausch an Automaten

HANDLUNG

- spannende Geschichte
- sympathische Hauptfigur
- am Ende ärgerlicher Logikfehler

83

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 10,5 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4300
A64 X2 4400+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad Q6600
Athlon II X2 260, Geforce 9800 GTX
3,0 GB RAM, 7,6 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad Q6600
Phenom II X4 920, Geforce GTX 260
4,5 GB RAM, 7,6 GB Festplatte

PROFIS

Fortgeschrittene

Einstieger

ANSORBER