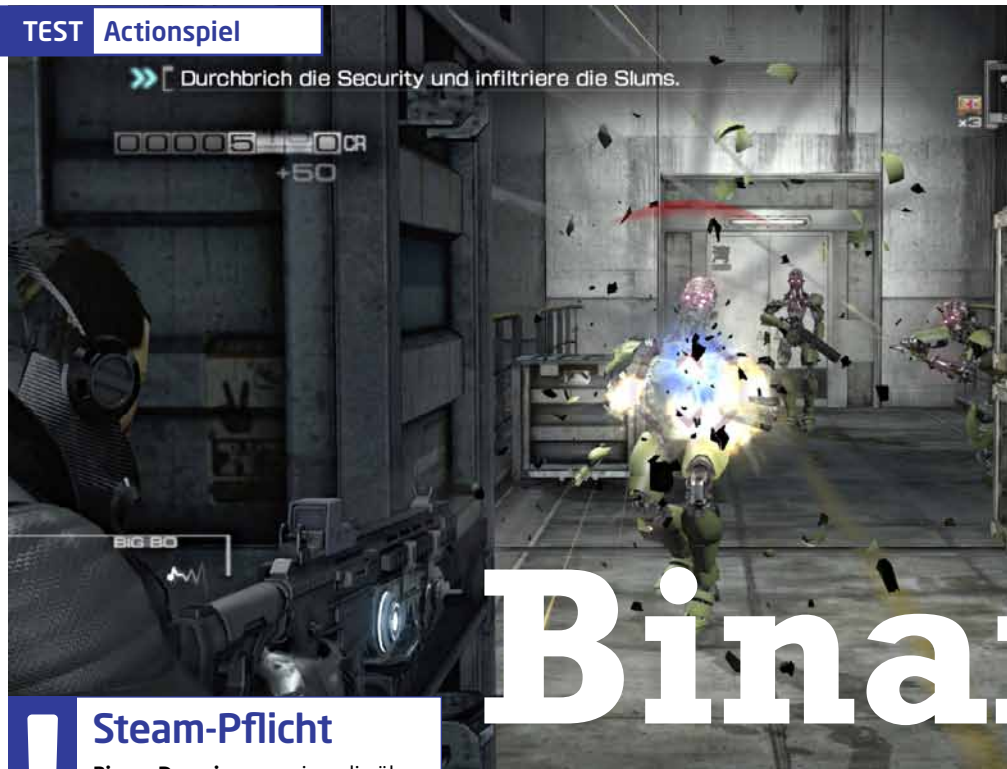




➤ Stärken

- + spannende Geschichte
- + rasante Gefechte

➤ Schwächen

- schlecht auf den PC portiert
- veraltete Grafik

Wer während der rasanten Kämpfe nicht aktiv **Deckung** sucht, der gewinnt in Binary Domain keinen Blumentopf. (1920x1080 Pixel, volle Details)

! Steam-Pflicht

Binary Domain muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach können Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Binary Domain

Taktik, Action und eine spannende Story - Segas Zutaten für einen gelungenen Sci-Fi-Shooter. Wäre da nicht die schwache PC-Portierung. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

Genre: **Aktionspiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Toshihiro Nagoshi** (**Binary Domain** ist das PC-Erstlingswerk)
Termin: **18.5.2012** Spieler: **1 bis 10** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7877

Auf DVD: Test-Video

Roboter sind eine tolle Erfindung. Um vorauszusagen, dass unsere Gesellschaft in der Zukunft mehr und mehr von autonomen Maschinen abhängig wird, muss man kein Hellseher sein. Sega nimmt sich des spannenden Themas in Form eines Video- und nun auch PC-Spiels an. Im Taktik-Shooter **Binary Domain** geht es mit großen Kalibern gegen hochentwickelte Androiden. Aber auch um die Frage, wie viel das »Gefühl« eines Menschroboters im Vergleich zu dem eines echten Menschen wert ist.

Die Welt im Jahr 2080 ist eine einzige düstere Klimakatastrophe. Die steigenden Meeresspiegel zwingen die Menschen, auf den Ruinen der alten Metropolen riesige Wolkenkratzer zu errichten, komplett neue Städte thronen auf dem Schutt der Jahrhunderte. Die Roboterherstellung ist eines der wichtigsten Industriefelder. Ein internationales Abkommen verbietet allerdings den Bau von Maschinen, die Menschen täuschend ähnlich sehen. Doch in Detroit taucht eines Tages ein Mann auf, der sich selbst als künstliches Wesen enttarnt und offensichtlich völlig am Rad dreht. Die Re-

gierung steht vor einem Rätsel: Sind diese Cyborgs gefährlich? Woher kommen sie? Wie viele gibt es von ihnen? Und warum halten sich die »Seelenlosen«, wie sie genannt werden, selbst für Menschen? Eine Menge Potenzial für eine spannende Handlung. Diese werden wir in der Haut des Elitesoldaten Dan Marshalls erleben, der in Japan nach den Drahtziehern einer globalen Verschwörung sucht. Die vergleichsweise unverbrauchte und fesselnde Geschichte wird hauptsächlich über Zwischensequenzen erzählt und überrascht auch durch die ein oder andere Wendung. Und anders als



Die zahlreichen **Bossgegner** sind vor allem eines: riesengroß.



Das Spiel erzählt seine Geschichte in coolen **Zwischensequenzen**.

Sprachwissenschaften



Wer ein Headset besitzt, der kann taktische Befehle per **Sprachsteuerung** erteilen. Zudem dürfen Sie in Gesprächen alternativ auch über das Mikrofon antworten.



Ähnlich wie in den meisten Spielen von BioWare wirken sich Ihre **Antworten** auf das Gemüt der KI-Teamkollegen aus. Wer all zu oft gegen den Strich bürstet, der bekommt es sogar mit Meuterei zu tun.

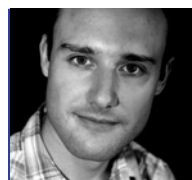
die Erzählkünste manch anderer Actionspiele hält sie den Spieler bis zum Ende der mit zehn Spielstunden vergleichsweise langen Kampagne bei der Stange.

In den zahlreichen Actioneinlagen orientiert sich **Binary Domain** stark an **Mass Effect**. Wir hechten aus der Schulterperspektive von Deckung zu Deckung, ballern mit gezielten Feuerstößen auf anrückende Gegner und befehlen unseren KI-Kameraden, dasselbe zu tun. Cool dabei: Wenn wir einem Roboter die Beine wegschießen, geht der Bursche zwar zu Boden, ballert aber trotzdem munter weiter. Gerade wenn wir es mit vielen Maschinen gleichzeitig zu tun bekommen, die uns durch cleveres Vorrücken in die Enge zu drängen versuchen, kommt ein bedrückendes Gefühl auf. Trotzdem bleibt der Schwierigkeitsgrad stets fair. Was auch an der tatkräftigen Unterstützung unserer Kollegen liegt. Denen können wir simple Befehle erteilen, wahlweise über

die, die uns durch den Kopf gehen, sind hingegen nicht dabei – schade. Dafür motivieren die zahlreichen und gigantischen Bossgegner, bei denen ebenso wie im Rest des Spiels pures Draufhalten nicht ausreicht, sondern die richtige Waffenwahl und clevere Deckungssuche gefragt sind. Zudem wird die Action immer mal wieder durch spontane Geschicklichkeitseinlagen aufgelockert, etwa wenn wir mit einem Jetski durch geflutete U-Bahnrohre rasen und dabei Minen ausweichen müssen. Cool: Durch Abschüsse verdientes Geld investieren wir in zahlreiche Waffen- und Rüstungs-Mods, durch die wir Dan und sein Team nicht nur sukzessive verbessern, sondern sie auch spezialisieren können.

Technisch gibt es indes einige Defizite, denn die Entwickler haben kaum Aufwand in die PC-Portierung gesteckt. So müssen Sie die überall im Spiel prangenden Tasten-Symbole der Xbox-Version händisch im externen Konfigurationsmenü durch ihre PC-Pendants ersetzen. Die per Patch nachträglich eingebaute Mausunterstützung in den Menüs funktioniert ebenfalls alles andere als gut. Und während das Zielen und Schießen weitgehend reibungslos klappt, fallen die Waffenwahl und das Werfen von Granaten ausgesprochen fummelig aus.

Da passt es ins Bild, dass **Binary Domain** die Möglichkeiten eines PCs auch grafisch nicht zu nutzen vermag; bis auf höhere Auflösungen und optionale Kantenglättung lässt das Programm keinerlei zusätzliche Aufhebungen zu. Die wären aber nötig gewesen, denn **Binary Domain** ist kein sonderlich hübsches Spiel. Vor allem die Texturen, Animationen und die generelle Detailfülle hinken aktuellen Genre-Standards meilenweit hinterher. Dasselbe gilt für die Synchronisation. Die Sprecher wirken zwar allesamt professionell, in vielen Passagen scheinen die Dialogzeilen aber zusammenhanglos abgelesen worden zu sein, wodurch oft die Dramatik oder der Witz flöten geht. Schade, denn solche Mankos kosten das Spiel viel



Die Story reißt es raus

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Hätte **Binary Domain** nicht seine vergleichsweise unverbrauchte Geschichte, wäre Segas Actionspiel nur ein weiteres unter vielen. Klar machen die taktisch angehauchten Ballereien viel Spaß. Wirklich Neues bieten sie allerdings nicht, zumal die Grafik alles andere als modern ist. Ich bleibe trotzdem am Ball. Weil ich wissen will, wohin mich die Geschichte führt. Und weil das Spiel clever mit der heiklen Roboter-Thematik umzugehen weiß und sehr gut unterhält, ohne gleich die Moralkette zu schwingen. Letztere ziehe ich allerdings den Entwicklern über den Schädel. Wer so eine verkorkste PC-Portierung ablieft, der verdient nichts anderes.

seiner an sich gelungenen Atmosphäre. Wer darüber hinweg hören kann, freut sich über das stimmige Szenario und die spannend erzählte Handlung, die – anders als so mancher Genre-Konkurrent – ganz ohne den üblichen Terrorismus-Elitesoldaten-Verschwörung-Einerlei auskommt. **TW** / **DM**

TERMIN 18.5.2012 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Binary Domain

Actionspiel

Publisher Sega
Entwickler Toshihiro Nagoshi
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) (Team-)Deathmatch (10), Einsatz (10), Zerstörung (10), vier weitere Modi
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Nett für zwischendurch. Mangels Vielfalt aber auf Dauer zu eintönig.«

GRAFIK
+ detaillierte Roboter + hübsche Effekte
- oft triste Umgebungen - schwammige Texturen - generelle Detailarmut

SOUND
+ gelungene Effekte + professionelle Sprecher ...
- ... die aber oft wie ohne Zusammenhang abgelesen klingen
- vergleichsweise öde Musik

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg
+ knackige, aber nie unfaire Kämpfe
+ gutes Treffer-Feedback

ATMOSPHÄRE
+ unverbrauchtes Szenario + imposante Bossgegner
+ gut gemachte Zwischensequenzen + rasante Gefechte
- auf Dauer zu wenig Abwechslung

BEDIENUNG
+ präzises Zielen - hakelige Waffen- und Granatenwahl
- Xbox-Symbole müssen händisch ausgeblendet werden
- fummelige Mausunterstützung in den Menüs

UMFANG
+ vergleichsweise lange Solo-Kampagne
- kaum Wiederspielwert
- dünner Multiplayer-Teil - gefühlt fehlt ein Koop-Modus

LEVELDESIGN
+ nachvollziehbare Umgebungen
+ diverse Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen
+ auffallende Levelgrenzen - detailarm und oft trist

KI
+ Roboter versuchen den Spieler einzukreisen
+ suchen aktiv Deckung
- neigen aber auch häufig zum stupiden Vorpreschen

WAFFEN & EXTRAS
+ sammelbare Waffen- und Rüstungsmods
+ durchdachtes Waffenarsenal ...
- ... aber nur wenig Auswahl

HANDLUNG
+ interessante und erwachsene Geschichte + interessantes Heldengespann + Dialogoptionen beeinflussen Moral
- generell wenig wendungsreich

Wer hat diese Portierung verbochen?

ein Auswahlmenü oder verbal über das Headset-Mikrofon. Letzteres funktioniert allerdings nicht optimal, da Befehle oft nicht erkannt werden und das Wiederholen Zeit kostet. Nett hingegen: Wer seinen Kollegen in Dialogen all zu oft auf die Füße tritt, sinkt in deren Ansehen. Das hat Einfluss auf ihr Handeln und ihre Bereitschaft, uns im Kampf beizustehen. Dieses Dialogsystem passt prima zu **Binary Domain**, ist allerdings nur halbherzig umgesetzt. So sind in vielen Situationen Antworten vorgegeben, mit denen wir selbst nicht viel anfangen können;

