

## Digitales | Games: Red Faction: Armageddon

Bereits zum dritten Mal dürfen Spielerinnen auf dem Mars die Fetzen fliegen lassen. Sprichwörtlich, denn die Reihe ist u.a. dafür bekannt, dass eine grundlegende Deformation der Spielwelt möglich ist. Diesmal geht es allerdings nicht wie in den Vorgängern um menschlich-politische Machtspiele, sondern um ein anderes Problem. Die Ur-Einwohner des Planeten machen sich bemerkbar, und offensichtlich haben sie eine Vorliebe für Menschenfleisch. **RUDOLF INDERST** widmet sich der Siedlerproblematik.



Endlich, Leben auf dem Mars! Aber muss dieses denn gleich so fies sein? Kein Gedankenaustausch? Keine Gespräche über Kunst, Kultur und Wirtschaftsabkommen? Nein, stattdessen werden die fleißigen Terraformer Opfer einer insektiziden Heerschar, welche wiederum - leichtsinnig, leichtsinnig - von seltsamen Kultanhängern befreit werden. Da dieselbe Bande zuerst die großen Atmosphäregeneratoren auf der Mars-Oberfläche sabotiert und somit die ehrlich schuftenden Arbeiter unter die Erdoberfläche, sprich in finstere Höhlen, gedrängt werden, hat es das Gezeifer noch einmal leichter.

Zum Glück übernehmen Spieler die Rolle von Darius Mason, einem Nachfahren der Familie Mason, die schon seit Teil 1 auf der Playstation 2 auf dem Roten Planeten das Heft in die Hand nimmt. Durch das Höhlensetup ist auch der Open World-Gedanke begraben worden, der Teil 2, ›Red Faction: Guerilla‹, auszeichnete. Es ist davon auszugehen, dass mit diesem Konzept schlichtweg zu wenig Kasse gemacht wurde, obgleich doch der »Wrecking Crew«-Modus recht viel Spaß machte und der Mehrspielermodus unterschätzt wurde.

Dennoch: Auch diesmal kommt der geneigte Handwerker (in den teilweise arg linearen Levels) nicht zu kurz - das Schlagwort lautet Nano Schmiede. Ein Wunderwerkzeug, das nicht nur einen Schutzschild darstellt oder Druckwellen abfeuern kann, sondern auch noch Reparaturen kaputter Apparaturen und Gegenstände selbstständig durchführen kann. Später erfreut dann das Magnetgewehr Spieler mit morbiden Gelüsten. Alleine durch diese beiden Artefakte hebt sich der Titel von anderen Shootern ab. Recht bekannt wiederum unter Genrefreunden sollte der sogenannte »Infestation«-Modus sein, bietet er doch klassische »Horde«-Kost, bekannt aus ›Gears of War 2‹.

## **Verkommen**

Publisher THQ hat sich zum Start des Spiels etwas sehr Nettes einfallen lassen, das mich als Machinima-Freund sofort in den Bann zog. Eine fünfteilige Serie, die sich zeitlich direkt vor dem eigentlichen Spiel zuträgt und in Original-Spielegrafik gehalten ist. Und man legte noch etwas als Bonus oben drauf, auch dieser Umstand macht mich als Freund von B- und C-Sci-Fi scharf wie eine Flex: In Zusammenarbeit mit der ArtHouse-Schmiede ›SyFy-Channel‹ liefern die Macher einen Spielfilm namens ›Red Factions: Origins‹ ab, gegen den Paul Andersons ›Mortal Kombat‹ ein wahrer ›Citizen Kane‹ sein dürfte.

Leider entfernt sich die Spiele-Serie zunehmend von dem recht interessanten Motiv des zyklischen Auftretens von Tyrannei - Revolution - Tyrannei, welches zweifelsohne gerade in Teilen Afrikas oder Lateinamerikas realpolitisch immer wieder gespiegelt wird. Dabei »verkommt« der neue Teil zu einem reizvollen Physik-Shooter, der es dennoch im Action-Genre sehr schwer haben dürfte, da sich in diesem viele Optik-Hochkaräter die Klinke in die Hand geben.

| [RUDOLF INDERST](#)

## **Titelangaben**

Red Faction Armageddon

(bereits erhältlich)

Developer: Volition, Inc.

Publisher: THQ, Syfy Games

Plattformen: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OnLive

Genre: Third-person shooter