Die Nacht der lebenden Toten

STUBBS THE ZOMBIE

Wenn's am PC mal modrig riecht, ist nicht unbedingt der Pizzakarton unter dem Schreibtisch schuld.

Geben Sie's zu: Auch Sie haben in Ihrer Spielerkarriere schon tausende freundliche Zombies erschossen, Zombies wie du und ich. Zombies, die nichts weiter wollten als in Freiheit leben und dann und wann ein paar knackfrische Gehirne verspeisen.

In **Stubbs the Zombie** (hierzulande derzeit nur als US-Import erhältlich) schlüpfen Sie in die madenzerfressene Haut des untoten Herrn Stubbs und drehen den Spieß um: Sie schlürfen den Menschen der Stadt Punchbowl die Denkschwämme aus den Schädeln, werfen mit Ihren explosiven Eingeweiden nach Polizisten und erschaffen Horden von Untoten. Das alles ist parodistisch überzeichnet, auch und gerade weil enorm viel Blut fließt – **Stubbs the Zombie** ist ein Spiel für Fans von eher ironischen Splatter-Filmen wie **Braindead** (Peter Jackson).

ZOMBIE KRÄFTE

- Gehirne essen
- Arme abreißen
- Eingeweide werfen
- Zombies kontrollieren
- eigener Kopf als Bombe
- unheiliger Furz
- Hand vom Körper lösen

Krk, Du bist untot

Die Stadt Punchbowl ist so, wie man sich in der 50ern die Zukunft vorgestellt haben mag: Alles glänzt, überall freundliche Roboter, fliegende Autos, die Menschen laufen mit beseeltem Grinsen durch die Gegend. Ganz der richtige Ort, um einen Helden zu verkörpern, der nichts anderes vorhat, als alle Passanten zu Zombies zu machen. Dazu muss er jeden auf eine von drei Arten töten: Gehirn fressen, erschlagen, Gliedmaßen abreißen. Dazu kommen noch ein paar Spezialattacken (tödlicher Furz, mit dem explosiven Kopf kegeln, mit Eingeweiden werfen). Außerdem darf Stubbs in einigen Sequenzen bewaffnete Vehikel steuern. Noch was? Ach ja, der faulige Held kann seine Hand vom Körper lösen, die dann allein herumkriecht und sich an Leute heftet. Cool: Hat jemand die Hand auf dem Kopf, kann er von Ihnen gesteuert werden – so dürfen Sie sogar die Waffen von Gegnern einsetzen.

Wer stirbt, ist fortan ein Zombie und greift Menschen an. Sie können Ihre Untoten durch Pfeifen anlocken und mit Schubsern grob in Richtungen lenken – von »kontrollieren« ist aber keine Rede. Es sind eben Zombies. Macht aber nichts, das Spiel ist recht leicht, und Sie können eigentlich jede Situation auf dieselbe Art lösen: Sie greifen an, machen ein paar Leute zu Zombies, ziehen sich dann hinter eine Ecke zurück und warten, ob Ihre fauligen Gesellen die Situation allein unter Kontrolle kriegen. Wenn's nicht klappt (vor allem in den höheren Levels), können Sie immer noch eingreifen und sich nach ein paar Attacken wieder zurückziehen. Ihre Energie füllt sich nämlich durch schlichtes Stillstehen wieder vollständig auf, einzig die Sonderfähigkeiten müssen durch Essen von Hirnen geladen werden.

Sonderfähigkeit: Wir kegeln mit unserem explosiven Zombie-Kopf.

Folgt mir, Untote

Sie lenken Stubbs idealerweise per Gamepad, das Spiel wurde

Kommt her, Jungs: Unser Held Stubbs pfeift seine wankende Zombie-Horde zu sich.

Zwischensequenzen zeigt das Spiel in der groben Engine-Grafik.

Stubbs von vorne: immer mit sichtbaren Gedärmen und Zigarette.

Die Gebäude sind hübsch gestaltet und haben an den meisten Orten ein recht cooles Retro-Flair.

für die Xbox entwickelt und funktioniert mit Controller am besten. Die Tastatursteuerung ist auch kein Problem (Bewegung typisch mit WASD, aber auch frei konfigurierbar), einzig die Kamera muss hin und wieder per Maus nachjustiert werden. Wir empfanden die Reaktion von Maus und Tasten als etwas verzögert und unpräzise. Immerhin blendet das Spiel kleine Hilfen ein, wenn Sie besondere Aktionen auslösen können – das ist aber auch nötig, weil Sie sonst nicht wüssten, ob etwa gerade das Schubsen von Zombies oder Essen von Hirnen möglich ist.

Freies Speichern ist nicht vorgesehen, das Spiel legt pro Level ein einziges Savegame an – ärgerlich. Die Speicherpunkte liegen dafür einigermaßen fair.

Schlurfen und Schreien

Optisch macht der Titel nicht allzu viel her – wir sehen die veraltete **Halo**-Engine im Einsatz, die mit aktuellen Hits nicht mithalten kann. Die Texturen sind eher grob, die meisten Partikel-Effekte nicht der Rede wert. Zudem liegt ein Filter über dem Geschehen, der dem Spiel einen »Film der 50er Jahre«-Look verleihen soll. Der ist an sich nicht uncool, sieht aber allzu oft nach schlecht komprimiertem Mpeg aus. Auch die Animationen der Figuren sind nicht besonders toll, immerhin wankt Held Stubbs sehr überzeugend durch die Gegend. Ärgerlich allerdings, dass das Spiel für diese Optik etwas zu hardwarehungrig ist. Mit den auf der Packung als Standard angegebenen 2,0 GHz und 512 MByte RAM läuft es nicht vernünftig, auch nicht bei ausgeschalteten Effekten und herunter gesetzter Auflösung. Wir empfehlen 1,0 GByte RAM und eine Taktfrequenz über 3,0 GHz. Klar besser ist der Sound: gute (englische) Sprachausgabe, tolle Schreie, annehmbare Surround-Effekte. Dazu kommt ein cooler Soundtrack mit rockigen Coverversionen von Oldies (etwa »Earth Angel« von Deathcab for Cutie), von dem man während des Spielens allerdings viel zu selten etwas hört.

Was hat das mit Halo zu tun?

Das Spiel wurde von einigen der **Halo**-Macher entwickelt, also tauchen auch ein paar typische **Halo**-Dinge auf: Vor dem Spielen muss erstmal ein Profil angelegt werden, geschaffte Levels lassen sich einzeln anwählen, in einigen Sequenzen lenken Sie Fahrzeuge, die sich ganz genauso knifflig wie die Jeeps in **Halo** steuern.

Ein Multiplayer-Modus fehlt , das kooperative Spiel der Xbox-Fassung (Splitscreen) wurde in der PC-Version gestrichen. GUN

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M70

STUBBS THE ZOMBIE 3D-ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Wideload / Aspyr	RELEASE (D)	nur US-Import
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 3 CDs, 30 S. Handbuch	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 **3 4 5 6 7 8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Temple 2 (65, GS 12/05) Blutiges Ritterszenario, mäßige Steuerung.
Evil Genius (79, GS 11/04) Strategie statt Action, aber ähnliches Retro-Flair.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	■ GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Radeon 9000	■ Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	512 MByte RAM	1,0 GB MByte RAM	1,0 GB MByte RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
■ Radeon X600	■ Geforce 6800		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	■ Stereo	■ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmiger Schauplatz ⊖ grobe Texturen	6 / 10
SOUND	⊕ nette (englische) Sprachausgabe ⊕ cooler Soundtrack	8 / 10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ netter Retro-Charme ⊕ ungewöhnliches Szenario	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ Steuerung nicht sehr präzise ⊖ kein freies Speichern	6 / 10
UMFANG	⊖ viel zu kurz ⊖ kaum Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	⊖ Levels meist zu eintönig, wenig Abwechslung	6 / 10
KI	⊖ Gegner nicht sehr schlau	5 / 10
WAFFEN	⊕ coole Zombie-Fähigkeiten… ⊖ …die man kaum braucht	7 / 10
HANDLUNG	⊕ witzige Zwischensequenzen… ⊖ …sonst wenig Originelles	7 / 10

PREIS/LEISTUNG UNGENÜGEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: BISSCHEN EINTÖNIG, ABER RECHT WITZIG.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M80

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Mein erster Eindruck: verdammt cool. Lässiger Retro-Charme, wildes, stark überzeichnetes Gemetzel, massenhaft Zombies, viel Humor. Ich hatte in der ersten Stunde viel Spaß. Dann zeichneten sich die Schwächen deutlicher ab: Eigentlich macht man immer dasselbe, die Levels schwanken zwischen ganz hübsch und stinköde, von einer zusammenhängenden Story ist wenig zu sehen. Und als das Spiel nach so fünf, sechs Stunden vorbei war, war ich trotz der geringen Spieldauer nicht traurig: Stubbs the Zombie lebt im Wesentlichen von der coolen Thematik – als Spiel kann es nicht wirklich überzeugen.

»Brains!«