



Rendezvous mit Jack Black

KING KONG

Nach dem Herrn der Ringe erweckt Starregisseur Peter Jackson nun King Kong zum Leben – dank Rayman-Macher Michel Ancel auch auf dem PC.

Stellen Sie sich vor, Sie sind gut acht Meter groß, schrecklich behaart und neigen dazu, beim Laufen Bäume umzuwerfen. Wenn diese Beschreibung auf Sie zutrifft, haben Sie wahrscheinlich ein Problem beim Aufreißen von Frauen (bildlich gesprochen, natürlich). Aber Sie haben dann sicher Verständnis für den Star

aus Peter Jacksons neuem Film. Denn **King Kong** ist schrecklich einsam und sehnt sich nach einer hübschen Blondine. Die kommt in Form der attraktiven Aktrice Ann auf seine Insel – und das Unglück oder Spektakel (je nach Betrachter) nimmt seinen Lauf. **Rayman**-Erfinder Michel Ancel hat das Spiel zum Film in enger Zusammenarbeit

mit Jackson entworfen. Sein Action-Abenteuer ist derart spannend, dass Sie die ideenlosen Rätsel erst bemerken, wenn es viel zu spät ist – und der Spaß am Spiel Sie nicht mehr aus seinen haarigen Pranken lässt.

Jack mal 2

»Hallo Jack, gucken Sie doch mal nach oben!«, tönt es gleich zu Spielbeginn aus den Lautsprechern. Eingestimmt vom packenden Intro warten Sie gespannt darauf, wann dieser Jack denn endlich der Aufforderung nachkommt. Doch dann dämmert die Erkenntnis: Gemeint ist nicht Schauspieler Jack Black, der im Film den Regisseur spielt und dessen lebensecht animierte Polygongestalt Sie aus dem Monitor her-

aus auffordernd anguckt. Diesen Charakter heißt in Film und Spiel nämlich Carl Denham. Stattdessen ist der Zuruf als freundlicher Hinweis gedacht, endlich selbst die Kontrolle über die Maus und Ihren Helden namens Jack Driscoll zu übernehmen. Carl will zusammen mit Ihnen und der hübschen Blondine Ann einen Film auf der Insel drehen. In klassischer Shooter-Perspektive folgen Sie den gut geskripteten Nebendarstellern an den Strand von Skull Island. Nahtlos reihen sich Dialogszenen an Spaziergänge über das steinige Ufer. Sie selbst tun kaum mehr, als sich mit Maus und den WASD-Tasten anzufreunden. Dann plötzlich werden Sie doch noch gefordert: Eine Kiste schwebt über



Den V-Rex kann Jack nicht besiegen. Da hilft nur Fliehen!



Feuer vernichtet Dornbüsche und Dinos gleichermaßen.



Der Kong hat den Flugsaurier im Würgegriff. Jetzt nur möglichst schnell den Mausknopf klicken. (1024x768)



In den Straßen von New York randalieren Sie als Riesensaffe und werfen mit herumstehenden Autos auf militärische Anlagen. (1280x960)

dem Boden. Sie müssen das Ding mit der Pistole abschießen. Pistole? Wo ist die denn? Doch Carl fordert Sie auf, die Leertaste zu drücken. Denn Waffen müssen Sie erst ziehen (Leertaste gedrückt halten) und dann mit der linken Maustaste feuern. Das ist so ungewohnt wie unpraktisch. Allerdings findet man sich nach ein, zwei Fehlschüssen schnell damit ab. Ebenfalls blöd: Mehr als eine Waffe (Pistole, Schrotflinte, MP) können Sie nicht mitnehmen.

Mehr Speer

Kaum haben Sie sich mit der Steuerung angefreundet, müssen Sie feststellen: Munition ist sehr begrenzt. Spätestens wenn

Sie die ersten Dinosaurier erlegt haben, werden Patronen knapp. Von überall greifen die Biester an: Aus der Luft stürzen sie sich auf Ihren Helden oder springen hinter Felsen hervor. Ist die Waffe leer geschossen, sollten Sie sich schnellstens nach an strategischen Stellen verteilten Speeren umsehen. Spätestens jetzt ist es eine gute Idee, im Optionsmenü das Fadenkreuz als Zielhilfe zu aktivieren. Sonst haben Sie mit den unpräzisen Wurfhölzern keine Chance. Derart aufgerüstet können Sie sich langsam vorwärts wagen. Doch Vorsicht: Ist ein Speer weg, müssen Sie einen neuen finden oder den alten aufsammeln, es gibt keinen Vorrat! Gespeichert wird abschnittsweise. Segnet Ihr Held das Zeitliche, geht's beim letzten Rücksetzpunkt wieder los. Glücklicherweise gibt's davon jede Menge – und sie sind clever gesetzt.

Ein Spiel – zwei Rätsel

Auf Ihrem Weg zum Kong (von dessen Existenz die Helden noch nichts ahnen) stoßen Sie recht schnell auf die beiden Rätselsorten des Spiels: Wer Feuer

findet, sollte einen Speer daran entzünden. Denn garantiert befinden sich in der Nähe Dornbüsche, die den Weg versperren und meist auch noch als Unterschlupf für ein paar Dinos dienen. Deshalb werfen Sie beherrzt

den zur Fackel umfunktionierten Speer ins Gestrüpp. Das fängt sofort Feuer, genau wie die Echsen darin. Manchmal müssen Sie auch einen trockenen Stock in entfernte Flammen schleudern und Sträucher

IN GAMESTAR 10/1997...

...testeten wir zum ersten mal eine Filmumsetzung. Die Millionen-Dollar-Mega-Produktion Waterworld war seinerzeit Kevin Costners erster großer Flop. Das Echtzeit-Strategiespiel auf dem PC entpuppte sich als durchaus ordentlicher Titel, der die etwas farbarmen Levels durch Videosequenzen aus dem Film aufpeppen konnte. Immerhin 74 Wertungsprozente heimste Interplays Endzeitspektakel ein.



TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Schon mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft das Spiel flüssig. Nur kurz nach dem Start eines Levels ruckelt es ein wenig.
- 2 Senken Sie bei Performance-Problemen die »Vegetation Density« und die »AfterFX« schrittweise: Dadurch steigt die Leistung pro Stufe um einige Prozent.

3 Um in 1600x1200 zu spielen, benötigt Ihre Grafikkarte mindestens 128 MByte RAM. Für Anti-aliasing benötigen Sie 256 MByte.

CHECKLISTE

- 1,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS										
			Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6000 / G1	Radeon X800 / X650	Geforce 6800		
256 MBYTE	1,5 GHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	2,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200*	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Auf dem Empire State Building kämpft King Kong gegen Doppeldecker.



Ab und an müssen Sie Ann gegen attackierende Dinos verteidigen.

und Reptilien so vernichten. Rätsel Nummer zwei sind versteckte Bolzen, mit deren Hilfe Sie Tore öffnen. Die werden von besonders starken Sauriern bewacht – oder verbergen sich hinter brennbaren Büschen.

Ann ist weg!

Und dann kommt »Er«! Egal, wie gut Sie auch spielen: Ann wird von Kong entführt. Auf dem Weg zu King Kongs Nest (das wird in Spiel und Film wirklich so genannt) lernen Sie auch die Dinosaurier besser kennen. Spätestens wenn an einigen Stellen ganze Horden lauern und der letzte Schuss mal wieder verballert ist, erweist es sich als hilfreich, die Eigenarten der Dinos zum eigenen Vorteil zu nutzen. So schießen Sie zum

Beispiel einen Flugsaurier so ab, dass er direkt vor den Füßen eines laufenden Artgenossen aufschlägt. Der stürzt sich nur zu gern auf das kostenlose Mittagessen. So können Sie sich auch an den gigantischen V-Rexen (heißen zumindest laut Handbuch so) vorbeimogeln.

King Kong spring!

Wahre Stärke erhalten Sie im Spiel nur in der Rolle von King Kong! Ab und an wechseln Sie automatisch die Seiten und donnern als mächtigster Gorilla der Filmgeschichte durch den Dschungel. Den Giganten steuern Sie wie in einem Hüpfspiel aus der Außenansicht. Dann steht Hopsen und Klettern auf der Urwald-Ordnung. Wie schon in Ancels **Beyond Good &**

Evil steuern sich diese Passagen sehr gut mit Maus und Tastatur. Wer mag, kann aber auch ein Pad anschließen. Sehr gut funktionieren auch die Kämpfe, die der Riesenaffe mit Dinos austrägt. Wie von selbst verteilt er Backpfeifen oder packt sich die Biester, um sie per Schulterwurf zu erledigen oder Ihnen das Maul auseinander zu reißen. Ob das klappt, hängt davon ab, wie schnell Sie die Maustasten drücken.

Ein Affe in New York

Seine größte Stärke zeigt Ancels Spiel in den fast perfekt getimten Skriptsequenzen, die Sie immer weiter durch das Spiel jagen. Vom Start am Strand der Insel durch den Dschungel bis in die Straßen New Yorks und

zum Finale auf dem Empire State Building haben Sie kaum Zeit zum Nachdenken. Wenn Sie von einem riesigen V-Rex gejagt durchs Gras hechten, fällt gar nicht auf, dass der aktuelle Spielabschnitt räumlich sehr begrenzt ist. Dabei sieht die Grafik, obwohl nicht auf dem neuesten Stand, sehr atmosphärisch aus. Der Look gleicht dem des Films bis aufs letzte Affenhaar. Vor allem die Animationen von Sauriern und Kong sind fantastisch. Ebenfalls großartig: die exzellente deutsche Vertonung. Ubisoft hat die Originalstimmen der Darsteller verpflichtet. Da **King Kong** auf DVD ausgeliefert wird, können Sie auch auf den englischen Originalton schalten.

AMC
INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L26

GAMER'S EDITION NUR ONLINE ERHÄLTLICH

Parallel zur normalen Version erscheint eine Gamer's Edition. Die ist dank hochaufgelöster Texturen deutlich schöner. Allerdings benötigt sie 2 GByte RAM, eine Shader 3.0-taugliche Grafikkarte und mindestens eine 3.0 GHz-CPU. Diese Version gibt's nur online auf gamesload.de

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Endlich gibt's mal eine Filmumsetzung, die den Namen wirklich verdient. Zugegeben, ich kenne die Vorlage (noch) nicht. Aber ich kann sie mir anhand Michel Ancels Spiel sehr gut vorstellen. Langeweile kommt bei der Hatz über Skull Island niemals auf. Und ein paar der überraschenden V-Rex-Attacken stecken mir jetzt noch in den Knochen.

Auch grafisch wird einiges geboten. Ich verstehe nur nicht, warum Monsieur Ancel für die Zwischensequenzen nicht die eigene, todschicke Grafik-Engine verwendet hat statt der unscharfen Schnipsel. King Kong ist eine erstklassige Filmumsetzung, die Sie den Streifen noch mal erleben lässt. Lediglich die sich immer wiederholenden Tüfteleinlagen und die gewöhnungsbedürftige Steuerung verhindern King Kongs vollständigen PC-Triumph.

»Mächtig Spaß für Mick Kong«

KING KONG ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Ubisoft / Ubisoft RELEASE (D): 17.11.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 18 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FÖRTGESCHRITTENER					PROFI
1	2	3	4	5	6	7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Shooter rund um Kult-Glatzkopf Riddick. Ultimate Spiderman (79, GS 12/05) Recht flott inszenierte Prügelorgie.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,3 GHz AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gleicher Look wie der Film + lebensechte Animationen	8 / 10
SOUND	+ Original-Soundtrack + Profisprecher	10 / 10
BALANCE	+ alle Abschnitte sind mit etwas Übung gut spielbar	8 / 10
ATMOSPHERE	+ durch spannende Skriptsequenzen wie im Film	10 / 10
BEDIENUNG	+ gutmütige Trefferzonen - Schießen nur mit Leertaste	8 / 10
UMFANG	+ rund 15 Stunden Spieldauer - kaum Wiederspielwert	8 / 10
RÄTSEL	+ in die Landschaft integrierte Rätsel - Gebiete sehr klein	8 / 10
KI	+ clevere KI-Kumpanen + Gegner reagieren auf Ablenkung	9 / 10
EINHEITEN	+ Kong! - wenige, unoriginelle Standardwaffen	5 / 10
KAMPAGNE	+ folgt exakt der Filmhandlung + gut getimte Schockeffekte	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SCHÖN UND SPANNEND, ABER ZU WENIG IDEEN.

82 SPIELSPASS

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L23