

Von wegen mucha señorita*

EL MATADOR

Was kommt dabei heraus, wenn Max Payne im südamerikanischen Dschungel Urlaub macht? El Matador, ein geradliniger Shooter mit massig Action und Bullet-Time.

Drogen sind gefährlich, das weiß jedes Kind. Jedoch können Bleikugeln weitaus gefährlicher sein, zumindest für Drogenbarone, die es mit dem DEA-Agenten »El Matador« zu tun bekommen. Das ist der Held des gleichnamigen Actionspiels, in dem Sie sich durch Südamerika ballern und ganze Gegnerhorde stilecht in Zeitlupe aus den

Schuhen holen. Klingt ein wenig wie **Max Payne**, sagen Sie? Wir auch. Aber für einen unkomplizierten Shooter mit coolen Bullet-Time-Stunts wurde es auch mal wieder Zeit. Vor allem, wenn er so gut aussieht...

Ordnung muss sein

Die Story ist (typisch für so eine Art Spiel) ebenso kurz wie be-

langlos: Laut amerikanischen Geheimdienstberichten sollen sich mehrere kolumbianische Drogenkartelle zusammenschlossen haben, um eine rekordverdächtige Menge an Heroin in die Vereinigten Staaten zu schmuggeln. Klar, dass der hoch dekorierte El Matador für diesen Einsatz ausgewählt wird. Das Ziel: Infiltration und

Zerschlagung der Drogenproduktionsstätten vor Ort. Allerdings gibt es einen Verräter in den eigenen Reihen, weshalb sich der Held nur auf sich verlassen kann – und auf seine Knarren. Davon gibt es übrigens eine Menge. Ob Uzis, Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehre oder Raketenwerfer – das Arsenal lässt keine Ballerwünsche offen. Anders als »realistische« Shooter pfeift **El Matador** auf eine Schießprügel-Grenze; Sie dürfen so viele Waffen tragen, wie Sie wollen. Wie in den **Max Payne**-Spielen wird die Auswahl zur besseren Übersicht nach Knarrentyp sortiert. So greifen Sie nicht aus Versehen zur Pumpgun, wenn Sie eine Wache eigentlich über eine große Distanz per Scharfschützengewehr ausschalten wollen.

Die Gegner machen bereits in unserer Preview-Version einen ordentlichen Eindruck. Nehmen Sie die KI unter Beschuss, suchen die Schufte möglichst schnell Deckung und versuchen im Team, den Helden einzukrei-



Mitten im kolumbianischen Dschungel verjagen wir Koks-Händler aus ihrem Versteck – wie eigentlich überall im Spiel.

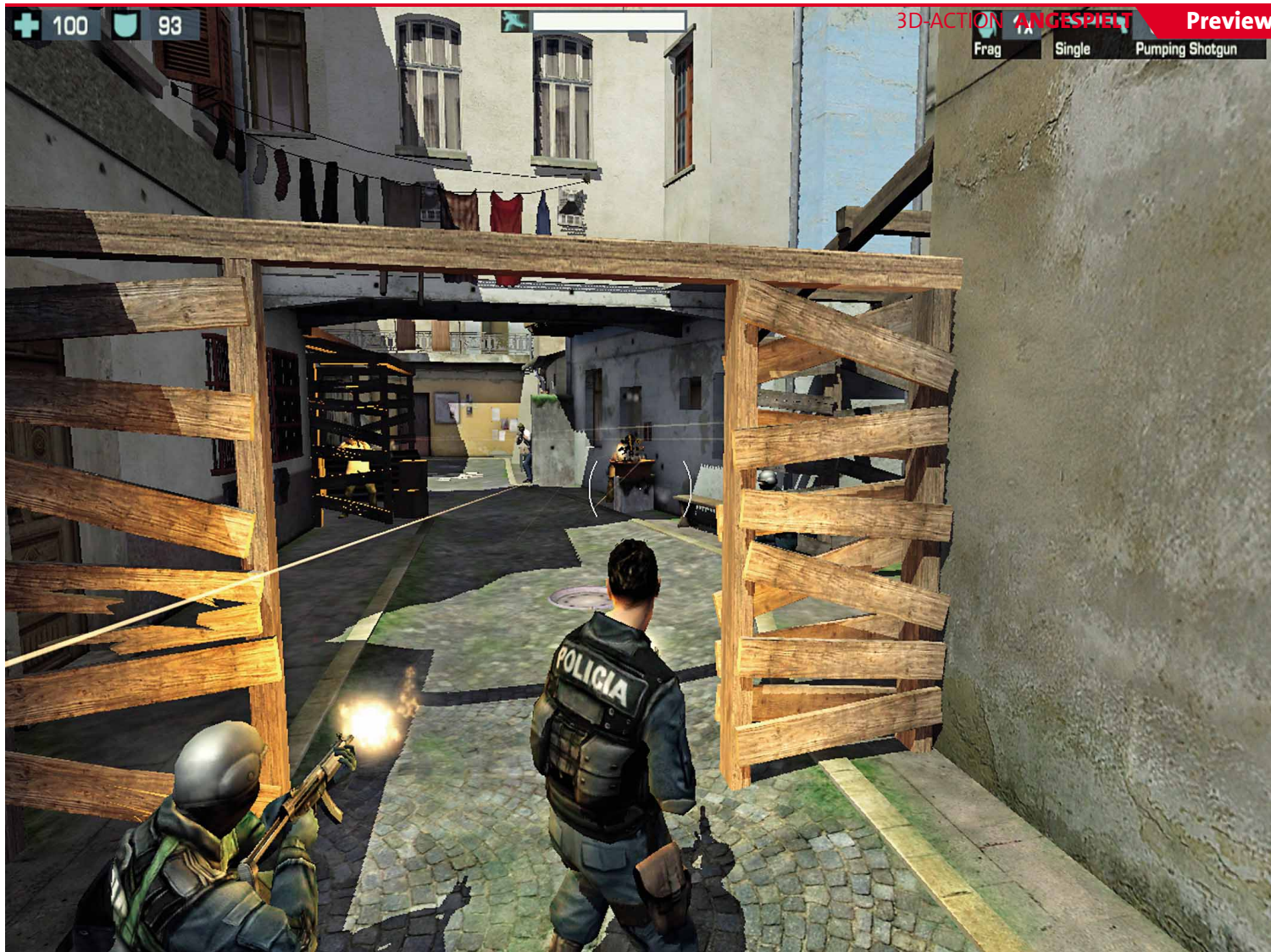


Wenn wir die Zeitlupe aktivieren, verschwimmt das Bild sehr stark.



Die Außenareale sind streng linear, dafür aber aufwändig gebaut.





Hin und wieder jagen wir im Team mit KI-gesteuerten Kollegen die stets hinter Kisten versteckten Drogendealer. Unsere eigenen Leute suchen allerdings eher selten Deckung. (1280x1024)

sen. Nur gelegentlich ließen sich Feinde selbst durch Treffer ins Bein nicht von ihrer Position abbringen – da muss das Team von Plastic Reality noch feilen.

Mach mal langsam

Um den Gegnermassen Herr zu werden, aktivieren Sie – wir erwähnten es bereits – die äußerst praktische Zeitlupenfunktion. Wie in **Max Payne** gibt es davon zwei Arten: Zum einen verlangsamen Sie auf Knopfdruck so lange die Zeit, bis ein

dazugehöriger Balken abgelaufen ist. Oder aber Sie starten im Lauf oder Sprung die nur etwa vier Sekunden andauernde Bullet-Time und hechten dann in coolen Manövern in Richtung der Feinde – **Matrix**-Neo lässt grüßen. Die Faszination dieses Effekts ist nach wie vor enorm: Wie im Grusel-Shooter **F.E.A.R.** verschwimmt das Bild, der Ton kommt nur noch gedämpft aus den Lautsprechern, und Kugeln bahnen durchziehen die Luft. Treffen Sie dann noch mehrere Gegner und ein Benzinfass, das darauf hin in Zeitlupe explodiert, sorgt das garantiert für offene Münder bei Zuschauern.

Von A über B nach C

Auch wenn **El Matador** ausschließlich in Süd- und Mittelamerika spielt, kommt keine Langeweile auf. Sie kämpfen sich durch enge Gassen eines heruntergekommenen Dorfes, erkunden eine Hafenanlage nebst riesigen Frachtern oder schlau-

gen sich durch dichten Dschungel auf der Suche nach einer Kokainfabrik. Die Vegetation kommt zwar nicht ganz an **Far Cry** heran, erzeugt aber durch detaillierte Sträucher und Bäume eine glaubwürdige Umgebung. Vor allem den Schatteneffekt der Blätter haben die Entwickler sehr gut hinbekommen. Von der Bewegungsfreiheit des Crytek-Shooters können Sie in **El Matador** allerdings nur träu-

men. Ob Sie nun durchs Dickicht stolpern oder zwischen unzähligen Containern am Hafen umherirren, die Levels sind so linear, wie sie in **Half-Life 2** nicht linearer hätten sein können. Aber ein Erkunder-Spiel will **El Matador** ja auch nicht sein. Stattdessen legt Plastic Reality Wert auf knackige, unkomplizierte Action. Und das scheint den Entwicklern durch und durch zu gelingen. **DM**



Per Scharfschützengewehr nehmen wir einen mit einer Minigun herumballernden Kerl ins Visier.

EL MATADOR

danielm@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: 31. August 2006

Entwickler: Plastic Reality / Frogster
Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Endlich mal wieder ein geradliniger, unkomplizierter Shooter. Noch dazu ohne Weltkrieg, Science-Fiction oder Zombies. Klar, viel mehr als ballern von A nach B zu laufen mache ich in **El Matador** nicht, Langeweile kommt trotzdem keine auf. Das liegt hauptsächlich an der nach wie vor coolen Bullet-Time, dem unverbrauchten Szenario und der ansprechenden Optik des Spiels. Bleibt nur zu hoffen, dass die Story durchgehend motiviert und die Entwickler die KI-Aussetzer noch in den Griff bekommen. Dann wage ich mich ab Ende August gerne in den kolumbianischen Dschungel.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **G90**



► AUF DER GAMES
CONVENTION:
• Anspielen
ab 18 Jahren