

Die sechs Farben des Blutes

RESERVOIR DOGS

Fast 15 Jahre nach Quentin Tarantinos Regiedebüt gibt's nun das Actionspiel zum Film. Aber das dauert kaum länger als die Vorlage.

Warum kam es zum Alarm beim Bankraub? Wie schafften es die Gauner mit den ominösen Namen wie Mr. Pink, Mr. Brown oder Mr. Blon-

de in eine Lagerhalle. Und weshalb können sich die sechs nicht ausstehen? Quentin Tarantinos brutale Gangster-Ballade **Reservoir Dogs** von 1992 lässt viele Fragen offen. Fragen, die das offizielle Spiel zum Film nun beantwortet. Darin spielen Sie Szenen nach, die der Streifen verschweigt. Ein großer Spaß für Tarantino-Fans, aber auch für alle anderen Actionliebhaber.

»Waffen weg!«

In den 15 Missionen schlüpfen Sie nach und nach in die Rollen aller sechs Gangster und ballern sich in streng linearen, aber aufwändig gebauten Levels zum Ziel. Die kurzen Aufträge werden immer wieder durch noch kürzere Verfolgungsjagden im **GTA**-Stil aufgepeppt. Dabei müssen Sie zum Beispiel eine Mindestgeschwindigkeit einhalten, da sonst der im Kofferraum gefangene Wachmann flieht. Theoretisch können Sie die meisten Missionen absolvieren, ohne einen Schuss abzugeben. Zu diesem Zweck nehmen Sie Zivilis-

ten als Geisel und schleichen sich so an Polizisten vorbei. Um zu zeigen, dass Sie es ernst meinen, können Sie dem Gefangenen einen Schlag verpassen – dann lässt auch der hartgesotteste Bulle seine Waffe fallen. Problem: In der Regel geht es schneller und einfacher, jeden Gegner abzuknallen. Das stellt das Spiel durch Blutfontänen und abtrennbare Köpfe außerordentlich brutal dar. Zwar sucht die KI sinnvoll Deckung und arbeitet im Team, zu häufig nerven aber derbe Aussetzer. So lief im Test ein Polizist immer wie-

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Kompromissloser und derber als **Reservoir Dogs** ist momentan kein zweites Actionspiel. Bei so viel brutaler Gewalt verwundert es mich nicht, dass die USK dem Spiel ein Siegel verweigert hat. Doch hinter Blut und Morden steckt eine gelungene Ballerorgie, die durch die Verfolgungsjagden, den typischen Tarantino-Humor und die Anleihen aus dem Film nicht langweilig wird. Da verschmerze ich auch die KI-Aussetzer und fehlende Speicherfunktion. Trotzdem: Ich schaue mir lieber den Film noch mal an und warte, bis es das Spiel auf dem Grabbeltisch gibt. Für diesen Preis ist **Reservoir Dogs** viel zu kurz.

»Kurz und kompromisslos«



der zwischen zwei Säulen hin und her, ohne auf unseren Beschuss zu reagieren. Zur Story: Die ist für jeden **Reservoir Dogs**-Kenner eine helle Freude. Die Figuren wurden von den Originaldarstellern synchronisiert und lassen stets witzige und aus dem Film bekannte Kommentare vom Stapel – cool!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2637



Während einer Verfolgung jagen uns Polizei-Helis.



Im Zeitlupe-Modus ballern wir mehrere Gegner um.



Die Gegner-KI sucht im Kampf gezielt Deckung und wirft intelligent Granaten nach uns.

RESERVOIR DOGS 3D-ACTION

ENTWICKLER: Blitz Games (Pac-Man World 3, GS 3/2006: 67 Punkte)
 PUBLISHER: Eidos TERMIN (D) 24.8.2006 (D)
 SPRACHE: Englisch (Engl. Untertitel) CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 22 S. Handbuch USK: nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGH-END-PCs	3D-GRAFIKKARTEN						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ Radeon 9500 / 9600						
800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	■ Geforce 6600 GT						
800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	■ Radeon X600 / X700						
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	■ Radeon 9700 / 9800						
3,7 GB Festpl.	3,7 GB Festpl.	3,7 GB Festpl.	■ Geforce 6800 GT						
			■ Radeon X800 XL						
			■ Geforce 7600 GT						
			■ Radeon X850 XT						
			■ Radeon X1900 XT						
			■ Geforce 7900 GTX						

PROFITRIERT VON: Force-Feedback-Gamepads
 BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 2636

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> schicke Explosionen scharfe Texturen Zeitlepeneffekt nette Blendeffekte detaillarme Figuren Animationen 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> hervorragende Waffensounds Originalsprecher- und Soundtrack sehr gute Effekte kaum Umgebungsgeräusche 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> zwei Schwierigkeitsgrade wird stetig schwieriger stets herausfordernd Speicherpunkte teils zu weit auseinander 	8/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> viele der Hauptfiguren erkennbar typischer Tarantino-Humor gute Zwischensequenzen auf Dauer etwas eintönig 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> eingängige, frei konfigurierbare Shooter-Steuerung sinnvolle Kameraperspektiven kein freies Speichern 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> freischaltbare Extras nur 15 teils extrem kurze Aufträge kein Koop- oder Multiplayer-Modus 	4/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> aufwändig gebaute Außenlevels sehr realistisch recht abwechslungsreich Passagen wiederholen sich teilweise 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> sehr gut hinterm Lenkrad Soldaten suchen akkurat Deckung... ...und arbeiten im Team teils derbe Aussetzer 	6/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> Jede Knarre hat ihre Daseinsberechtigung nützlicher Zeitlupe-Modus Geisel- und Drohsystem nur sehr wenige Waffen 	7/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> die Geschichte erzählt, was der Film verschweigt gespickt mit Original-Zitaten Missionen hängen nur lose zusammen 	7/10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT: COOLE, ABER VIEL ZU KURZE BALLEREI!

