

Quickload, Quickload, Quickload

EL MATADOR

Keine Macht den Drogen! Wer anderer Meinung ist, wird erschossen. Zumindest in Frogsters knallharter Action-Ballerei.

Was macht ein Redakteur, wenn ihm ein Titel wie **El Matador** zum Test vorgelegt wird? Er denkt sich: »Hey, ein durchgestyltes Actionfest mit einem Bullet-Time-Modus wie in Max Payne, einem markigen Drogenszenario und unzähligen Waffen! Das wird cool.« Also wird zunächst ein grimmiges Drogenfahnder-Gesicht samt Sonnenbrille aufgesetzt, dann die Ärmel bis zum Anschlag hochgekrempt und abschließend im abgedunkelten Raum breitschultrig vor den Bildschirm gesetzt. »Macht euch auf das jüngste Gericht gefasst, verdammte Drogenhändler!«, knurrt der Redakteur, ehe er im Zeitlupensprung in den ersten Schauplatz (einen Clubraum) hechtet – und von Kugeln so durchsiebt wird wie sonst nur

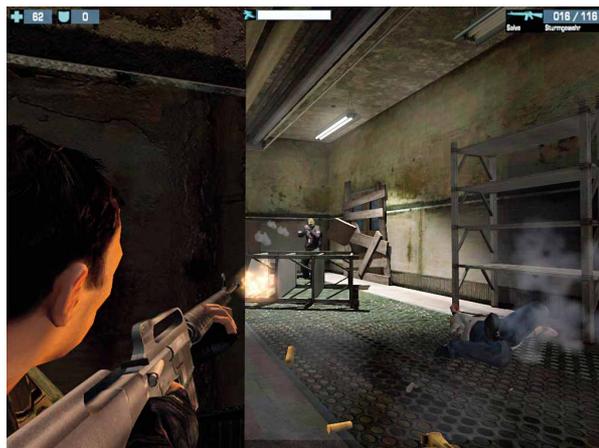
Mafia-Opfer in den **Der Pate**-Filmen. »Autsch«, denkt sich der ex-coole Redakteur da. Also: Sonnenbrille ab, Raum aufgehellt, Ärmel runtergekrempt und besorgtes Gesicht aufgesetzt (und im Hintergrund lachen schon die Kollegen).

»Einsatz gescheitert«

Das in der Schulterperspektive gespielte **El Matador** hat einen knallharten Schwierigkeitsgrad und ist also kein Fun-Action-Leichtgewicht wie zum Beispiel **Just Cause** oder **Total Overdose**. Stattdessen ist in diesem Spiel vorsichtiges und taktisches Vorgehen angesagt. Erste Konsequenz: Wir bewegen uns ausschließlich in geduckter Haltung vorwärts. Das sieht zwar doof und uncool aus, rettet uns aber im Zweifel das Leben.



Dank gekonntem Hechtsprung in Zeitlupe (Bullet-Time) konnten wir diesen Gegner ausschalten. Der Verzerrungseffekt erschwert allerdings das Zielen.

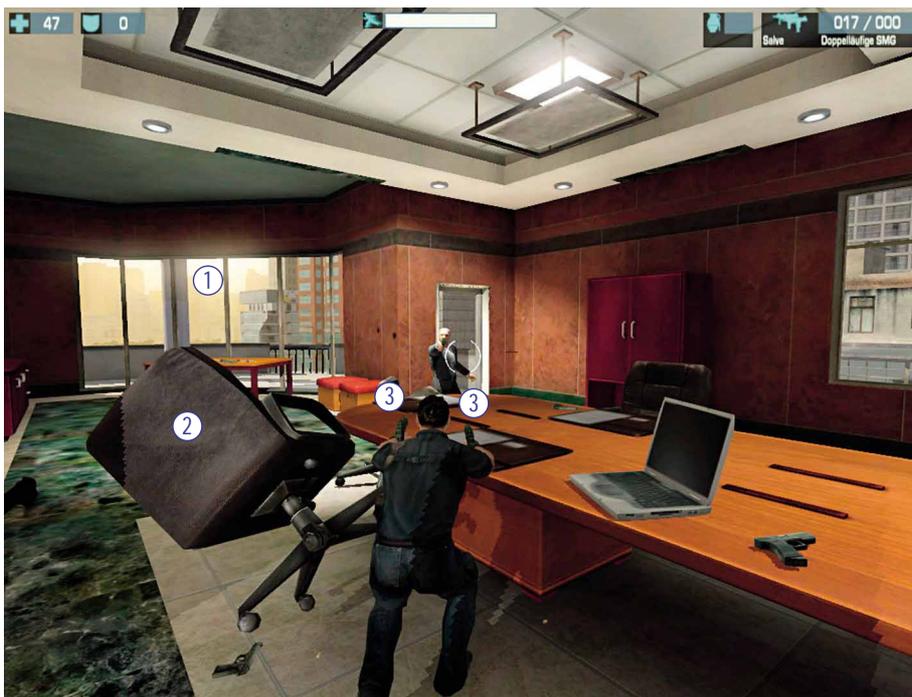


Einige Innenlevels können grafisch nicht mit den Außenlevels mithalten.

Zweite Konsequenz: Hinter jeder Tür und Ecke lugen wir wachsam mit angelegter Waffe hervor. Dritte Konsequenz: Räume, die wir nicht einsehen können, werden nur noch im aktiven Bullet-Time-Modus betreten.

Vierte Konsequenz: Quick-save, Quicksave, Quicksave.

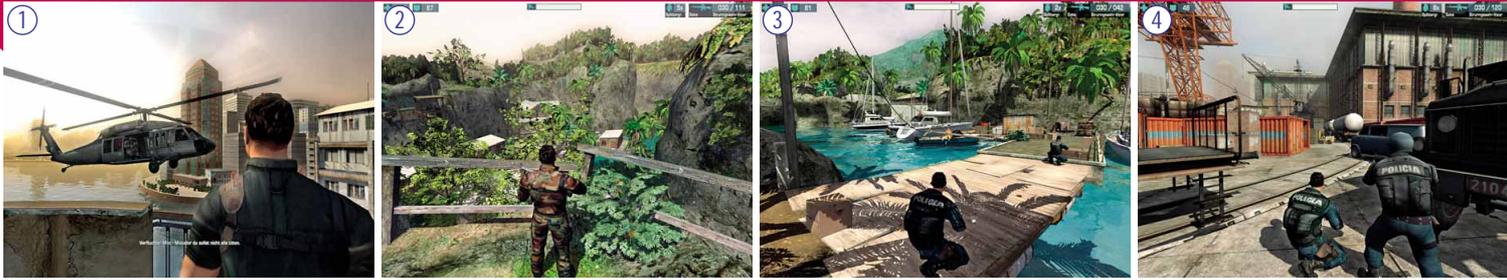
Trotz all dieser Sicherheitsvorkehrungen bleibt das Spiel ein schwerer Brocken. Das liegt vor allem an den unausbalancierten Gegnern. So passiert es Ihnen regelmäßig, dass Sie mit maximaler Gesundheit und maximaler Panzerung einen Raum betreten und dem Gegner trotzdem ein einziger Schuss reicht (vermutlich ein



So nah am Gegner müssen Sie schnell schießen, sonst sind Sie in wenigen Augenblicken tot. Beachten Sie auch die schöne Weitsicht ①, den physikalisch korrekt umfliegenden Stuhl ② und die zwei Waffen in der Hand ③.



SCHÖNE AUSSICHTEN IN EL MATADOR



El Matador führt Sie immer wieder durch schön anzusehende Außenlevels, zum Beispiel eine Großstadt ①, ein Dschungel-Camp ②, einen Jachthafen ③ oder Dockanlagen ④.

Kopftreffer), um Sie niederzustorecken. Passiert Ihnen das mehrmals hintereinander, sind Sie zu Recht frustriert. Die Quickload-Taste wird so mit der Zeit zu Ihrem besten Freund, auch dank der erträglich kurzen Ladezeiten. Trotzdem bleibt **El Matador** stets spielbar und macht nach ein wenig Eingewöhnung sogar richtig Spaß.

Licht und Schatten

Gelungen ist vor allem die Präsentation des Spiel. Vor allem in den Außenarealen glänzt **El Matador** mit guter Weitsicht, üppiger Vegetation und schönen dynamischen Schatten. Darüber hinaus bieten die Schauplätze reichlich Abwechslung (siehe Kasten). Während wir uns in einem Kapitel durch ein Luxushotel und die heruntergekommenen Gassen von Bogotá kämpfen, erkunden wir später ein abgelegenes Dschungelcamp oder ballern uns von einem privaten Jachthafen zur prachtvollen Villa eines Drogenbarons vor. Das Ganze ist so abwechslungsreich gestaltet, dass man die Linearität der Levels durchaus vergibt und vergisst. Lediglich das eine oder andere Innenlevel erscheint im Kontrast zur Außenwelt sehr trist gestaltet. Als Bei-

spiel seien hier die in Shootern so beliebten Kanalisations- und Tiefgaragen-Level angeführt (gibt es eigentlich grauer Orte als diese?). Der Sound steht der Grafik in nichts nach und macht vor allem eins: ordentlich Lärm. Nur manches Musikstück könnte ein bisschen weniger aufdringlich ausfallen.

Bis an die Zähne

In einigen Levelabschnitten dürfen Sie mit der Unterstützung eines computergesteuerten Teams vorrücken. Sie können Ihren KI-Kameraden zwar keine Befehle geben, aber dafür treffen die ganz ordentlich und suchen gerne Deckung. Selbstverständlich bleibt die Hauptlast aber an Ihnen hängen. Um Ihnen das Leben zu erleichtern, stellt Ihnen das Programm ein großes Arsenal an originalgetreuen Schusswaffen von der Pistole bis zum Raketenwerfer zur Verfügung. Jede zeigt eine andere Wirkung und lässt sich daher sinnvoll einsetzen. Unser Favorit: Mit zwei Maschinenpistolen im Anschlag im Zeitlupehochsprung um sich ballern.

Traue niemandem

Die Handlung von **El Matador** um die Zerschlagung eines Dro-

genkartells ist streckenweise etwas wirr erzählt und behandelt die Nebenfiguren stiefmütterlich. Das macht das Spiel aber durch viele, schön inszenierte Zwischensequenzen und die stimmungsvolle Zwielfichtigkeit aller Charaktere wett. Wem Sie trauen können, bleibt bis zum Schluss unklar. Neben dem zurückgeschraubten Gewaltgrad liegen in der Story übrigens die größten Veränderungen zu der mittlerweile indizierten internationalen Version. Trotz allem ist **El Matador** auch in dieser Fas-

sung weder ein Kinderspiel noch ein Spiel für Kinder. **PCL**

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3038



Gelegentlich sind Zwischengegner zu erledigen.

EL MATADOR ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Plastic Reality
 PUBLISHER Brigades (Frogster)
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Schuber, 1 DVD, 30 S. Handbuch

TERMIN (D) 26.10.2006
 CA. PREIS 45 Euro
 USK keine Jugendfreigabe

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAFIKKARTEN Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	3,5 GHz Intel XP 3500+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	1,0 GB RAM	2,7 GB Festplatte	3,5 GHz Intel XP 3500+ AMD	1,5 GB RAM	2,7 GB Festplatte	
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte		
2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte	2,7 GB Festplatte		

PROFITIERT VON: EAX
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1
 KOPISCHUTZ: Protect Disc

AB-18-DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 3040

USK: keine Jugendfreigabe

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich bewundere gerne den Fortschritt in Sachen KI, aber ein Gegner, der mir mit hundertprozentiger Sicherheit jedes Mal einen Todesschuss versetzt, ist mir zuviel. Eine gute KI soll ein Spiel authentisch und fordernd gestalten, nicht frustrierend. Abgesehen von diesen Balance-Problemen haben die Entwickler einiges auf die Beine gestellt: einen launigen Action-Shooter mit ansehnlicher Präsentation und ordentlichem Baller- und Krawall-Faktor. Kein Meilenstein, aber für frustresistente Actionfreunde genau das Richtige.



»El Dificultoso«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr schöne Außenlevels + gute Weitsicht + dynamische Schatten - Innenlevels teils trist	8/10
SOUND	+ es kracht und rummt an allen Ecken + ordentliche Sprecher - Musik nervt manchmal	8/10
BALANCE	- sehr schwer - Gegner zielen viel zu gut, oft reicht ein einziger Todesschuss - teils gegnerische Treffer schon zu Levelbeginn	4/10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Schauplätze für einen südamerikanischen Drogenkrieg + viele Zwischensequenzen + pausenlose, coole Action	9/10
BEDIENUNG	+ leichtgängige Steuerung + Quicksave-Funktion + Bullet-Time gut einsetzbar	9/10
UMFANG	+ sechs ordentlich lange Kapitel - kein Multiplayer-Modus - kaum Wiederspielwert	7/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche, atmosphärische Schauplätze + spannend aufgebaut + nette Physikspielereien - linear	9/10
KI	+ Gegner sucht gut Deckung + KI-Teamkameraden treffen auch manchmal Aussetzer bei Gegner- und Teamkameraden-KI	7/10
WAFFEN & EXTRAS	+ riesiges Waffenarsenal + jede Waffe mit unterschiedlicher Wirkung und Funktion + Schießen mit zwei Waffen gleichzeitig	9/10
HANDLUNG	+ viele zwielfichtige Charaktere + coole Sprüche - Beziehungen werden nicht vertieft - etwas wirr erzählt	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: SCHÖNE, ABER SEHR SCHWERE DAUERBALLEREI.

