



Petra Schmitz
petra@gamestar.de

MIT HERZ UND HIRN

WEICHEI-ACTION? Spielen ohne Sam Fisher oder Riddick näher ich mich ja stets mit einer kühl distanzierten Topchecker-Haltung. Das klappte aber im Fall von **Prince of Persia: The Two Thrones** so gar nicht. Wer sich dem Zauber dieses Programms verschließen kann, trägt statt eines Herzens einen Stein in der Brust. Tun Sie doch sicher nicht, oder? Und deswegen lege ich Ihnen nun ans besagte Herz, dass Sie bitte dieses Spiel (trotz des Speichersystems und der grützigen Kamera) ausprobieren. Jedoch nur mit Kenntnis der Vorgänger, sonst verpassen Sie zu viel – vom Zauber.

OHNE HAND-LUNG Blättern Sie mal schnell auf Seite 87 und lesen Sie, welche Superkräfte Sie als Zombie haben. Klingt verlockend! Blöd nur, dass das herrlich überdrehte **Stubbs the Zombie** am repetitiven Hirngemampfe scheitert. Andererseits: So ein Zombie ist ja auch nicht darauf ausgelegt, Handlungstiefe in Filme oder Spiele zu bringen. Noch mal andererseits: Tiefe fordert niemand. Aber Handlung wäre schon nett gewesen; vielleicht Stubbs auf der Suche nach seiner Hand? Wäre dann eine Superkraft weniger, aber für diesen ganz billigen Kalauer nehme ich das liebend gerne in Kauf.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

TESTS

Prince of Persia: The Two Thrones	80
Dynasty Warriors 4: Hyper	84
Daemon Vector	85
Stubbs the Zombie	86
Shrek Super Slam	88
Die Unglaublichen:	
Der Angriff des Tunnelgräbers	90
Stalin Subway	90
Wrong Turn	90
Der Rote Baron	90
Der König von Narnia	90
Car Jacker	90

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 02/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI / Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	9	10	10	10	7	7	01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	92	8	10	10	10	9	9	9	8	9	9	
3	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	91	6	9	10	10	10	9	10	8	9	9	02/05: Addon
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
5	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	90	8	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
6	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	90	7	10	8	10	9	10	10	6	10	10	
7	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05	90	9	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
8	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89		10	9	10	10	7	9	9	7	10	
9	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
10	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
11	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
12	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05	88	9	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
13	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
14	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6	
15	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
16	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	85	5	9	7	9	10	10	7	8	10	10	
17	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
18	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
19	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	NEU	84		7	10	8	10	7	7	10	6	9	10
20	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Activision	Lucas Arts	11/04 (88)	83	7	10	8	10	8	8	9	6	10	7	
21	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
22	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	Digital Anvil	04/03 (90%)	82	5	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
23	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	Ubisoft	01/04 (80%)	82	6	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
24	Total Overdose	3D-Action	Eidos	Deadly Games	10/05	82	7	10	10	10	7	8	7	5	10	8	
25	Pirates!	Action-Strategie	Atari	Firaxis	02/05 (82)	81		8	10	10	8	9	6	7	8	9	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.

Märchenhaftes Ende

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Das Finale des Märchens um die Zeit steht an: Wird der Sand endlich weg geweht? Stirbt der widerliche Wesir? Und werden Prinz und Prinzessin sich doch noch bekommen?

Am Anfang war die Zeit – als magischer Sand eingeschlossen in einem gigantischen Stundenglas. Der ungestüme Prinz von Persien zerstörte das Behältnis, um sein Ego zu polieren, um seinen Vater stolz zu machen. Sein Lohn jedoch: ein zerstörtes Reich voller Monster, die alle nach seinem Leben trachteten. Rettung versprach einzig der Versuch, den Fehler ungeschehen zu machen. Dabei halfen ihm: ein

Zauberdolch, der die Zeit zurückdrehen konnte, eine liebevollere Prinzessin, und Sie. Am Ende dann von **Prince of Persia: The Sands of Time** gab's Freude, eine reparierte Eieruhr und einen der schönsten Küsse der Spiegelgeschichte. Im Nachfolger **Warrior Within** Ernüchterung: Der Wächter der Zeit war der Meinung, der Prinz hätte gefälligst tot zu sein. Getrieben von unbändigem Überlebenswillen stellte sich seine Pluderhosenchaft dem Monster auf der Insel der Zeit und gewann – abermals mit Ihrer Hilfe. Doch irgendwie wollte da das Märchen aus Tausendund-einer Nacht noch kein Ende nehmen. Denn da waren noch ein böser machtbesessener Wesir und die Prinzessin aus dem ersten Teil. Ersterer ist in **The Two Thrones** der Oberbösewicht und Letztere die verdiente Belohnung für den Sieg. Lassen Sie uns berichten, wie der Jüngling die gefährliche Reise zu Rache und Liebe durch die Straßenschluchten seiner Heimat Babylon erfolgreich bestreitet.

Sechs Sandknubbel

Im Kern ist das Spielprinzip von **Prince of Persia: The Two Thrones** mit dem der Vorgänger identisch: Der orientalische Thronerbe läuft, akrobatischer als Lara, wie gewohnt an Wänden entlang, springt über bodenlose Abgründe und hangelt sich an stachelbewehrten Wänden hinauf. Selbstredend muss er sich auch wieder mit zahllosen Sandmonstern rum-



Der dunkle Prinz schnappt sich aus sicherer Höhe per Stachelkette ahnungslose Opfer.

schlagen – dieses Mal vom Oberböse-Wesir als Leibgarde gezüchtet. Unterläuft ihm dabei ein tödlicher Fehler, dreht er mit Hilfe eines magischen Dolchs für einige Sekunden die Zeit zurück, um

Hüpf-Passage oder den Kampf noch einmal zu probieren.

Das Zeitzurückspulen funktioniert nur, wenn Sie dem Prinzen die dafür notwendige Sandmagie zugeführt haben. Die finden



Tritt der dunkle Prinz in Wasser, verwandelt er sich in seine gute Variante.

DAS IST NEU

- der dunkle Prinz
- Stachelkette
- Speed-Kills
- »Schräg von Oben«-Sicht





An den Portalen (gelbe Säule) muss es der Prinz mit bis zu fünf Gegnern aufnehmen. Hat der Zombiewärter gar Alarm geschlagen, kommen laufend mehr Feinde hinzu.

Sie in toten Gegnern oder herumstehenden Kisten sowie Vasen, die unter einem Säbelhieb zerbrechen. Für jede Zeitmanipulation benötigen Sie einen gefüllten Sandknubbel (durch gelbe Kreise im Prinzenleben-Display in der linken oberen Bildschirm-Ecke dargestellt). Zu Beginn hat er davon nur zwei. Weitere gewinnen Sie an den so ge-

nannten Portalen. Die benutzen die Sandmonster, um schnell durch Babylon zu reisen. Sehen Sie in einem Level einen hohen, gelb glitzernden Strahl, der ein solches Portal signalisiert, dürfen Sie sich auf einen knackigen Kampf einstellen. Denn dort warten nicht nur häufig bis zu fünf Widersacher, nein, der Anführer der Truppe kann weitere

durch das Portal anfordern. Erledigen Sie den Burschen nicht zuerst, sehen Sie sich alsbald neuen Gegnern gegenüber. Erst wenn alle Monster beseitigt sind, rammt der Prinz seinen magischen Dolch in den gelben Strahl und gewinnt einen weiteren Sandknubbel. Am Ende hat seine Prinzlichkeit davon sechs.

Schneller Tod

Im Gegensatz zu den teils sehr frustrierenden, weil grausam schwierigen Kämpfen in **Warrior Within** spielt sich **The Two Thrones** sehr viel entspannter. Die Gegner sind selbst ohne Spezialmanöver auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad stets schaffbar. Durch den neuesten Kniff wird es jedoch noch um einiges leichter. Speed-Kills nennt Hersteller Ubisoft die Fähigkeit des Jünglings, sich ungesehen an Monster heranzupirschen, um sie dann mit gezielten Dolchstößen zu erledigen. Das Spiel signalisiert Ihnen durch einen leichten Verzerreffekt, wann so ein Speed-Kill möglich ist. Drücken Sie dann in den rechten

LESERTEST

Zwei unserer Leser spielten in der GameStar-Redaktion für mehrere Stunden Prince of Persia: The Two Thrones. Hier ihre Meinungen zum dritten Teil der Orient-Saga:

Der Prinz rockt!

Der neueste Teil der Prince of Persia-Serie ist mal wieder gelungen. Er vereint die guten Geschicklichkeits-Einlagen aus The Sands of Time mit den anspruchsvollen Kämpfen aus Warrior Within. Eine runde Sache! Besonders gut haben mir die neuen Speed-Kills gefallen. Babylon ist schön in Szene gesetzt, und die Animationen sind wie immer erste Sahne. Im Großen und Ganzen ist es das für mich bisher beste Prince of Persia. Ich werd's mir auf alle Fälle kaufen.



Matthias Thölen, 16 Jahre, Schüler

Eine gelungene Fortsetzung

Die Story wird eindrucksvoll sowohl im Spiel selber als auch in den Zwischensequenzen fortgesetzt. Es gibt viel Sprung- und Kampfabwechslung. Manchmal ist das Programm knifflig, vor allem wegen der etwas hinkenden Kamera, die oft manuell ausgerichtet werden muss. Bei der Grafik hätte man sicher auch etwas mehr herausholen können. Konsole lässt grüßen! Dennoch sind die Figuren schön animiert, und die Speed-Kills sind einfach große Klasse.



Adrian Schreiner, 24 Jahre, Netzwerkadministrator





Diesen Bossgegner muss der Held zunächst blenden, um ihn dann in die Knie zu zwingen.



Nur an den seltenen Brunnen können Sie Ihren Spielstand dauerhaft sichern.

Momenten (Aufblitzen des Dolchs) die entsprechende Taste, liegt der Sandzombie schneller in Körnchen aufgelöst am Boden, als er »Urks« sagen kann. An manchen Stellen dürfen Sie gar zwei Feinde gleichzeitig auf diese Art erledigen. Dann springt der Prinz selbstständig wie ein Flummi zwischen den Widersachern hin und her. Sie müssen nur pünktlich den Dolch aktivieren. Um das zu tun, bleiben Ihnen jedoch immer nur wenige Nanosekunden. Verpassen Sie die, wird die Speed-Kill-Attacke unterbrochen, der Gegner schnappt den Prinz und wirft ihn zu Boden. Dann heißt es, sich auf konventionelle Art zu wehren, indem Sie den Prinzen Salti schlagen, um Säulen rotie-

ren und dabei eine gute Balance zwischen Angriff und Deckung finden lassen. Die Chance, dass so was passiert, wird später im Spiel immer größer. Denn reicht bei den einfachen Bogenschützen-Monstern noch nur ein Stich, wollen bei stärkeren Sandkreaturen bis zu fünf davon in Folge ausgeführt werden.

Prinz mal zwei

Hobby-Psychologen würden dem Prinzen in **The Two Thrones** sicher eine gespaltene Persönlichkeit bekrankenscheinigen. Und ganz Unrecht hätten sie damit nicht. Relativ zügig nach Beginn des Spiels frisst sich nämlich in einer imposanten Zwischensequenz etwas von dem besagten magischen Sand in eine fri-

sche Wunde des Helden und aktiviert die dunkle Seite der Macht in ihm. Die Folge: Immer mal wieder mutiert der schöne Recke zu einer finsternen Ausgabe, gekennzeichnet durch schwarze Haut, eine im linken Arm implantierte tödliche Stachelkette und (für gemütliche Spieler leider) einen übersteigerten Todesdrang. Denn der dunkle Prinz stirbt Ihnen einfach so unter der Tastatur weg, wenn Sie ihn in der Gegend herumstehen lassen und nicht permanent mit Sandenergie versorgen. Weil nun aber nicht an jeder Ecke Sandmonster oder Vasen warten, arten die Sprungpassagen mit ihm stets ein wenig in Hektik aus. In einer Sequenz im Palast etwa muss der Sandprinz gigantische Hallen überwinden, in denen nur kleinere Plateaus in den Ecken sicheren Halt bieten. Um dahin zu gelangen, aktiviert er bei Mauerläufen die Kette, schwingt sich damit an kleinen Lampen weiter, stößt sich von Wänden ab, um dann abermals die Kette zu bemühen. Dann wieder klemmt er sich zwischen Statuen und Wände, nimmt Schwung für den finalen Sprung. Auf den kleinen Balkonen warten dann Gegner, in denen die rettende Sandmagie steckt.

les: niedrige Katakomben, in denen Sie über brüchige Simse balancieren, Häuserdächer, die Sie mit Hilfe geschickt arrangierter Jump-Pads erspringen, schmutzige Palastsäle, in denen pompöse Statuen und kapitell-verzierte Säulen die Wege in höhere Stockwerke weisen. Das Tolle daran: Die Hüpf-Sequenzen sind nun nicht mehr wie mit dem Messer von den Kampfeinlagen getrennt. Beides vermischt sich zu einer abwechslungsreichen orientalischen Achterbahnfahrt.

Anders übrigens als in den Vorgängern ist die Route des Prinzen selbst nicht immer auf den zweiten Blick klar erkennbar. Da hilft Ihnen dann im wahrsten

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Die größte Leistungssteigerung erhalten Sie durch das Runterregeln der »Spezialeffekte«, das Spiel sieht dann aber auch deutlich schlechter aus.
- 2 Ein paar Frames mehr holen Sie im Menü durch das Deaktivieren des »Nebels« und der »Wassereffekte« heraus.

3 Obwohl laut den Hardwarevoraussetzungen eine Geforce 4 MX nicht unterstützt wird, läuft das Spiel dennoch darauf.

CHECKLISTE

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



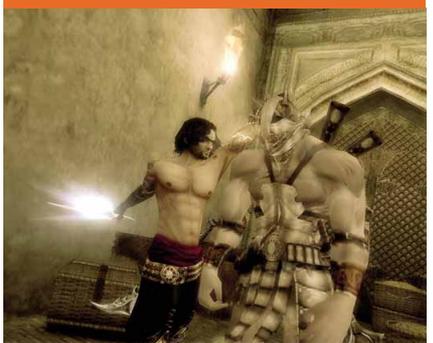
PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GPU											
			Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500 / 9600 / 6600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800 / X850	Geforce 6800			
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960 1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

SPEED-KILL



Sobald der Dolch aufblitzt, müssen Sie schnell auf die Angriffstaste drücken. Dann führt der Prinz automatisch eine Speed-Kill-Attacke aus.

Mit dem Dritten sieht man besser

Babylon – das wissen wir seit der Bibel – ist ein Ort, den man als gottesfürchtiger Mensch meidet. Wenn jedoch Ihr Glaube hinter die Liebe zu brilliantem Leveldesign zurücktritt, werden Sie an des Prinzen Heimatstadt eine Heidenfreude haben. **The Two Thrones** bietet al-



Verlangsamen Sie die Zeit in kniffligen Kämpfen, wird das Bild verzerrt.

Sinne ein drittes Auge. Das erscheint nämlich ab und zu in der linken unteren Bildschirm-Ecke und signalisiert, dass Sie an dieser Stelle auf Knopfdruck eine »Schräg von oben«-Ansicht einschalten dürfen, um in aller Ruhe nach dem rechten Weg zu schauen. Doch Vorsicht: »In aller Ruhe« gilt nicht für den dunklen Prinzen! Der siecht Ihnen bei zu viel Pause einfach weg.

Nicht ohne Farah

Viele Passagen des Spiels bestreiten Sie zusammen mit Farah. Die bogenbewehrte Dame schießt an Seilen baumelnde Glocken und Kisten herunter, auf die der Held dann klettert, um an höher

gelegene Simse zu gelangen. Dort dreht er dann seinerseits an Schaltern, die für die Dame nächste Tore öffnen. So sitzt die Dame am Marktplatz in einer Klemme, sie ist hinter einem Gitter gefangen. Der dafür zuständige Schalter befindet sich zwei Ebenen weiter unten in einem Nebengang. Um dahin zu gelangen, muss der Prinz sich gewohnt akrobatisch nach unten arbeiten, dort gleich acht Zombies erledigen, diverse Kisten verschieben und schließlich Farah befreien. Dumm nur: Nun steckt er in der Sackgasse. Farah löst dann für ihn per Bogenschuss eine über ihm baumelnde Kiste und ermöglicht ihm so die Weiterreise.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Zugegeben, Warrior Within war ein sehr gutes Spiel, aber zumindest mir viel zu schwer. Wer sich an die Flucht vor dem Dahaka erinnert, weiß, wovon ich rede. The Two Thrones ist da deutlich zugänglicher. Im Gegensatz zu Petra finde ich sogar, dass ich anders als in den Vorgängern stets weiß, wohin genau ich als nächstes springen muss. Dabei wirkt das Leveldesign lange nicht so aufgesetzt wie früher. Der dunkle Prinz nervt mich allerdings. Denn mit dem Finsterling ständig in Eile zu sein, versetzt mich eher in Stress als in Euphorie.



»Gelungenes Finale«

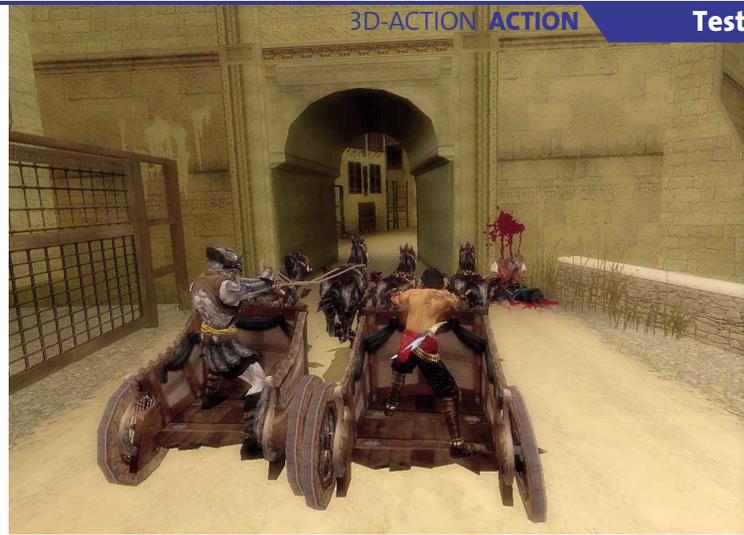
PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

The Two Thrones gibt meinem Mädchenherzen das, was ich nach The Sands of Time in Warrior Within so schmerzlich vermisst habe: die Liebe. Die zauberhafte Geschichte zwischen Farah und dem Helden findet das verdiente Ende (beziehungsweise den verdienten Anfang). Sahnebonbon dabei: die Frotzeleien des dunklen Prinzen. Drumherum tobt ein fulminantes Spiel, das zwar noch die gleichen Kinderkrankheiten hat wie die Vorgänger, aber das stört mich nicht. Kamera und Speichern hin oder her – am Ende bleibt nur das Erleben zwischen den kleinen Frustrationen. Und das ist beim dritten Prinz einfach märchenhaft schön.



»Es ist Liebe!«



Das erste Wagenrennen ist zwar sehr kurz, bietet aber zahllose Möglichkeiten zu sterben.

Komanze oder Romödie?

In **Sands of Time** motivations-treibend, in **Warrior Within** schmerzlich vermisst: die teils selbstironischen, teils frotzeligen oder schlicht romantischen Dialoge zwischen Prinz und Farah. In **The Two Thrones** sind sowohl der Thronfolger als auch seine Angebetete andere Menschen (Farah etwa ist deutlich resoluter), aber die Spannung zwischen den beiden ist die alte. Besonders i-Tüpfelchen dabei: Der dunkle Prinz, wenn gerade nicht selber aktiv, meldet sich immer mal wieder aus dem Kopf des Helden und sorgt für Schmunzler, wenn ihm die Gefühlsduselei der bei-

den auf den Zeiger geht. Rund wird die Geschichte durch die Erzählerin. Niemand anderes als Kaleena, die Herrscherin über die Insel der Zeit aus dem direkten Vorgänger, erzählt das Märchen. Grafisch hat sich seit dem Vorgänger gar nichts getan: Das Spiel ist zwar selbst in den farblich tristen Katakomben noch immer hübsch, wirkt aber ein bisschen angestaubt im Vergleich mit aktuellen Titeln. Auch wieder mit von der Partie: eingeschränktes Speichern und alte Kamera-Probleme mitsamt lästigem Nachjustieren. Wir empfehlen zum Spielen dringend ein Gamepad. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M116**

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES 3D-ACTION										
PUBLISHER	Ubisoft Montreal / Ubisoft	RELEASE (D)	8.12.2005							
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro							
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahren							
GEEIGNET FÜR										
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
VERGLEICHBAR MIT				Total Overdose (82, GS 10/05) Modernes Gringo-Märchen mit Zeitlunefunktion.						
				Prince of Persia 2 (79, GS 01/05) Bockschwerer, weil häufig unfairer Vorgänger.						
TECHNISCHE ANGABEN										
3D-GRAPHIKKARTEN				PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM		
Geforce 2/4 MX		CF FX 5800/5900		1,2 GHz Intel		2,0 GHz Intel		2,4 GHz CPU		
Radeon 9000		Radeon 9700/9800		1,2 GHz AMD		XP 1800+ AMD		XP 2200+ AMD		
Geforce 4 Ti		Geforce 6600/GT		256 MB RAM		512 MB RAM		512 MB RAM		
Rad. 9500/9600		Radeon X800/X850		1,5 GB Festpl.		1,5 GB Festpl.		1,5 GB Festpl.		
Radeon X600		Geforce 6800				Gamepad		Gamepad		
LAUTSPRECHER				Stereo		2 vorne, 2 hinten		5.1		6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen + Schauplätze - etwas angestaubt	7 / 10
SOUND	+ erstklassige Synchronisation + treibende Musik	10 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + stets fair	8 / 10
ATMOSPHERE	+ einfach märchenhaft	10 / 10
BEDIENUNG	+ intuitives Kämpfen und Hopsen - Kamera - Speichern	7 / 10
UMFANG	+ 15 Stunden langes Märchen - kaum Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ brillante Mischung aus anspruchsvollem Springen und Kämpfen	10 / 10
KI	+ pariert, sucht gute Positionen... - ...aber eigentlich doof	6 / 10
WAFFEN	+ tolle Doppelparaden mit zwei Klängen + Stachelkette	9 / 10
HANDLUNG	+ Liebe, Rache, Hass - die ganze Palette. Super!	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: DER BESTE PRINZ, SEIT ES DEN ORIENT GIBT.



Dynastie der Unfähigen

DYNASTY WARRIORS 4

Aufruhr in China: Feldherren verdreschen Soldaten vor hässlicher Kulisse.

Achtung: Luo Yangs Verteidigung gegen Dong Zhuo am Shi-Shui-Tor muss neutralisiert werden! Währenddessen schlägt Cao Cao gleichzeitig Hua Xiong und Li Jues Truppen.« Nein, die Missionsbeschreibungen im Action-Geschnetzel **Dynasty Warriors 4 Hyper** entstammen nicht der Mittagskarte vom Asia Express. Alle Feldherren und Ereignisse wurden äußerst akribisch der chinesischen Historie entlehnt. Dafür hat Entwickler Koei mächtig bei der Umsetzung der Klapperei von den Konsolen auf den PC geschlampt.

Hyperaktive Metzler

Neulich auf dem Schlachtfeld: Mit blitzendem Schwert läuft unser General den Kämpfenden voran. Wild hackt er auf alles

ein, was sich bewegt. Wie ein Footballspieler weicht er gegnerischen Truppen aus und stürzt sich schließlich auf den feindlichen Feldherrn. Drei, vier Säbelstreiche später röchelt der zu Boden und die Schlacht ist gewonnen. Das war in Kurzform der Spielverlauf von **Dynasty Warriors 4 Hyper**. Ganz egal, welche der 50 Gefechte Sie auch spielen: Sie drücken stets brav aufs Angriffsknöpfchen, metzeln Gegner und laden dadurch den Spezialattacken-Balken auf. Lösen Sie den Sonderangriff aus, schnetzelt der Held ein paar Sekunden lang alles weg, was ihm in die Quere kommt. Herumstehende Töpfe bergen neue Lebensenergie. Gelegentlich hinterlassen Feinde Extras wie Schilde oder Waffenverbesserungen. Für Abwechslung

sorgen jede Menge geskriptete Ereignisse samt Zwischensequenzen. So müssen Sie zum Beispiel einen vorrückenden Rammwagen gegen feindliche Attacken beschützen.

Technik-Trauma

Selbst Fans der fernöstlichen Prügelkunst stöhnen entsetzt auf, wenn sie die mäßige technische PC-Umsetzung sehen. Je nach dargestellter Gegnerzahl verlangsamt oder beschleunigt sich der Bildaufbau. Mal rast Ihr Held, dann schleicht er wieder in Zeitlupe. Der Wechsel passiert stets plötzlich und unerwartet. Schade um die ansehnlich animierten Kämpfer, die durch die polygonarme, hässliche Landschaft samt Simplexuren laufen – schöne Grüße von der Playstation 2. Grausig



Völlig veraltet: Multiplayer nur über Splitscreen.

auch die völlig unpassende Pseudo-Gitarrendudeleien, die an längst vergangene Mega-Drive-Zeiten erinnern. Und von Netzwerken haben die Koei-Techniker wohl auch noch nie gehört. Denn LAN-Gefechte gibt es dummerweise nicht. Ein zweiter Spieler kann nur via Splitscreen ins Gefecht. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M48**



Auch Gegnerhorden haben gegen den Schwertschwinger keine Chance.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Die Dynasty-Warriors-Spiele habe ich trotz des simplen Spielkonzepts auf den Konsolen gern gespielt. Vom PC hat Koei aber offensichtlich keine Ahnung. Es reicht nicht, die Playstation-Polygone mit ein paar verstaubten Xbox-Texturen zu überziehen, um am PC bestehen zu können. Selbst alte Online-Rollenspiele sehen besser aus. Und die unfreiwilligen Tempowechsel sollten den Entwicklern eigentlich die Schamesröte ins Gesicht treiben. Wer das Spielkonzept mag, findet auf den Konsolen die besseren Versionen (dort gibt's schon Teil 5). Der Rest wird die fernöstliche Hack&Slay-Orgie ohnehin nicht vermissen.



»Laaahmeee Käääämpfeeee«

DYNASTY WARRIORS 4 HYPER ACTIONSPIEL

PUBLISHER	Koei / THQ	RELEASE (D)	9.12.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD + 1 CD, Handb. auf CD	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Die Rückkehr des Königs (83, GS 12/03) Flottes und unkompliziertes Orkverdröschchen... Demon Stone (78, GS 03/05) Sehr atmosphärische Fantasy-Prügelorgie.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Unübersichtliche Splitscreen-Gefechte
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Rüstungstexturen - polygonarme Landschaften	7 / 10
SOUND	- unpassende Heavy-80er-Musik	4 / 10
BALANCE	- zu leichte oder zu schwierige Gegner	5 / 10
ATMOSPHERE	+ Schlachtfeldatmosphäre durch zahlreiche Einheiten	8 / 10
BEDIENUNG	+ leicht auslösbare Spezialattacken - Tempo schwankt	7 / 10
UMFANG	+ rund 50 Missionen auf 17 Schlachtfeldern	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Missionsziele wechseln mehrfach innerhalb einer Schlacht	8 / 10
KI	- Gegner lassen sich leicht umlaufen	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ 40 freischaltbare Helden + aufrüstbare Waffen	8 / 10
HANDLUNG	- uninteressante Simplexversion chinesischer Gechichte	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: TECHNISCH SCHWACHE KONSOLENUMSETZUNG.



► DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **M47**

DAEMON VECTOR

Zombiehorden metzeln. Mal ganz was Neues!



Gegen unser Schwert und die mächtigen Specialmoves haben die Zombies keine Chance.



DVD:
Test-Check

Um die Menschheit auszulöschen, war die Pest wohl nicht schlimm genug. Deshalb schickt eine dämonische Macht im Mittelalter eine noch fiesere Seuche über das Land. Und die macht aus Bürgern – Achtung Innovation! – seelenlose Zombies. Sie sollen's im 3D-Actionspiel **Daemon Vector** richten. Die zwei zur Auswahl stehenden Helden haben zwar jeweils neun Spezialmanöver, davon benötigen Sie jedoch nur zwei. Denn bei den tumblenden Monsterhorden reicht es in der Regel, mitten in die Gegnergruppe zu preschen, mit

einem Rundumschlag alle von den Füßen zu holen und anschließend jeden Untoten einzeln zum Ganztoten zu verarbeiten. Das macht anfangs noch viel Spaß, immerhin sind die Kämpfe durch gelungene Animationen und Effekte recht ansehnlich. Doch nach einer Weile kommt die einfallslose Spielmechanik ans Licht. Denn stets müssen Sie in einem Areal alle Gegner töten, einen Schlüssel aufsammeln und die Tür zum nächsten Abschnitt öffnen – **Painkiller** lässt grüßen! Mit Gamepad oder Tastatur geht die Steuerung dabei sehr gut von der Hand. Vielleicht zu gut, denn selbst Einsteiger spielen **Daemon Vector** in weniger als sechs Stunden durch. Da hätten mehrere Schwierigkeitsgrade Wunder gewirkt. Unverständlich: Das Spiel unterstützt nur Auflösungen von mageren 640 mal 480 oder 800 mal 600 Pixeln. **DM**

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich habe nichts gegen Hack&Slay-Orgien. Im Gegenteil: Es gibt kaum etwas Besseres, um mal kurz für eine halbe Stunde zu entspannen. Aber **Daemon Vector** nervt mich mit Stumpfsinn: Zombies metzeln, Schlüssel suchen, Türe öffnen, Zombies metzeln... Gäh! Noch nicht mal für einen adäquaten Schwierigkeitsgrad oder eine Hintergrundgeschichte hat's gereicht. Da greife ich lieber zum deutlich intensiveren **Demon Stone**. Das klingt besser und kostet auch weniger.

»Schnarch-Zombies«



DAEMON VECTOR

GENRE 3D-Action
PUBLISHER Xpec / Frogster
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz,
256 MB,
3D-Karte

PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND**

53

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 madenerfressene 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 parodis-

tisch 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).

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



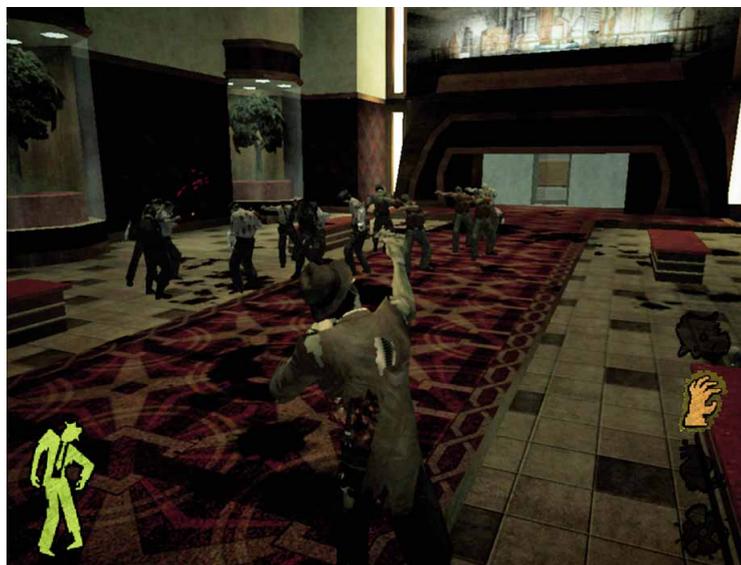
Sonderfähigkeit: Wir kegeln mit unserem explosiven Zombie-Kopf.

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.

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.

ZOMBIE KRÄFTE

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



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 einigmaßen 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, al-

so 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
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

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

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	512 MByte RAM	1,0 GB MByte RAM	1,0 GB MByte RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600		Gamepad	Gamepad
LAUTSPRECHER	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1

► DVD: Test-Check

► [GAMESTAR.DE](http://WWW.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!«

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ stimmiger Schauplatz - grobe-Texturen 6 / 10
SOUND	+ nette (englische) Sprachausgabe + cooler Soundtrack 8 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - zu leicht 7 / 10
ATMOSPHERE	+ 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.



Das gibt Haue!

SHREK SUPER SLAM

Der grüne Oger aus dem Animations-hHt ruft zum Prügeltturnier. Wie jetzt rohe Gewalt im Märchenland? Klar, vor allem, wenn's so lustig ist!



Fabelwesen sind nicht so nett, wie es uns viele Märchen weismachen wollen. Eigentlich sind sie sogar ziemlich aggressiv und fangen wegen jeder Kleinigkeit eine Schlägerei an. Keine Angst: Activisions **Shrek Super Slam** ist zwar ein

simples Prügelspiel, setzt aber im Gegensatz zu berüchtigt-blutigen Genrevertretern wie **Mortal Kombat** auf Comic-Grafik, und viel Humor. Und ist dabei längst nicht nur für Kinder geeignet.

Crash, Boom, Bang!

Fast alle der 20 liebevoll designeten Charaktere stammen aus den beiden Kinofilmen. Doch neben Fiona oder Prinz Charming gibt's **Shrek**-fremde Figuren wie den schwarzen Ritter oder Quasimodo. Anders als beispielsweise in **Street Fighter** verzichtet **Shrek Super Slam** auf Lebensbalken am oberen Bildschirmrand – Ihr Charakter ist quasi unsterblich. Stattdessen sammeln Sie in den zweiminütigen Turnieren Punkte, in dem Sie die namensgebenden Slams, mächtige Specialmoves, auslösen und bis zu drei Gegner damit treffen. Um den Slam-Balken aufladen, müssen Sie andere verhauen oder Gegenstände wie Vasen oder Bänke zerlegen.

Durch die Zerstörungsgorgien nehmen Sie die 16 abwechslungsreichen Arenen Stück für Stück effektiv auseinander. Allerdings geht in den Gefechten durch die schwache Kamera hin und wieder die Übersicht verloren. Für Solo-Spieler stehen acht Story-Missionen und 54 spezielle Aufgaben zur Verfügung, in denen Sie etwa **Shrek**-Statuen vor zwei Rittern beschützen müssen. Allerdings spielen selbst Einsteiger die Kampagne in zehn Stunden durch. Dagegen sorgt der Multiplayer-Teil für vier Kontrahenten an einem PC für viel Partyspaß, aber nur wenn Sie mehrere Gamepads besitzen – eine Tastaturunterstützung sowie ein Netzwerkmodus fehlen.



Im Team mit dem Pfefferkuchenmann teilen wir als Titelheld Shrek Prügel aus.



Der gestiefelte Kater betäubt seine Gegner.



Per Slam-Move zerlegt der Esel das komplette Mobiliar.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Riesenspaß in der GameStar-Redaktion: Christian schmeißt mit Wurfsternen, Michael bringt mit schrillumem Gesang Fensterscheiben zum Bersten und ich verteile grüne Darmgase. Dabei haben wir, statt die neue Redaktionsfolge zu drehen, nur **Shrek Super Slam** gespielt. Die bunte Prügerei macht mit mehreren Freunden an einem Rechner einen Riesenspaß, als Solo-Spiel taugt der Titel aber bestenfalls zur Übung. Schade, denn für eine kurze Einlage zwischendurch habe ich nicht immer einen Kumpel zur Hand.



»Spaßiges Freunde-Verhauen«

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M2

SHREK SUPER SLAM PRÜGELSPIEL

PUBLISHER	Shaba Games / Activision	RELEASE (D)	16.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Rag Doll Kung Fu (70, GS 12/05) Innovative 2D-Prügerei mit genialer Physik.
Crime Life: Gang Wars (60, GS 12/05) Brutale, unübersichtliche Ghetto-Schlägereien.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	700 MB Festplatte	700 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	Gamepad	Gamepad

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Zu viert an einem Rechner eine Riesengaud! Auch wenn dabei oft die Übersicht floten geht.

MODI Deathmatch, King of the Hill

BEWERTUNG

GRAFIK	+ netter Comic-Stil + Effekte - etwas detaillarm	6 / 10
SOUND	+ gelungene Prügel-Sounds + generische Musik	7 / 10
BALANCE	+ stetiger Schwierigkeitsanstieg + Figuren alle gleich stark	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Figuren + viel Humor + nette Zwischensequenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ sehr gut mit Gamepad - keine Tastatur - Übersicht	7 / 10
UMFANG	+ 54 Einzel-Challenges - kurze Kampagne	7 / 10
LEVELDESIGN	+ aufwändig gebaute Arenen + alles zerstörbar	9 / 10
KI	+ in zehn Stufen regulierbar - reagiert oft sehr dämlich	6 / 10
WAFFEN	+ jeder Charakter hat eigene Spezialmanöver	8 / 10
HANDLUNG	- nur in der Kampagne humorige Mini-Geschichten	4 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: BUNTER PRÜGELSPASS, VOR ALLEM IM MULTIPLAYER.

70 SPIELSPASS



DIE UNGLAUBLICHEN 2



Bob Parr und Frozone kloppen stets als Team.

Publisher THQ veröffentlicht mit **Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers** bereits das zweite Actionspiel zum Film. Allerdings kämpfen Sie sich anders als im Vorgänger nur noch mit Mr. Incredible und Frozone durch nett designte Levels. Das Erfahrungssystem motiviert, die Comic-Grafik passt, doch das Spiel ist zu kurz. **DM**

DER KÖNIG VON NARNIA



Draufhauen und durch: So erledigt man Wölfe.

Typisches Spiel zum Film: **Der König von Narnia** ist ein seelenloser Action-Adventure-Klopper: Vier Kinder vertrimmen Oger, Wölfe und zerdeppern Fässer auf der Suche nach Lebensenergie und dem letzten der 15 Level. Das unfaire Checkpointsystem und nervige Zeitlimits verderben endgültig den Spaß. **MIC**

STALIN SUBWAY



Die Moskauer U-Bahn ist in echt nicht so grau.

Platzangst und schlechte Luft sind in den U-Bahnen des Ego-Shooters **Stalin Subway** das geringste Problem. Schwerer wiegen immer gleiche Levels (Gänge, Treppenhäuser etc.), dumme Gegner, öde Waffen und die wirre Story – vom unausgegorenen, meist zu hohen Schwierigkeitsgrad ganz zu schweigen. **MS**

DIE UNGLAUBLICHEN 2

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Heavy Iron Studios / THQ
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

68 SPIELSPASS

DER KÖNIG VON NARNIA

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Atomic Planet / Buena Vista
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

51 SPIELSPASS

STALIN SUBWAY

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Buka / Frogster
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

48 SPIELSPASS

WRONG TURN



Grausig scheußlich: die »Sicherheit«-Gegner.

Die falsche Abzweigung hat man in **Wrong Turn** offensichtlich im Spieladen erwischt. Wie sonst konnte man nur in der Abteilung »grottenhässliche 3D-Horror-Shooter mit dämlichen Gegnern« landen? Ach ja: Der Hammer als Hauptwaffe ist ein heißer Kandidat für den »Einfallsloser geht's nimmer«-Award. **MIC**

CAR JACKER



Dramatisch undramatisch: Verfolgungsjagen.

Dass Gangster cool sind, wissen wir seit dem ersten **GTA**. Im 3D-Actionspiel **Car Jacker** hingegen sollten Sie sich lieber gleich der Polizei stellen. Nur so vermeiden Sie die katastrophale Steuerung, stupides Herumfahren und Ballern in einer potthässlichen Stadt sowie die dümmste KI, seit es Polizei-Verfolgungsjagen gibt. **DM**

DER ROTE BARON



Luftkrieg kann so hässlich sein.

Hässlich und voller Fehler. Egal ob mit Maus (schwammig) oder Joystick (nur nach links oder rechts): Als **Der Rote Baron** bekommen Sie Ihren Flieger nie unter Kontrolle. Macht nichts, denn Ihnen entgehen nur grobe Texturen. Beenden lässt sich der Komplettausfall nur per Taskmanager. Dafür aber endgültig. **MIC**

WRONG TURN

GENRE	3D-Shooter
PUBLISHER	Motelsoft / Purple Hills
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

28 SPIELSPASS

CAR JACKER

GENRE	3D-Action
PUBLISHER	Kozmo Games / Incagold
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

24 SPIELSPASS

DER ROTE BARON

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	Atomic Planet / Davilex
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

11 SPIELSPASS



DVD: Test-Check



DVD: Test-Check