



In Kämpfen können Sie einen weiteren **Turtle** anfordern. Dann schrauben sich die zwei in die Höhe, um auf den Boden zu rammen, oder einer wird durch die Gegner geschleudert.

Turtle Power!

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Vier Schildkröten gegen das Böse! Klingt bescheuert? War aber in den Achtzigern der große Hit – und sorgt auch 2007 noch für Spaß.

In den späten Achtzigern kannte sie nahezu jeder: Leonardo, Raphael, Donatello und Michelangelo waren im deutschen Fernsehen die Helden der Trickserie **Teenage Mutant Hero Turtles**, international tobten die vier ebenso mutigen wie mutierten Schildkröten als **Teenage Mutant Ninja Turtles** über die Matschscheiben. Und weil gerade nichts so hipp zu sein scheint wie die Achtziger, werden auch alte Comic-Ikonen recycelt. Seit dem 12. April springen die vier grünen Brüder in einem Animationsfilm über hiesige Leinwände. Passend zum

Film gibt es von Ubisoft schon seit dem 20. März ein Actionspiel. Und das macht – um es vorweg zu nehmen – trotz seiner Macken mächtig viel Spaß.

Turtle-Prinzen

Bis die Ninja Turtles im Spiel soweit sind, dass Parallelen zum Film erkennbar werden, müssen Sie sich erst einmal mit den Eigenheiten der vier Helden vertraut machen. Was alle Kampfschildkröten gleichermaßen in Perfektion beherrschen, ist hüpfen und rennen. Die Burschen eilen wie Wiesel über Häuserdächer, hangeln an Simsen, laufen wie der Prinz aus Persien an Wänden entlang.

Doch jeder der Burschen kämpft mit einer anderen Waffe und beherrscht andere Spezialfähigkeiten. Deswegen gibt es für jede Schildkröte einen Tutorial-Level. Darin lernen Sie, wie Sie Michelangelos zwei Nunchakus (jeweils zwei mit Ketten verbundene Stöcke) als Rotoren nutzen können, um den grünen Kämpfer über Abgründe fliegen zu lassen. Sie lernen, wie Donatello sich mit seinem Bo (Kampfstab) über Klüfte katapultiert, wie Raphael mit seinen Sai (eine Art Dreizack) Mauern er-

klimmt und dass Leonardo per »Schattengang« durch Hindernisse wie Gitter schlüpfen kann.

Wir raten Ihnen dringend zu einem Gamepad, auch wenn Ihnen im Spiel und im Handbuch nur die Tastaturbefehle erklärt werden. Mit Gamepad bewegen sich die vier Helden weicher und genauer, die Laufgeschwindigkeit lässt sich angenehm über den Stick steuern. Ergebnis: Sie stürzen weniger oft in Abgründe.

Vier gewinnt

In den ersten fünf Missionen steuern Sie jeweils nur einen Turtle. Auch in den darauffolgenden Missionen lenken Sie lediglich eine Schildkröte, können aber auf die Kräfte der anderen drei zurückgreifen. Will Leonardo etwa einen besonders weiten Abgrund überwinden, kann er im Sprung einen seiner Brüder rufen. Der erscheint dann aus dem Nichts über Leonardo, schnappt ihn sich in der Luft und wirft ihn auf die andere Seite.

Auf ähnliche Weise stehen sich die Burschen auch im Kampf bei. Auf Knopfdruck er-



Manche Abschnitte funktionieren wie ein klassisches 2D-Jump-and-Run.



Als **Nightwatcher** (Raphaels Alter Ego) kommen Sie durch ein quietschbuntes Spielzeuggeschäft. Dort lauern keine Teddybären, sondern fiese Schläger. Die schwarzen PAL-Balken oben und unten können Sie nicht abschalten.

scheint ein weiterer Turtle, der dann an den Beinen durch die Gegner geschleudert wird. Oder die beiden Schildkröten springen gemeinsam hoch, um dann mit Wucht auf den Boden zu rammen. Das wirft Feinde von den Füßen. Nett: Wenn Ihr Schildkrötenheld zu schwer verletzt wurde, wird er nach Hämmern auf die Leertaste durch einen der anderen drei ersetzt.

Einige Missionen müssen Sie auch mit dem Nightwatcher bestreiten, Raphaels Alter Ego. Dann stehen Ihnen die Kräfte der Brüder nicht zur Verfügung. Der Nightwatcher ist aber stärker, stirbt demzufolge nicht so schnell und kann sich selbstständig regenerieren (abermals durch Hämmern auf die Leertaste).

Hau den Yeti!

Die vier Helden toben durch Abwasserkanäle, Hinterhöfe und über Dächer. Die Levels sind linear, verlaufen werden Sie sich also niemals. Jedoch ist durch den

Aufbau für Abwechslung gesorgt. So gilt es, schnell über einbrechende Scheiben zu eilen, oder Ihr Turtle soll geschickt von einer Plattform zur nächsten springen, um nicht in unter Strom stehendes Wasser zu fallen. Landet das Reptil auf einem Platz, steht mit Sicherheit ein Kampf an. Die Gegner kommen in Wellen, mal Schlägertypen, die mit Metallrohren um sich hauen, dann wieder Anhänger des Foot-Clans, die mit Lanzen oder Pfeilen angreifen. Selten stehen Bosskämpfe an, in denen die Turtles sich etwa mit einem Yeti prügeln. Schlau sind die Widersacher nie. Trotzdem macht es Freude, sie zu vermöbeln.

Schöne und gelungene Abwechslungen: Ab und an gibt es Abschnitte, die wie ein klassisches 2D-Hüpfspiel funktionieren. Die Kamera schwenkt in eine Seitenansicht. So lenken Sie Ihre Schildkröte über brennenden Müll, Treppen hinauf oder Wasserfälle hinunter. Apropos Kamera: Die größte Schwäche des Programms sind die teilweise blöden Blickwinkel. Mal steht die Kamera zu niedrig, um die Weite eines Sprungs richtig einschätzen zu können, mal steht sie zu schräg, um sehen zu können, wohin der Sprung eigentlich gehen soll.

Starke Halbstarke

Die Grafik von **Teenage Mutant Ninja Turtles** ist kein Straßenfeger, aber unterstreicht den Co-

mic-Charakter des Programms. Passend dazu: Die Zwischensequenzen sind Zeichnungen. Zuweilen gibt es auch den einen oder anderen Schnipsel aus dem Kinofilm. Weitere lassen sich über in den Levels gesammelte Bonuspunkte freischalten.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Ja, ich gestehe: Ich habe mir damals die Schildkröten im Fernsehen angeschaut. Teenage Mutant Ninja Turtles zu spielen, ist ein bisschen wie eine Reise in die Achtziger. Die Sprüche sind noch immer die gleichen. Und Pizza scheint noch immer die Lieblingspeise der vier zu sein. Da stört es mich auch wenig, dass die Kamera zuweilen zickt und mir Leonardo deshalb von Hochhäusern fällt. Zumindest mit Gamepad steuern sich die Burschen butterweich. Fazit: simple, aber herrlich nostalgische Unterhaltung.

»Mega-nostalgisch, Alter!«



Ein Markenzeichen der Turtles waren und sind die Halbstarke-Sprüche (»Mega-cool, Alter!«). Davon gibt es im Spiel reichlich. Hübsch daran: Auf Kenner der Serie aus den Achtzigern wirken die Äußerungen niemals albern. **Teenage Mutant Ninja Turtles** dürfte deswegen trotz des simplen Spielsprinzips auch ältere Semester ansprechen. **PET**
 > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3710**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal (Rainbow Six: Vegas, GS 02/07: 90 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft TERMIN (D): 20.3.2007
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: Eurobox, 1 DVD, 20 S. Handbuch USK: ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR STANDARD-PCS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR HIGHEND-PCS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Radeon 9500 / 9600
1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	Geforce 6600 GT
XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	Radeon X600 / X700
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon 9700 / 9800
1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: Gamepad
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: **8709**

USK: ab 12 Jahren

WIN VISTA 32 BIT läuft

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comic-Look + tolle Animationen - matschige Texturen - dicke PAL-Balken	6/10
SOUND	+ treibende Musik + Turtles-typische Sprücheklopferei + gute Sprecher - kein Surround-Sound	7/10
BALANCE	+ Kämpfe meist leicht + Sterben fast nur durch Sturz möglich + auswechselbare Turtles	9/10
ATMOSPHÄRE	+ erinnert sehr an die Zeichentrickserie aus den Achtzigern + sympathisch lümmelige Helden	7/10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad einfach zu steuern + sehr oft automatische Savegames - mit Tastatur hakelig - kein freies Speichern	8/10
UMFANG	+ etwa zwölf Stunden Hüpf-Spaß + freischaltbare Herausforderungskarten + Boni wie Filme und Grafiken	8/10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiches Hüpfen, Kämpfen und Rennen... - ...in Schlauchlevels	8/10
KI	+ Gegner kreisen die Turtles schon mal ein... - ... sind ansonsten aber dumm wie Brot	3/10
EXTRAS	+ jeder Turtle beherrscht eine andere Kampftechnik + Specialmoves + Angriffe mit zwei Turtles	7/10
HANDLUNG	+ richtet sich nach dem aktuellen Kinofilm - es braucht eine Weile, bis ein roter Faden erkennbar ist	7/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: **GEFÄLLIGE ACTION MIT HOHEM NOSTALGIEBONUS.**

70 SPIELSPASS



Ist eine Schildkröte **schwer verletzt**, springt nach Hämmern auf die Leertaste ein Bruder für sie ein.