



Iron Man bläst böse Terroristen mit seinem nicht-tödlichen **Repulsor-Strahler** weg.

Der Film zum Comic ist ziemlich gut, das Spiel zum Film dafür extraschlecht.

Iron Man

Es schadet nie, den Film gesehen zu haben, dessen Spiel man gerade auf dem Monitor hat. Bei **Iron Man** ist das sogar Pflicht. Denn Segas Actionspiel erklärt nicht, warum es eigentlich geht. Deshalb sagen wir's Ihnen: Der Ingenieur und Rüstungsmagnat Tony Stark wird von arabischen Terroristen entführt, um ihnen Raketen zu bauen. Stattdessen schweißt er sich einen fliegenden Kampfanzug zusammen, entkommt der Gefangenschaft, schwört dem Waffenhandel ab und legt sich mit seinen ehemaligen Kunden an. Im Spiel stellen die ihm nun Armeen saudummer Gegner entgegen, die wie Schießbudenfiguren in der Landschaft herumstehen und vom automatischen Zielsystem des Anzugs markiert werden. Sie müssen nur noch nahe genug an die Schurken heranfliegen und sie mit einem Mausclick wegblasen. Dabei benutzt der Iron Man

vier Waffenkategorien: Strahlenwaffen in seinen Händen und der Brust, Maschinengewehre, Raketen oder den Anzug selbst. Je öfter Sie ein Hilfsmittel im Laufe der zehn stinklangweiligen Missionen einsetzen, desto stärker wird es. Hauen Sie etwa genug Panzer mit den Händen klein, bekommen Sie extrastarke Elektrofauste. Grafik-Upgrades wären uns lieber gewesen: **Iron Man** sieht aus, als habe es ein wenig talentierter Hobby-Entwickler in der Gefangenschaft arabischer Terroristen programmieren müssen. Außerdem erzeugt das Spiel logische Brüche mit der Handlung des Films. Ob Sie den also kennen oder nicht: Spaß werden Sie mit **Iron Man** in keinem Fall haben. **FAB**

IRON MAN		
GENRE	Actionspiel	USK ab 16 Jahren
HERSTELLER	AZM / Sega	
CA. PREIS	25 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	2,8 GHz, 1,0 GB RAM, 3D-Karte	
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend	

Schrott Man

Fabian Siegismund: Warum sah Iron Man in den Vorschauvideos so gut aus? Weil Sega da nur die Konsolenfassung gezeigt hat. Die leidet zwar auch unter Macken, hat aber wenigstens nicht so eine miese Grafik wie die PC-Version. Die ist Lizenzmüll, wie er im Buche steht: Öde Missionen und schlaftrunkene Sprecher erzeugen zusammen mit der mangelhaften Technik ein sehr liebloses Gesamtwerk. Das kostet zwar nur 25 Euro, aber Schrott für 25 Euro bleibt nun mal Schrott.



fabian@gamestar.de