

Kung Fu Panda

Statt der üblichen Lizenzgurken ist dieses Actionspiel zum Animationsfilm ein nettes Lizenz-Fleischbällchen.



Panda Po muss immer wieder einfache Hüpf- und Kletterpassagen meistern.

Kung Fu heißt eigentlich »etwas durch harte Arbeit Erreichtes«, doch für den Pandabären Po bedeutet Kung Fu »in Tagträumen den Helden markieren«. Denn darin ist er ein wahrer Meister, und von harter Arbeit hält er nicht allzu viel. Statt seinem Vater, einem alten Gänse- rich, in dessen Suppenküche zu helfen, springt der übergewichtige Po lieber mit einem Besen bewaffnet über den Hof und stellt sich vor, der legendäre Drachenkrieger zu sein. Es heißt, dieser mythische Held werde eines Tages kommen, um Pos Dorf vor den Mächten des Bösen zu schüt-

zen. Für diese Rolle ist der dicke Bär sicherlich nicht geschaffen. Aber **Kung Fu Panda** von Beenox wäre kein Actionspiel, wenn Po nicht früher oder später tatsächlich kämpfen müsste.

Bärserker

Zunächst einmal will Meister Petz nur bei der Kampfkunst-Show der Furiosen Fünf zuschauen, den Schülern des Großmeisters Shifu. Doch als Po endlich seinen Wanst die Treppe zum Kung-Fu-Kloster hinaufgewuchtet hat, ist die Kasse bereits geschlossen, und der Panda steht vor verschlossener Türe. Nun

muss sich Po in den Zuschauer- raum schleichen und gleichzeitig niedliche Häschen vor Wildschwein-Banditen beschützen. Zu Beginn seines Abenteuers beherrscht Po zwei Attacken: leichte, schnelle Angriffe mit der linken Maustaste und starke, langsame Angriffe mit der rechten. Die können Sie zu Dreier-Kombinationen aneinanderreihen, deren letzter Hieb besonders viel Schaden verursacht. Im Laufe des Spiels lernt der Panda außerdem vier Spezialattacken. Beim Pandabeben wirft sich der Bär in die Luft und klatscht bäuchlings auf den Boden, sodass alle um-

stehenden Gegner zurückgeschleudert werden. Mit der Eisenbauch-Technik boxt Po selbst die stärksten Kontrahenten um, und bei der Spaß- und der Pandarolle wälzt er alles platt. Die Sonderangriffe verbrauchen Chi, mentale Energie, die Po mit jedem besiegten Gegner wieder auffüllt. Damit ist das Repertoire des pelzigen Prüglers zwar recht begrenzt, überfordert den Spieler aber auch nicht mit komplizierten Tastenkombinationen.

Tastenzaubärie

Knifflig wird's allerdings, wenn Sie überraschend eines der regelmäßigen Reaktions-Minispiele vorgesetzt bekommen. In choreographierten Zweikämpfen oder ähnlichen interaktiven Zwischen- sequenzen müssen Sie möglichst schnell bestimmte Tasten in der richtigen Reihenfolge drücken. Dieses System kennen Sie aus zahlreichen anderen Actionspie- len wie **Resident Evil 4** oder **Jericho**. **Kung Fu Panda** blendet allerdings nur die Steuertasten auf der Tastatur ein, selbst wenn es dazu eine alternative Belegung auf den Mausknöpfen gibt. Sie müssen in diesen Szenen also entweder überlegen, welches der eingblendeten Symbole wohl Ihrer aktuellen Mausbelegung entspricht, oder die rechte Hand blitzschnell auf den Nummern- block legen – beides geht beim ersten Versuch grundsätzlich schief. Richtig anstrengend



Spezialattacken wie die **Pandarolle** verbrauchen Chi. Wie viel dieser spirituellen Energie Po noch hat, verrät der blaue Balken links oben.

wird's, wenn der Reaktionstest unmittelbar nach einer Zwischensequenz kommt – die können Sie nämlich nicht abrechnen. Die häufigen Filmchen in Spielgrafik sind zwar sehr nett gemacht und erzählen die Geschichte von Pos Werdegang zum Drachenkrieger interessant weiter, doch spätestens nach der zweiten Wiederholung der gleichen Szene werden Sie das Gefühl haben, dass auch **Kung Fu Panda** stellenweise echt harte Arbeit sein kann.

Liebhäbär

Po ist zwar der Held der Spiele, trotzdem schlüpfen Sie gelegentlich auch in die Rollen anderer Charaktere. Die haben dann mal neue Fähigkeiten (der mausgroße Meister Shifu kann auf Wolken herumhüpfen), mal führen sie ein neues Spielelement ein. So müssen Sie zum Beispiel als der Kranich Crane durch ein Gewitter fliegen, dabei imposanten Regenwolken und Blitzen ausweichen und gleichzeitig böse Geier bekämpfen. Auch Pos Abenteuer entwickelt sich recht abwechslungsreich: Mal schaltet das Spiel in eine Seitenansicht, in der Sie wie in **Super Mario** Hindernisse überspringen, mal kugeln Sie wie der Igel **Sonic the Hedgehog** durch röhrenförmige Levelabschnitte, walzen Gegner um und sammeln Münzen ein. Mit denen kaufen Sie sich dann Upgrades für Ihre Basiswerte wie Gesundheit, Angriff oder dergleichen, verbessern die vier Spezialattacken oder kaufen Po Klamot-



Die **Zwischensequenzen** sind mitunter filmreif. Gerade träumt Po vom Oberfiesling Tai Lung, der aus dem Gefängnis ausgebrochen ist.

ten, damit er auch aussieht wie ein großer Kämpfer. Denn eines ist klar: Natürlich wird sich Po zu guter letzt als Held bewähren. **Kung Fu Panda** erzählt zwar die Geschichte des gleichnamigen Animationsfilms, setzt aber nicht voraus, dass Sie den Streifen bereits gesehen haben. Gleichzeitig wird Ihnen das Spiel den Kinobesuch nicht vermiesen, denn abgesehen vom abzusehenden Ende lässt es genug Fragen offen, um den Film noch interessant zu halten.

Massenklobärei

An die grafische Qualität des Kinofilms reicht die Technik von **Kung Fu Panda** natürlich nicht heran, trotzdem sind die Figuren liebevoll animiert, besonders in den Zwischensequenzen. Die meisten Levels sehen durch volumetrisches Licht und Partikeleffekte sehr hübsch aus, allerdings lösen sich immer wieder Spielobjekte und -figuren in grobe Pixelhaufen auf – das stört. Sie kriegen in **Kung Fu Panda** zwar nicht die Originalsprecher des Films zu hören (Po wird da von Hape Kerkeling synchronisiert), die Ersatzstimmen klingen aber gleichermaßen professionell. Richtiges Geschrei dürfte im Multiplayer-

Modus ertönen, wenn Sie mit bis zu drei Mitspielern gleichzeitig an einem Rechner Ihr Kung Fu entfalten. Hier treten Sie ähnlich wie in **Shrek Super Slam** in Jeder-gegen-jeden-Kloppereien an, kämpfen als Team gegen den Computer

oder nutzen Ihren Grips bei kleinen Gedächtnis- und Kombinationspielchen. Sonderlich lange hält der Spaß allerdings nicht an, denn das immergleiche Tastengehämmer verliert ohne die Story schnell seinen Reiz. **FAB**



Bei den Reaktionsspielchen müssen Sie die Maus loslassen.

Süßer Po

Fabian Siegismund: Lizenz-Actiontitel – oftmals das Grauen jedes Spieleredakteurs. Lieblos hingeschludertes Müll ohne Seele und Spaß. Nicht so Kung Fu Panda. Die Levels sind farbenfroh, die Zwischensequenzen gut gemacht und mitunter witzig, die Animationen und Charaktere sehen putzig aus, und das Spiel bietet recht viel Abwechslung. Klar, große Hollywood-Unterhaltung ist etwas anderes. Aber wer die will, muss sich halt den Film ansehen.



fabian@gamestar.de

KUNG FU PANDA

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER: Beenox (Bee Movie, GS 04/07: 51 Punkte)
 PUBLISHER: Activision
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
 TERMIN (D): 26.6.2008
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 GT Geforce 7600 GT Geforce 7800 / 7900 Geforce 8600 GT / GTS Geforce 8800 GT / GTS Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870 	
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 512 MB RAM 5,2 GB Festplatte			3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,2 GB Festplatte			3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,0 GB RAM 5,2 GB Festplatte				
PROFITIERT VON: Gamepad										
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom										
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER): Prügelei (4), Team (4), Team-Survival (4) und sechs Minispiele an einem PC
 SPIELTYPEN: SERVERSUCHE –
 DEDICATED SERVER: nein MULTIPLAYER-SPASS: 3 Stunden
 FAZIT: Nettes Vier-Mann-Geprügel und Minispiele als kurzer Partyspaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ putzige Animationen + volumetrisches Licht + Partikeleffekte - stark pixelige Objekte	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + lustige Soundeffekte + treibende Rhythmen - zu wenig Musik	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Levels einzeln anwählbar + Bosskämpfe mit mehreren Sicherungspunkten - zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ knuffiger Held + putzige Charaktere + gut gemachte Zwischensequenzen - wirkt stellenweise etwas künstlich	9 / 10
BEDIENUNG	+ unkomplizierte Gamepad-Steuerung + Reaktionsspiele zeigen nicht die Maustasten an - Zwischensequenzen nicht abbrechbar	7 / 10
UMFANG	+ umfassender Mehrspieler-Modus + Bonusmaterial zum Sammeln - wenige Gegnertypen - kurzer Singleplayer-Part	6 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + spielerische Variationen - teils öde Bodentexturen	9 / 10
KI	+ Endboss Tai Lung nutzt Spezialmanöver ... mit denen er genauso stupide und vorhersehbar angreift wie alle anderen Gegner	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Charakterwerte einstellbar + Po nimmt kurzzeitig Kampfstöcke auf + vier Spezialattacken - überschaubares Kampf-Repertoire	8 / 10
HANDLUNG	+ Handlung auch für Film-Ignoranten verständlich + liebenswerte Hauptdarsteller - klischeehafte Standard-Story	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Putzige Panda-Prügelei.

