

Die Chroniken von Narnia Prinz Kaspien von Narnia

Die Macher von *Legó Star Wars* und *Indiana Jones* liefern auch ohne bunte Klötzchengrafik und Top-Lizenz eine gelungene Filmumsetzung ab.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5379
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5380

Win Vista 32 Bit
- läuft

Auf mittelalterlich angehauchten Fantasy-Filmen lastet ein Fluch. Sein Name: **Der Herr der Ringe**. Vor sieben Jahren brachte Regisseur Peter Jackson die Tolkien-Vorlage mit gigantischem Erfolg in die Kinos. Seitdem eifern ihm Hollywoods Filmemacher nach und liefern die gleichen Kamerafahrten vorbei an den gleichen Kulissen untermalt vom gleichen Orchester-Soundtrack – und alle scheitern. Jüngstes Paradebeispiel: **Prinz Kaspien von Narnia**, Teil 2 der **Chroniken von Narnia**-Buchverfilmungen. Während Sie im Kino ein lahmes Möchte-

gern-Epos erwartet, trumpfen dagegen die **Legó Star Wars**-Macher bei dem Action-Adventure zum Film in Sachen Spielspaß und Abwechslung ordentlich auf.

Filmchronik

Zur Handlung: Peter, Susan, Edmund und Lucy werden von Prinz Kaspien zurück nach Narnia gerufen. Seit dem letzten Besuch der vier Geschwister sind in dem Fantasy-Reich 1.000 Jahre vergangen, und die Bewohner verstecken sich vor dem brutalen Menschenvolk der Telmarer. Kaspien, selbst Telmarer, schlägt sich auf die Sei-

te der Narnianer und zieht in den Krieg gegen das eigene Volk und dessen tyrannischen Herrscher Miraz. Während des Spiels erzählen lange Filmausschnitte die weitere Geschichte. Die Handlung bleibt trotzdem bruchstückhaft, besonders wenn Sie die erste **Chroniken von Narnia**-Verfilmung nicht kennen. Im Kino ist das aber nicht anders. Besser funktionieren die Sequenzen in der Spielgrafik. Darin werden Ihnen neue Bossgegner vorgestellt, und wenn Sie beispielsweise zwei Folterknechte in ihre eigenen Käfige locken, belohnt Sie eine Videosze-

ne mit einem Blick auf die tobenenden Muskelpakete.

Heldengeschichte

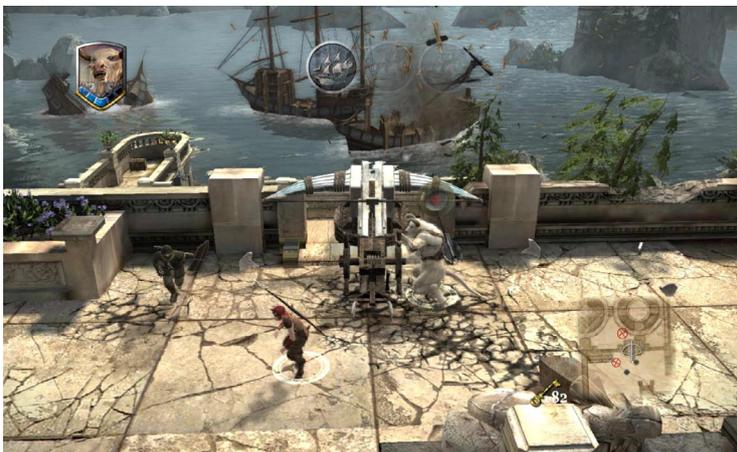
In **Prinz Kaspien von Narnia** steuern Sie nicht nur die fünf menschlichen Filmhelden, sondern schlüpfen auch in die Rolle von Zwergen, Elfen und Zentauren. In einigen Spielabschnitten wüten Sie sogar als Baum durch die feindlichen Gegnerhorden, reiten als Minotaurus auf dem Rücken eines Riesen übers Schlachtfeld und nutzen in der Rolle der degeschwängenden Maus Flitzeflink Abkürzungen, für die andere



Der Werwolf hat keine Chance gegen Peter. Der älteste Bruder ist der beste **Schwertkämpfer** im Spiel.



Ökologisch abbaubar: In der letzten Schlacht zerfetzten Sie als **Baum** sechs Steinschleudern.



Die Belagerungsflotte vor Cair Paravel versenken wir aus sicherer Distanz mit der **Balliste**.



Edmund infiltriert das Schloss des Oberbösewichts Miraz aus der Luft auf einem **Greif**.

zu groß sind. Prinz Kaspian reitet zudem auf einem Pferd, und Edmund fliegt nachts auf dem Rücken eines Greifs über Miraz' riesiges Schloss. Im Kampf mit den meist menschlichen Gegnern nutzt jede Spielfigur zwei Angriffe, wobei Charaktere mit Fernwaffen bei der alternativen Attacke automatisch nur zu Pfeil und Bogen oder Wurfdolchen greifen. Die Schläge Ihrer Kontrahenten können Sie dagegen mit jeder Figur abblocken. Das ist aber nur bei den Endgegnern nötig, denn ansonsten bekommen Sie es meist mit einfachen Soldaten zu tun.

Schlachtensage

Die Kamera folgt Ihnen im zweiten Narnia-Spiel auf festen Bahnen durch die Levels, wie in Electronic Arts' gelungenen Actionspielen zu den letzten beiden Herr der Ringe-Filmen. Sie dürfen den Blick lediglich ein wenig nachjustieren. Im Gegensatz zu den EA-Titeln verzichten Traveller's Tales jedoch auf das umfangreiche Hochleveln von Schlagkombinationen, Rüstungen und Zaubersprüchen. **Prinz Kaspian von Narnia** setzt stattdessen auf spielerische Abwechslung. Im ersten der insgesamt sechs Levels verteidigen Sie die Burg Cair Paravel gegen telmarischen Belagerertruppen. Der Burginnenhof dient Ihnen dabei als Ausgangspunkt für weitere Untermissionen: So sollen Sie Steinschleudern zerschlagen, die Belagerungsflotte mit Katapulten versenken, telmarischen Plünderern den Burgschatz wegschnappen und ihnen einen riesigen Kronleuchter auf die Köpfe fallen lassen. Von der Burgmauer aus werfen Sie mit Fässern nach einigen Soldaten, die gerade zwei Riesen mit Seilen gefangen halten, und im Schlachtengetümmel vor dem Haupttor hauen Sie mit einer magischen Keule gleich doppelt so viele Telmarer um.

Chroniken der Abwechslung

Christian Schneider: Ein gutes Spiel zu einer mittelmäßigen Filmvorlage, das gibt's wirklich nicht oft. Prinz Kaspian ist sicher nicht so rund wie die Herr-der-Ringe-Umsetzungen, dafür wird Abwechslung im Minutentakt geboten. Ob als wütender Baum oder fechtende Maus, nie streckt Traveller's Tales die Levelabschnitt so lang, bis die recht einfachen Aufgaben nerven. Die Kehrseite des Häppchen-Tempos: Dem Action-Adventure geht viel zu schnell die Puste aus.



redaktion@gamestar.de



Die Schlacht um **Cair Paravel** spielt noch vor der Filmhandlung, im zweiten Level erforschen Sie dann Jahre später die Burgruine.

Bärendrama

Die Schlacht um Cair Paravel sehen Sie übrigens im Kino nicht, denn sie spielt viele Jahre vor den Ereignissen des Films. Die Handlung der Leinwandvorlage beginnt im Spiel erst mit dem zweiten Level und der Ankunft der vier Geschwister in Narnia.

Während Sie auf den Schlachtfeldern meist Fabelwesen steuern, bieten die Aufträge der jungen Helden mehr Rätsel einlagen. So bergen Peter und Edmund einen Enterhaken aus einer Höhle und erklimmen damit später eine Steilküste. Einziges Problem: In der Höhle wimmelt es von bis-sigen Fledermäusen. Gegen die Flatterviecher hilft nur Feuer, doch ein Windstoß zu viel, und Ihre Fackel erlischt. Also stoßen Sie ein paar Steinsäulen um und dichten so die Höhle ab. So viel Einfallsreichtum bietet das Spiel jedoch nicht immer; oft suchen Sie nur nach dem richtigen Hebel. Die meisten Rätselideen stammen auch nicht aus dem Film. Einige Originalszenen, wie den Pferdiedieb-stahl bei der Befreiung von Kaspian's Lehrmeister, haben die Entwickler jedoch zu einer ganzen Untermission gelangt. An einer anderen Stelle bahnt Ihnen ein wild gewordener Bär eine Schneise durchs Unterholz, Sie fangen ihn danach in einem Netz. Im Kino wird das Zottelvieh dagegen von den Filmhelden getötet.

Freundschaftsfibel

Wie die beiden Lego-Titel von Traveller's Tales dürfen Sie auch **Prinz Kaspian von Narnia** zu zweit im kooperativen Modus komplett durchspielen, allerdings nur an einem PC. Der zweite Spieler kann dabei jederzeit einsteigen. Im Kampf gegen den Heeresführer Miraz blocken Sie dann als

Peter die Schwertangriffe ab und bringen den Gegner so zu Fall, während Ihr Mitspieler in der Rolle der Maus Flitzeflink mit dem Degen die Rüstung des fiesen Anführers aufbricht. Für mehr als drei gesellige Spieleabende reicht der Ausflug in die Fantasy-Welt des **Herr der Ringe**-Klons aber auch in Begleitung nicht. **CHS**

NARNIA: PRINZ KASPIAN ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER	Traveller's Tales (Lego Indiana Jones, GS 07/08: 82 Punkte)	TERMIN (D)	17.7.2008
PUBLISHER	Disney	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch, Italienisch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
		USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERND-PCs	
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,5 GHz Intel 1,5 GHz AMD 512 MB RAM 7,5 GB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2600+ / AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ / AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte Gamepad	3D-GRAPHIKKARTEN 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

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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
 SPIELTYPEN an einem PC
 DEDICATED SERVER nein
 SERVERSUCHE —
 MULTIPLAYER-SPASS 7 Stunden
 FAZIT Den guten Koop-Modus gibt's nur an einem PC, LAN- oder Online-Spiele fehlen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Massenschlachten + gute Animationen + teils dynamische Beleuchtung ... - ... mit Aussetzern - schwammige Texturen	7	/10
SOUND	+ Orchester-Soundtrack + Originalsprecher + gute Geräuschkulisse - keine Kommentare von den Kameraden	8	/10
BALANCE	+ nie unfair + gut für Einsteiger + Interaktion mit der Umgebung - Lösungen werden oft zu früh angezeigt	8	/10
ATMOSPHÄRE	+ tolle Fantasy-Stimmung + viele Zwischensequenzen + »Mittendrin«-Gefühl + macht auch ohne Narnia-Kenntnisse Spaß	8	/10
BEDIENUNG	+ gut mit Tastatur, besser mit Gamepad + wenige Tasten nötig - teils ungünstige Kameraperspektive - miese Kollisionsabfrage	7	/10
UMFANG	+ sechs große Levels mit Untermissionen + Koop-Modus - trotz Extras geringer Wiederspielwert - zu kurz geraten	5	/10
LEVELDESIGN	+ nah an der Filmvorlage + abwechslungsreiche Mischung aus Rätseln und Schlachten - zu viele Schalterrätsel	9	/10
KI	+ Mitsreiter lösen Koop-Aufgaben im Einzelspiel selbst - Angriffe laufen immer gleich ab - Masse statt Klasse	6	/10
WAFFEN & EXTRAS	+ Charaktere tragen Spezialgegenstände wie Enterhaken + Extrawaffen + freischaltbare Levels und »Making-of«-Videos	9	/10
HANDLUNG	+ Mischung aus bekannten und neuen Szenen + Zwischensequenzen - Filmhandlung ist trotzdem schwer nachvollziehbar	7	/10

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend** SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

FAZIT **Abwechslungsreiche, aber kurze Filmumsetzung.**