Unübersichtlich: Die störrische **Kamera** ist viel zu dicht am Kampfgeschehen.

Mit seinem Greifarm entkommt Super Joe auch **Raketenexplosionen**.

Zur Abwechslung mal keine Abwechslung: Krieg kann ganz schön öde sein.

Samurai Warriors 2

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5096

Win Vista 32 Bit
- läuft

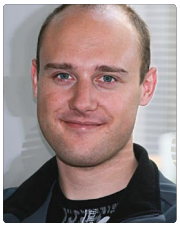
Je häufiger man etwas tut, desto besser wird man darin. Aber je häufiger man etwas tut, desto langweiliger kann es auch werden. Auf THQs Actionspiel **Samurai Warriors 2** trifft beides zu. Als einer von sieben Elitekämpfern metzeln Sie sich im alten Japan durch Hundertschaften gegnerischer Soldaten, sammeln Erfahrung und verbessern Talente. Was spannend klingt, krankt am öden Spieldesign. In der dünnen, durch schwache Zwischensequenzen erzählten Geschichte tun Sie stets nur eines: in einer belagerten Festung von A nach B laufen und alle feindlichen Generäle töten. Oft muss man anschließend gar wieder von B nach A laufen, um dort noch mehr Generäle auf die Matte zu schicken. In der Regel reicht dabei simples Tastenhämmern – Spezialmanöver wie Rundumschläge benötigen Sie nur, wenn's mal wirklich eng wird. Dass **Samurai Warriors 2** für Einsteiger trotzdem zu schwer ist, hat zwei Gründe. Zum einen hängt die Kamera zu dicht am Geschehen und sorgt in Verbindung mit den übertriebenen Effekten stets für mangelnde Übersicht. Zum anderen dürfen Sie in den bis zu 30 Minuten andauernden Missionen nicht speichern. Schwammige Texturen, detailarme Landschaften und die nervige Musik passen ins negative Bild. Ebenfalls unverständlich: Mehr als 1024x768 Pixel unterstützt **Samurai Warriors 2** nicht. Zudem stürzt das Spiel im Optionsmenü und der Missionsauswahl ab, wenn Sie einen Xbox-360-Controller verwenden. Mit Geräten anderer Hersteller hatten wir hingegen keine Probleme. DM

SAMURAI WARRIORS 2

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Koei / THQ		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,6 GHz, 256 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		

48 SPIELSPASS

Müde Metzelei



Daniel Matschijewsky: Also ehrlich! Derartiges Missionsdesign war schon vor fünf Jahren out. So cool Samurai-Krieger auch sind (Hey, ich mag sogar The Last Samurai mit Tom Cruise!), nach einer halben Stunde dröhnt mir hier der Schädel. Stets mache ich dasselbe, metzle Heerscharen nieder, erledige feindliche Generäle – immer und immer wieder. Und da auch die Technik an Vorvorgestern erinnert, sollten Sie das Geld lieber beim Sushi-Japaner um die Ecke verballern.

danielm@gamestar.de

Die 80er-Jahre-Legende Super Joe kehrt zurück – ganz klassisch in 2D.

Bionic Commando Rearmed

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5381
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5382

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Schocker zuerst: Der Held in **Bionic Commando Rearmed** kann nicht springen, hört auf den Namen Super Joe und bewegt sich meistens seitwärts durch flache Levels. Das klingt für Sie nach einem 20 Jahre alten Spiel? Stimmt. Der Entwickler GRIN hat das **Bionic Commando** von 1987 grafisch aufgemöbelt, wobei das Team besonders darauf geachtet hat, das ursprüngliche Spielgefühl zu erhalten. Im Vergleich zu heutigen Spielen heißt das Folgendes: Es ist zweidimensional, unglaublich schwer und mitunter frustrierend. Trotzdem fesselt der 2D-Shooter. Sie schlüpfen in die Rolle des Elitesoldaten Super Joe, um auf Seiten des Militärbündnisses »FSA« gegen die imperiale Armee zu kämpfen. Anfangs nur mit einem Revolver und Ihrem ausfahrbaren Arm bewaffnet, an dem Sie sich durch die Level schwingen, erhalten Sie nach jeder Mission neue Ausrüstungsgegenstände: So bekommen Sie Eisenstiefel, mit denen Sie im Flug Gegner ausknocken, einen verbesserten Arm, um Feinde als Schutzschilde einzusetzen, und unzählige andere Spielzeuge. Gerade diese Belohnungen sorgen für Motivation. Die Grafik ist für ihre Verhältnisse hübsch und trumpft mit schicken Explosionen auf – besonders in den Zwischenarealen, in denen sich die Kameraeinstellung ändert, sodass Sie Ihren Helden von oben sehen. Außerdem macht die Ballerei im kooperativen Modus gleich doppelt Spaß. PD

BIONIC

GENRE	Actionspiel	USK	ab 16 Jahren
HERSTELLER	GRIN / Capcom		
CA. PREIS	10 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte		
PREIS/LEISTUNG	Gut		

60 SPIELSPASS

Sie werden fluchen

Philipp Dubberke: Mein Schreibtisch hat dank Bionic Commando eine Delle in Form eine Gamepads. Dieses Spiel hat mich teilweise unglaublich frustriert, weil ich immer wieder an derselben Stelle gescheitert bin. Später stellte sich dann heraus, dass ich den wichtigen Hinweis nur im Logbuch hätte nachlesen müssen. Aber falls Sie ein Retro-Fan und/oder bereit sind, sich an die fummelige Steuerung zu gewöhnen, werden Sie als Super Joe Ihren Spaß haben!

philipp@gamestar.de