Wir schleppen mit dem **Batmobil** einen Schurken-Truck zur Polizei.

Der **Batwing** (Batmans Flugzeug) kann mit Raketen Flugabwehrstellungen zerstören.

Lego Batman

Batman und Robin prügeln die schrägen Bauklötzchen-Spiele in die vierte Runde.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
  ▶ Quicklink: 5564
- Infos zum Spiel
  ▶ Quicklink: 5563

Win Vista 32 Bit
- läuft

Eine so düstere Vorlage wie **Batman** mit bunten Lego-Steinen darzustellen, das ist eine ambitionierte Idee. Die Entwickler von Traveller's Tales haben es jedoch clever angestellt und als Hintergründe für die Levels einfach finstere Fabriken, dunkle Hinterhöfe und gruselige Schlösser gewählt. **Lego Batman** bleibt durch ständigen Slapstick und den dämlichen Robin aber alles andere als ernst. Schade: Sämtliche Charaktere geben nur Laute von sich, wie in den anderen drei bisherigen **Lego**-Titeln auch.

Superschurken

Obwohl der neueste **Batman**-Streifen **The Dark Knight** kurz vor der Veröffentlichung von **Lego Batman** in die Kinos kam, gibt es keine Bezüge im Spiel. Nach dem Prinzip von **Lego Indiana Jones** (Test in GameStar 07/08, 82 Punkte) frühstückt **Lego Batman** die älteren **Batman**-Filme ab, wobei die Entwickler keine Filmsequenzen nacherzählen, sondern den Schwerpunkt auf Batmans Widersacher legen. In jeder der drei Kampagnen will ein bekannter Oberschurke mit einigen Schergen die Macht an sich reißen. Dabei herrscht stets mehr oder weniger die gleiche Struktur: Jedes der jeweils fünf Levels endet mit einem Bosskampf, wobei es immer eine Fahrzeug-Mission gibt, in der Sie mit dem Batmobil, dem Batboot oder dem Batwing (Batmans Flugzeug) gegen eine Schurkengerätschaft kämpfen. Der Schwierigkeitsgrad zieht langsam an, sodass Sie zu Beginn noch entspannt durch die Gebiete rennen, später aber vor kniffligen Situationen stehen.

Superhelden

Batman und Robin sind immer gemeinsam unterwegs; Sie können jederzeit zwischen ihnen hin und her springen, der führerlose Held wird dann von der KI gesteuert. In den Missionsgebieten sind acht Anzüge versteckt: So kann Batman etwa im Zerstörungsanzug Bomben legen, während Robin mit seinem Taucheranzug unter Wasser unterwegs ist. Die Missionen sind streng linear; falls Sie an einer Stelle im normalen Outfit nicht weiterkommen, muss meistens einer der Anzüge her.

Im **Zerstörungsanzug** kann Batman Lego-Bomben legen und per Knopfdruck zünden.

Langeweile kommt in **Lego Batman** selten auf, weil die Missionen voller skurriler Rätsel und Maschinen stecken. So müssen Sie mit dem Abschleppseil des Batmobils Trucks zur Polizei schleppen oder solange auf einem Schalter herumhüpfen, bis ein Schlauchboot aufgeblasen ist. Viele der Aufgaben können Sie nur in Zusammenarbeit mit Ihrem Hilfshelden erledigen, wobei die KI Ihres Begleiters ordentlich funktioniert – wir haben es aber auch erlebt, dass Robin in Lava gefallen ist, wiederbelebt wurde und direkt erneut hineinhüpfte.

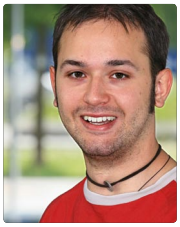
Superwohnung

Die Bathöhle ist der Dreh- und Angelpunkt des Spielgeschehens: Hier starten Sie die Missionen, in einem Schrank lagern Ihre Anzüge, Sie können im Figuren-Editor aus unzähligen Teilen Helden und Bösewichte erschaffen oder das Gotham-Gefängnis besuchen. Im freien Modus dürfen Sie jede bereits besuchte Mission noch einmal absolvieren, wobei Sie auch mit selbsterstellten Figuren losziehen und auf Knopfdruck den Anzug wechseln können. Das ist deswegen nützlich, weil in allen Levels Lego-Container versteckt sind, die Sie nur mit Anzügen erreichen können, die Sie erst später im Spiel erhalten. Die Container sind neben den Steinen, die Sie in der gesamten Welt einsammeln, Grundlage für Zusatzinhalte, etwa neue Charaktere, Outfits und Videos. **Lego Batman** ist nach dem ersten Durchspielen auf jeden Fall noch mehrere Blicke wert. PD

Robin war als »Nightwing« für kurze Zeit Beschützer von Gotham Citys Nachbarstadt Blüdhaven.

Im Figuren-Editor erstellen wir er aus unzähligen Teilen unsere eigenen **Helden**.

Gmrlf! (Lego-Sprachausgabe)



Philipp Dubberke: Robin nervt. Ich finde den Slapstick nicht lustig, und das Gebrabbel ist ätzend! Aber trotz meiner persönlichen Antipathie muss ich Lego Batman lassen, dass es in Sachen Spieldesign großartig ist. Die Optik stimmt, und ich habe selten so abwechslungsreiche Levels gespielt. Sofern Sie kein Problem mit Lego-Figuren haben und am besten noch einen menschlichen Mitspieler auftreiben, erwarten Sie eine Menge kurzweilige Action und einige knifflige Rätsel.

philipp@gamestar.de

LEGO BATMAN

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Traveller's Tales (Lego Indiana Jones, GS 07/08: 82 Punkte)		
PUBLISHER	Warner Brothers	TERMIN (D)	10.10.2008
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Französisch, Span., Ital.	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs: 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs: 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs: 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 256 MB RAM 4,2 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 500 MB RAM 4,2 GB Festplatte Gamepad	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,2 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON: Gamepad

BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10 — KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- 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

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (2)		
SPIELTYPEN	an einem PC	SERVERSUCHE	–
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
FAZIT	Spaßiger Koop-Modus an einem PC. LAN- oder Online-Modi fehlen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schicke Animationen ⊕ hübsche Hintergründe ⊖ wenig Details ⊖ teils matschige Texturen	7 /10
SOUND	⊕ ordentlicher Soundtrack ⊕ passende Effekte ⊕ stimmiges Gebrabbel der Figuren ... ⊖ ... das mitunter nervt	8 /10
BALANCE	⊕ wird zunehmend schwieriger ⊕ ideal für Einsteiger ⊕ viele Bonusaufgaben für Profis ⊖ teils zu wenig Hilfe vom Spiel	9 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ trotz Lego düster ⊕ viele Zwischensequenzen ⊕ passt ins Lego-Universum ⊖ Slapstick-Humor	9 /10
BEDIENUNG	⊕ zugänglich mit Tastatur oder Gamepad ⊕ nur wenige Tasten nötig ⊖ störrische Kamera ⊖ ungenaue Kollisionsabfrage	8 /10
UMFANG	⊕ drei Kampagnen mit je fünf Missionen ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ Koop-Modus ⊖ Kampagne recht kurz	9 /10
LEVELDESIGN	⊕ sehr abwechslungsreich ⊕ sinnvolle Mischung aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätseln	10 /10
KI	⊕ Anzüge mit unterschiedlichen Funktionen ⊕ freischaltbare Extras ⊕ spaßige Fahrzeuge ... ⊖ ... die sich alle gleich spielen	6 /10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ eigener Kollege meist nützlich ⊖ KI-Aussetzer ⊖ Suizid-Robin ⊖ teils dämliche Wegfindung	8 /10
HANDLUNG	⊕ alle wichtigen Batman-Feinde sind dabei ⊖ keine zusammenhängende Handlung	7 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Spaßige Batman-Umsetzung mit albernem Charme .

Nein, Ihre Augen sind in Ordnung, versprochen. **Wall-E** sieht so aus.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie ▶ Quicklink: 5560
- Infos zum Spiel ▶ Quicklink: 5559
- Special zum Film

Win Vista 32 Bit
- läuft

Pixar macht tolle Filme. THQ liefert regelmäßig schwache Spiele dazu.

Wall-E

Wow, sieht das toll aus!«, möchte man bei **Wall-E** andauernd rufen. Zumindest im Kino, denn das offizielle Actionspiel zum gleichnamigen (und mal wieder großartigen) Pixar-Film könnte aus der Playstation-2-Ära stammen – oder noch davor. Selbst hohe Auflösungen retten die Matschtexturen und rudimentären Effekte nicht vor dem Totalausfall. Spielerisch ist **Wall-E** ähnlich trostlos. In der Regel sammeln Sie in den detailarmen Levels alle Energiezellen ein, um damit die Tür zum nächsten Abschnitt zu öffnen. Erweitert wird das Prinzip nur durch die Anzahl der zu suchenden Batterien, erst 10, dann 25, irgendwann 100. Zwischendurch gibt's zwar spaßige Renneinlagen sowie supersimple Merk- und Geschicklichkeitsspielchen, spätestens nach der dritten Wiederholung stellt sich aber Langeweile ein. Höchstens die Sprungeinlagen, die der niedliche Roboter nur meistert, wenn er genug Geschwindigkeit aufbaut, sind einigermaßen fordernd. Kinder, eigentlich die Zielgruppe für das Spiel, dürften wegen teils fies platzierter Rücksetzpunkte jedoch schnell frustriert aufgeben – egal ob mit Gamepad oder der Tastatur. Immerhin hält sich die Geschichte stark an die der Vorlage, ist selbst für Nichtkenner verständlich und sorgt in den zwar pixeligen, aber lustigen Zwischensequenzen für den einen oder anderen Lacher. Bleibt nur noch die Frage nach dem Umfang. Nun, nach höchstens vier Stunden ist der »Spaß« vorbei. DM

WALL-E

GENRE	Actionspiel	USK	Ab 6 Jahren
HERSTELLER	Heavy Iron / THQ		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger		
MINIMUM	1,5 GHz, 256 MB RAM		
PREIS/LEISTUNG	**Ausreichend**		

Eingerostet

Daniel Matschijewsky: Wall-E hält sich an das ungeschriebene Gesetz, dass Film-Versoftungen in der Regel nichts taugen. Liebe Entwickler: Es reicht einfach nicht aus, eine bekannte Filmfigur in nachgebaute Umgebungen zu setzen und die Handlung der Vorlage runter zu kurbeln. Ich brauche etwas zu tun. Und damit meine ich nicht, 100 Batterien zu sammeln. Ich möchte gefordert werden – nicht durch frustrierende Speicherpunkte, sondern durch cleveres Leveldesign. Und nicht zuletzt sollte auch die Präsentation stimmen. Wall-Es Technik gehört jedoch auf den Schrottplatz.

danielm@gamestar.de