Als **Missing Link** zerlegen wir die Geschütztürme auf einem riesigen Roboterarm bei einem Reaktionstest.

Scorpions-Alltag: Trostlose Umgebungen und Gegner, die scheinbar nicht auf Kugeln reagieren.

Trotz simpler Mechanik überzeugt die abwechslungsreiche Filmumsetzung.

Monsters vs. Aliens

DVD Test-Check

GameStar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6086

Die PC-Umsetzung zum aktuellen Animationsfilm **Monsters vs. Aliens** ist ein bunter Genre-Mix: Gigantika, die 15-Meter-Frau, die eigentlich Susann heißt, schnallt sich Army-Jeeps unter die Füße und skatet durch unterirdische Geheimanlagen und das von Außerirdischen verwüstete San Francisco, weicht Laserschranken und Kampfrobotern aus und schlittert über Eisenstangen und an Wänden entlang. Die Mensch-Fisch-Kreuzung Missing Link vermöbelt stattdessen mechanische Gegner in einer simplen **Devil May Cry**-Variante. Nebenbei muss der Rüpel-Mutant kleine Schalterrätsel lösen, Raketensysteme übernehmen oder den Arm eines riesigen Militärroboters erklimmen. Dabei weicht er Laserstrahlen aus und löst per Reaktionstest die Befestigungsbolzen des Metallgelenks – am besten mit dem Gamepad, denn die Steuerung per Tastatur ist in solchen Momenten etwas fummelig. Zu guter Letzt schlängelt sich der geleeartige Glibberklumpen B.o.B. durch Labyrinthe, saugt Gegner in seinen transparenten Körper auf und gleitet dank der so gefangenen Materie auch über Gitterstäbe. Für Ihre Heldentaten werden Sie mit Konzeptzeichnungen, Kommentaren der Darsteller zu den Levels und zahlreichen Mini-Herausforderungen belohnt. So sorgt **Monsters vs. Aliens** für viel Motivation und dank der Genre-Sprünge auch für Abwechslung. Die einfach gestrickten Spielelemente wenden sich eher an jüngere Fans der Filmvorlage, die durch zahlreiche, gut vertonte Zwischensequenzen erzählt wird. CHS

MONSTERS VS. ALIENS

GENRE	Actionspiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Beenox / Activision		
CA. PREIS	30 Euro		
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene		
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600		
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend		

70 SPIELSPASS

Spaßiger Monster-Mix

Christian Schneider: Ich kenne die Leinwandvorlage noch nicht, doch sie wird mir wahrscheinlich nicht gefallen. Nach dem wundervollen Wall-E haben es Animationsfilme bei mir schwer. Bei den Spielen zu den beiden Kinostreifen verhält es sich umgekehrt. Hier gehört meine Sympathie dem quirligen Monster-Trio von Dreamworks und ihren einfallsreichen Abenteuern. Zugegeben, der Anspruch stapelt etwas tief, wird der jungen Zielgruppe aber gerecht.

chs@gamestar.de

Ideen allein machen noch lange kein gutes Spiel. Hier ist der Beweis.

Scorpion Disfigured

DVD Test-Check

GameStar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6085

Die Liste der Spiele, bei denen sich der Ego-Shooter **Scorpion: Disfigured** bedient, ist prominent besetzt: Waffen und Charakterwerte verbessern stammt aus **Deus Ex**, mentale Superfähigkeiten aus **System Shock 2**, das Spiel mit Überblendungen und dynamischen Schatten erinnert an **Riddick: Escape from Butcher Bay**. Doch keines der Elemente funktioniert. Die fummelige Steuerung von Psi-Kräften wie Telekinese und Heilung macht die Gedankenfertigkeiten schnell überflüssig, zumal der Energieverbrauch enorm und die Effektivität unvorhersehbar ist. Die Waffen dagegen verschießen (selbst mit allen Upgrades) gefühlt nur Wattekugeln. Trefferrückmeldungen der Feinde fehlen jedenfalls fast durchgängig. So versagt **Scorpion** vor allem in der Schlüsselqualifikation des Ego-Shooters: dem Schießen. Manchmal fallen die Gegner nach drei Schüssen um, manchmal nach 15. Zudem leidet die Atmosphäre durch den ausgesprochen schwachen Ton, und der Story-Faden der wirr erzählten Geschichte verliert sich bereits in den ersten der insgesamt 16 (meist übertrieben dunklen) Levels. Ihre Aufgaben bestehen in der Regel aus drei Teilen: Sie finden eine verschlossene Tür, bekommen dann die Koordinaten des Schlüssels und holen selbigen vom anderen Ende der verschachtelten, optisch sehr eintönigen Karte ab. Abwechslung suchen Sie hier vergebens, genauso wie scharfe Texturen. Allein das exotische Quartier eines Bösewichts, das an einen ägyptischen Tempel erinnert, bleibt einigermaßen in Erinnerung. CHS

SCORPION: DISFIGURED

GENRE	Ego-Shooter	USK	keine Jugendfr.
HERSTELLER	B-Cool Interactive / Atari		
CA. PREIS	35 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene		
MINIMUM	2,0 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 6600 GT		
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft		

49 SPIELSPASS

Knick im Stachel

Christian Schneider: Tolle Extras können ein gutes Spiel zum Hit machen, aber ein schlechtes Spiel machen sie nicht zwangsläufig gut. Und Scorpion ist schlecht: Die Spielelemente wirken verkrampft hineingepresst, die Levels völlig höhepunktfrei. Die Kämpfe gegen reaktionsstumpfe Feinde und die Waffen, die sich wie Wasserspritzpistolen anfühlen, sind dann nur noch Sargnägel für die Kiste, in der man sämtliche Verkaufskopien von Scorpion verbuddeln sollte.

chs@gamestar.de