Im Hintergrund warten bereits die nächsten Geschwister auf eine **Tracht Prügel**.

In den skurril gebauten **2D-Levels** muss man stets um die Ecke denken. Sprichwörtlich.

Prügeln aus der Ego-Perspektive:
Kann das Spaß machen?

Zeno Clash

DVD Test-Check

GameStar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6180

Wer Vater und Mutter erschlägt, wird vom Gesetz gejagt. Wer Vater-Mutter erschlägt, wird von seinen Brüdern gejagt, jedenfalls im Actionspiel **Zeno Clash**. Darin fliehen wir als dürrer Kämpfer Gath vor unseren Geschwistern und landen in einer Schlägerei nach der anderen, ohne zu wissen, warum. Später wird klar, dass Gath der Mörder von Vater-Mutter ist, einem vogelähnlichen Wesen, von dem die Bewohner der Stadt Halstedom abstammen. Die Kreaturen, die sich uns in den Weg stellen, sind skurrile Mischungen aus Mensch und Tier. Trotz der Ego-Perspektive laufen die Kämpfe sehr taktisch ab. Mit Mausklicks schlagen wir wahlweise schnell hintereinander oder besonders kraftvoll zu. Angriffe blocken wir mit der Leertaste, solange unsere Ausdaueranzeige das zulässt. Mit gutem Timing lassen sich die Manöver clever kombinieren. So ducken wir uns unter einem gegnerischen Schlag weg, versetzen unserem Gegenüber dabei noch einen Tritt und schicken ihn mit einer schnellen Kombination zu Boden. Für besonders schwere Feinde gibt uns das Spiel zudem Waffen in die Hand, deren Nachladezeiten machen uns jedoch verwundbar. Das gestaltet die Gefechte spannend. Die sind auch die einzige Stärke von **Zeno Clash**. Sechs Stunden lang prügeln wir uns fast pausenlos durch eine Welt, die ihren Sinn nicht offenbart. Gaths Beziehung zu seiner Begleiterin Dadrea bleibt, wie die Motivation der meisten Charaktere, ein Rätsel. Danach können Sie im Challenge-Modus immerhin Ihre Fähigkeiten bewerten lassen. CB

ZENO CLASH

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	ACE Team
CA. PREIS	16 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	3,0 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600
USK	nicht geprüft
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend

Muss zu viel einstecken

Cedric Borsche: Zeno Clash ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite stehen das wirklich gelungene Kampfsystem, die gute KI und das herrlich innovative Design. Aber statt die Welt kennen zu lernen, stehe ich nach zwei Metern in der nächsten Arena, getragen von einer Geschichte, die mehr Fragen aufwirft als sie beantwortet. Ein Mehrspieler-Part würde sicher länger unterhalten. So bleiben nur ein paar Stunden unmotiviertes Pflichtboxen.

redaktion@gamestar.de

Dieses Spiel stellt alles auf den Kopf.
Im Guten wie im Schlechten.

And Yet It Moves

DVD Test-Check

GameStar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6147

Kleine Independent-Spiele sind immer wieder für außergewöhnliche Ideen gut. **And Yet It Moves**, das über die Online-Portale Steam, Gamersgate und Greenhouse vertrieben wird, bildet da keine Ausnahme. In dem 2D-Jump&Run hüpfen Sie mit einem Schwarz/Weiß-Männchen durch Papierschnipsel-Collagen. Der Clou: Auf Knopfdruck drehen Sie die komplette Umgebung in 90-Grad-Schritten nach links oder rechts. Ähnlich wie im Überraschungs-Hit **Locoroco** für Sonys Playstation Portable zeigt sich die Schwerkraft davon unbeeindruckt und zieht den Helden sowie bewegliche Objekte stets nach unten. Aus diesem Prinzip stricken die Entwickler eine Reihe kniffliger Rätsel. Beispielsweise müssen Sie durch gut getimte Rotationen unüberwindbar scheinende Hindernisse erklimmen oder beharrlich nach oben fliegende Fledermäuse zu einem Schlupfloch dirigieren. Da sich die Kamera nicht justieren lässt, ist oft schwer zu erkennen, wann es wo wie weitergeht. Auch die Physik-Simulation hat Macken. Sich etwa auf an Seilen schwingenden Plattformen zu halten oder mit federnden Bambus-Trampolinen punktgenaue Sprünge hinzulegen, ist fast unmöglich. Die unfreiwilligen Abstürze nerven zwar, durch fair verteilte Speicherpunkte kommt aber selten Frust auf. Dafür hapert es bei **And Yet It Moves** an der Präsentation: Warum und mit wem Sie in dieser an sich kreativ gebauten Welt unterwegs sind, verschweigt das kurze Spiel. Immerhin motivieren freischaltbare Erfolge und Online-Ranglisten. DM

AND YET IT MOVES

GENRE	Jump&Run
HERSTELLER	Broken Rules
CA. PREIS	13 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 / Radeon 9800
USK	nicht geprüft
PREIS/LEISTUNG	Gut

Nicht ganz rund

Daniel Matschijewsky: Uff, mir dreht sich der Kopf! Aber genau das macht den Reiz von And Yet It Moves aus. Vor allem die fordernden Rätsel, eingebettet in kreativ gebaute Levels, machen Laune. Mehr Feinschliff hätte das Spiel aber vertragen können. Mangelnde Übersicht und ungenaue Physik strapazierten mehr als nur einmal meine Nerven. Wer darüber hinwegsehen kann und keinen Wert auf eine Handlung legt, sollte sich diesen Geheimtipp mal anschauen.

danielm@gamestar.de