



Mit dem Pad gut zu steuern: Diego auf der Jagd nach einer Gazelle.



Bosse wie der gigantische Devastator setzt das Spiel spektakulär in Szene.

Ice Age 3

Fast wie im Kino: Mit dem Spiel zum Film auf den Spuren der Dinosaurier.

Wenn Faultier Sid von Dinosauriern entführt wird, müssen seine Freunde Manni, Diego & Co. natürlich ran, um ihn zu retten. Dazu steuern Sie in **Ice Age 3: Die Dinosaurier sind los** sechs verschiedene Charaktere in Jump&Run-Manier. Mit dem Gamepad geht das einfach von der Hand, beim Spielen mit der Tastatur nerven kryptische Symbole, die Sie erst in der Anleitung nachschlagen müssen. Die Geschichte wird in simplen Zwischensequenzen mit einem immer gleichen Kameraschwenk über Höhlenmalereien erzählt. Verschenktes Potenzial, denn die Charaktere sind nett animiert. Insgesamt ist die Story schlicht und wenig faszinierend. Amüsante Slapstickeinlagen gleichen das nicht aus. Noch mal verschenktes Potenzial: Auf die Originalsprecher der Filme wurde verzichtet. Immerhin sind die 19 Levels des Spiels abwechslungs-

reich, Aufgaben sind auf den jeweiligen Charakter zugeschnitten. Meist müssen Sie schwer zugängliche Orte erreichen oder Gegner besiegen. Zusätzlich sammeln Sie Obst, mit dem Sie Minispiele freischalten und Upgrades kaufen können, sowie seltene Kristalle. Faire Speicherpunkte verhindern Frust. Die Umgebungen reichen von eisigen Höhlen bis zu dunstigen Dschungeln. Hintergründe und Texturen sind zwar comicmäßig atmosphärisch, aber auch detailarm. Unterm Strich ist das Spiel kurzweilig, aber zu einfach. Trotzdem können Sie sich bis zu zehn Stunden damit beschäftigen, darüber hinaus warten noch die simplen Minispiele im Multiplayer-Modus. **SG**

ICE AGE 3

GENRE Actionspiel **USK** ab 6 Jahren

HERSTELLER Eurocom Entertainment

CA. PREIS 30 Euro

ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6800

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

63
SPIELSPÄSSE

Einfach hüpfen

Sara Geller: Ice Age 3 ist eindeutig auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten. Trotzdem hat es auch mir Spaß gemacht, durch die Levels zu hüpfen. Ich habe allerdings (außer bei Scrat) den Humor der Vorlage stark vermisst und von der Geschichte nicht viel mitbekommen. Für eine Lizenzumsetzung ist das Spiel zumindest relativ umfangreich. Wer etwas für seine Kinder sucht, kann sich Ice Age 3 näher ansehen. Fans des Humors der Filmvorlage werden jedoch enttäuscht sein.



redaktion@gamestar.de

Transformers Die Rache

Das Lizenzspiel macht viel Krach, scheitert aber bei KI und Missionsdesign.

Viel erwarten wir nicht, als wir **Transformers: Die Rache** gestartet. Immerhin wurde das Vorgängerspiel von uns mit 44 Punkten abgewatscht. Die gute Nachricht: Teil 2 aus dem Hause Beenox (**Aliens vs. Monsters**) ist besser geworden, kommt aber trotzdem nicht über das Mittelmaß üblicher Film-Versoftungen hinaus. Gemäß der Vorlage kracht es in **Transformers: Die Rache** an allen Ecken. Trotz des hohen Krachwumm-Faktors geht dem Actionspiel jedoch schnell die Puste aus. Stets gilt es in zwar hübsch gestalteten, aber abwechslungsarmen Gebieten Zivilisten zu evakuieren, US-Soldaten zu eskortieren oder eine bestimmte Anzahl feindlicher Roboter zu verschrotten. Zum öden Missionsdesign gesellt sich der nicht vorhandene Anspruch. So lassen sich die bewegungslosen KI-Feinde einfach wegballern, und der Lebensbalken Ihres Transfor-

mers rutscht selbst bei Bossgegnern selten in gefährliche Bereiche. Schade: Das vielseitige Kampfsystem kommt gar nicht zur Geltung, weil es stets reicht, blind auf die Tasten zu hämmern. Die beiden jeweils nur drei Spielstunden umfassenden Kampagnen unterscheiden sich zudem kaum und werden durch miserabel vertonte Zwischensequenzen zusammengehalten. Dazu gesellen sich inhaltliche Unstimmigkeiten sowie krasse Übersetzungsfehler. Auch sonst steckt in **Transformers: Die Rache** wenig Liebe. Originalschauplätze fehlen ebenso wie die Sprecher aus dem Film. Und im Optionsmenü wurden die Auswirkungen der Grafikeinstellungen verwechselt. **DM**

TRANSFORMERS: DIE RACHE

GENRE Actionspiel **USK** ab 12 Jahren

HERSTELLER Beenox / Activision Blizzard

CA. PREIS 40 Euro

ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 3,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600/Radeon X1600

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft**

60
SPIELSPÄSSE

Viel Lärm um Nichts

Daniel Matschijewsky: Noch eine Filmumsetzung, die kaum ein Mensch braucht. Ohne Abwechslung, Anspruch oder Dauermotivation sorgen die zwar spektakulären, aber von Beenox lustlos entwickelten Roboter-schlachten bereits nach einer Spielstunde für Dauergähnen. Schade um die Talente und das Kampfsystem! Aber derbe Macken wie die schwache Präsentation und der geringe Umfang kosten zu viele Spielspaßpunkte. Höchstens für beinhardt Fans interessant.



danielm@gamestar.de

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6371

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6299