Trotz des hohen **Krawumm-Faktors** langweilen die Rennen auf Dauer. Nicht nur wegen der Uralt-Grafik.

Erst wenn **Russell** (oben) die Fledermaus mit seiner Lupe blendet, kann **Carl** über den Abgrund schwingen.

Baller-Rennspiele gibt's selten.

Warum, zeigt dieser Kandidat.

Gear Grinder

DVD Test-Check

gamestar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6369

Zwischen Theorie und Praxis liegen oft Welten. Beispiel **Gear Grinder**: In der Theorie bietet das Action-Rennspiel vom russischen Entwickler Targem (**Battle Mages**) spannende Voraussetzungen, etwa das unverbrauchte Science-Fiction-Szenario, eine Handlung mit Zwischensequenzen und bewaffnete Hightech-Trucks. In der Praxis funktioniert jedoch kaum etwas davon. Zwar bietet die Kampagne eine Reihe unterschiedlicher Missionstypen. Letztlich läuft es aber immer darauf hinaus, innerhalb eines Zeitlimits Checkpoints zu erreichen oder ein Mindestmaß an Schaden anzurichten. Die actionreichen Rennen machen durch schicke Explosionen zwar kurzfristig Spaß, mit der Zeit nerven aber sowohl der zwischen simpel und unfair schwankende Anspruch als auch die auf Dauer ausbleibende Abwechslung beim ohnehin sehr tristen Streckendesign. Potenzial haben die Entwickler auch bei den Waffen verschenkt; mehr als eine Handvoll Miniguns, Rammstacheln und Minen hat das Programm nicht zu bieten.

Auch sonst liefert **Gear Grinder** bestenfalls unteren Rennspiel-Durchschnitt. So setzt die KI Waffen zwar recht clever ein, ansonsten verhalten sich die Kontrahenten aber zu passiv, weshalb selbst Einsteiger die Gegner regelmäßig abhängen. Möglicherweise ist ein guter Teil des Produktionsbudgets für die Synchronisation draufgegangen. Der **Gear Grinder**-Held Jack Hammer spricht nämlich mit der deutschen Stimme von Hugh Jackman. Aber die rettet das Spiel auch nicht mehr. DM

GEAR GRINDER

GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Targem / Headup
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,5 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 / Radeon 9800
USK	ab 16 Jahren
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend

Ladehemmungen

danielm@gamestar.de

Daniel Matschijewsky: Anscheinend hat kein Entwickler, der sich an einem Baller-Rennspiel probiert, je etwas von grandiosen Genre-Klassikern wie N.I.C.E. 2 gehört. Anders kann ich es mir einfach nicht erklären, wie Murks der Marke Gear Grinder entsteht, in dem das Herz des Spiels – die knackigen Schießereien auf der Rennstrecke – schon nach einer Stunde keinen Spaß mehr machen. Warten Sie lieber auf Blur. Das war bereits auf der Gamescom auf eine Riesengaudi.

Pixar-Filme stehen für Topunterhaltung.

Die offiziellen Spiele dazu nicht.

Oben

DVD Test-Check

gamestar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6458

Dieses Spiel ist nicht für Kinder geeignet! Das liegt jedoch weniger am Gewaltgrad (die knuddeligen Gegner werden sowieso nicht getötet, sondern schmerzfrei in Fallen gelockt oder durch Lichtsignale verscheucht) als vielmehr am misslungenen Spieldesign, das jeden noch so kleinen Fehler rigoros bestraft. Dabei bietet das Jump&Run zum neuen Pixar-Streich **Oben** durchaus gute Ansätze. Ähnlich wie in **Lego Star Wars** dürfen Sie die beiden Filmhelden Carl und Russell wahlweise kooperativ mit einem Freund durch die Kampagne lotsen. Die unterschiedlichen Fertigkeiten (Carl erklimmt dank seines Gehstocks hohe Bereiche, Russell blendet Feinde mit einer Lupe) müssen dabei regelmäßig in seichten Rätseln miteinander kombiniert werden. In der Praxis arten die Knobeleien aber in Frust aus, da nur ein paar Zentimeter zu viel oder zu wenig in eine bestimmte Richtung sofort den Neueinstieg an einem der teils unfair platzierten Rücksetzpunkte bedeuten. Besonders grotesk sind die Floßfahrten, bei denen Sie Krokodilen und Strudeln ausweichen müssen, was wegen der misslungenen Steuerung aber kaum klappen will. Als wäre das nicht schon schlimm genug, wiederholen sich die Aufgaben ständig. Technisch steht **Oben** seiner spielerischen »Qualität« in nichts nach: Die detailarme Grafik wäre schon vor fünf Jahren veraltet gewesen, die müden Sprecher und Toneffekte sind ebenfalls nicht zeitgemäß. Da kann man fast froh sein, dass das Spiel so kurz ist: Bereits nach drei Stunden läuft der Abspann. DM

OBEN

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Heavy Iron / THQ
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon X1600
USK	ab 6 Jahren
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend

Von wegen oben!

danielm@gamestar.de

Daniel Matschijewsky: Meine Vermutung: Die Designer dieses Spiels haben keine Kinder. Andernfalls wäre ihnen wohl nie in den Sinn gekommen, ein derart unzugängliches und frustrierendes Jump&Run zu programmieren, bei dem selbst erfahrene Gamepad-Virtuosen kopfschüttelnd abwinken. Da das Programm auch in Sachen Technik, Abwechslung und Umfang versagt, reiht sich Oben nahtlos in die endlose Liste misslungener Lizenz-Versoftungen ein – von unten.