



Damit die **Halterung** den kleinen Zeichenkünstler trägt, muss das Ende schwer genug sein.

## Max and the Magic Marker

Von einem Jungen, der auszog, mit einem Zauberstift spannende Rätsel zu lösen.

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6705

Der kleine Max besitzt eine blühende Fantasie, die einfache, aber hübsch anzusehende Jump&Run-Levels hervorbringt. Er kann allerdings nicht nur durch seine Welt rennen und springen, sondern sie auch mit seinem magischen Filzstift jederzeit manipulieren. Dabei zeichnet er im putzigen Knobel-Hüpfspiel **Max and the Magic Marker** nicht die Welt selbst neu, sondern zieht (mit Ihrer Hilfe) Linien, die als Brücken, Leitern oder auch als Schutzschirm gegen herabfallende Gesteinsbrocken dienen. Wenn Sie einmal mehr Muße für ein Hindernis brauchen, halten Sie einfach die Zeit an und fügen die benötigten Elemente ein. Das klappt in jeder Lebenslage, ganz egal ob Max auf einer Klippe steht, zum Sprung ansetzt oder bereits hinunterstürzt. Die Aufgaben werden in den drei Welten, die Max in knapp fünf Stunden (eifriges Punktesammler dür-

fen zwei Stunden aufschlagen) durchquert, immer kniffliger, gelegentlich sogar fies. Zeichnen Sie anfangs vor allem Treppen und lassen lila Schergen des lila Bösewichts unter schweren Farbprocken verpuffen, müssen Sie später die nette Spielphysik nutzen, um mit Farbbolzen Schalter zu drücken oder sich durch den Schwung von Zahnrädern in die Luft katapultieren zu lassen. Während sich Max vergnügt durch die Spielwelt knobelt, schlagen Sie sich mit einigen Abstürzen sowie der etwas unpräzisen, nicht ganz fehlerfreien Steuerung herum. Dafür sind die Speicherpunkte fair gesetzt, sodass bis auf die technischen Probleme kaum Frust droht. **SD**

MAX AND THE MAGIC MARKER		
GENRE	Actionspiel	USK ab 0 Jahren
HERSTELLER	Press Play / The Games Company	
CA. PREIS	20 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger-Fortgeschrittene	
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6 / Radeon X1000	
PREIS/LEISTUNG	<b>Befriedigend</b>	

### Kleiner Dürer

**Stefan Dworschak:** Zugegeben, ganz fehlerfrei ist Mäxchens Abenteuer nicht. Allerdings trösten die in der Regel gelungenen, teilweise verblüffend einfallsreichen Rätsel über die technischen Unzulänglichkeiten und Bugs hinweg. Vor allem die clevere Spielidee und die teilweise unterschiedlichen Lösungswege motivieren dazu, sich durchzuknobeln. Für den Nachfolger wünsche ich mir etwas größere Abwechslung und mehr Möglichkeiten, den Stift einzusetzen.



stefan@gamestar.de



Die Druckwelle eines **explodierenden Fass** schleudert uns zwei Wachen entgegen.

## Exodus from the Earth

Die Erde wird verglühen! Dieser Shooter hält der Hitze nicht stand.

DVD  
Test-Check

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6692

Alarmsirenen plärren durch die unterirdische Forschungsbasis. Nach Luft japsend hechten wir den schwach beleuchteten Flur entlang, schlittern um eine Kurve und kommen kurz vor einem Wachmann in blauer Uniform zum Stehen. »Haaalt«, rufen wir aus, »das ist doch Half-Life!« Nein, eigentlich ist das Parallax Arts' Ego-Shooter **Exodus from the Earth**. Parallelen zu Valves Shooter-Klassiker gibt's trotzdem zur Genüge. Mit einer Axt schlagen wir auf Kisten ein, um an Verbandskästen und Munition zu kommen. Wir zerschießen brennende und explosive Fässer und machen in einer unterirdischen Forschungsbasis blau uniformierten Wachleuten den Garaus. Immerhin ist unser Protagonist Frank das komplette Gegenteil vom ewig stummen Gordon Freeman. Frank ist von Beruf Held. Er muss die Erde retten. Denn im Jahre 2016

ist unser blauer Planet im Begriff, von der Sonne zerstört zu werden. Die A.X. Corporation (böses Laborinstitut mit ordentlich Dreck am Stecken) ist damit beauftragt, einen erdähnlichen Himmelskörper zu finden. Für Frank bedeutet das frustrierende und oftmals unfaire Schießereien, aber auch immerhin anfangs interessante Rätsel nach dem Schema »Finde die Zugangskarte«, während er dem Geheimnis von A.X. auf den Grund geht. Wenig detaillierte Umgebungen, matschige Texturen und fehlende deutsche Sprachausgabe drücken auf die Atmosphäre, dafür punktet **Exodus** zumindest mit seiner interessanten und mit Wendungen gespickten Geschichte. **JG**

EXODUS FROM THE EARTH		
GENRE	Ego-Shooter	USK ab 18 Jahren
HERSTELLER	Parallax Arts / Strategy First	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene	
MINIMUM	1,8 GHz, 265 MB RAM	
PREIS/LEISTUNG	<b>Befriedigend</b>	

### Frustrierend

**Jan Gerwat:** Würde ich Exodus eine Eigenschaft zu ordnen, dann wäre es Frustration. Ständig kletterte ich über unfair platzierte Kisten und erlebe an jeder Kurve die gleichen Hinterhalte. Der Berufsheld mit seiner Klischee-Lederjacke, Sonnenbrille und dicken Waffen ist mir schlicht unsympathisch. Klar, Exodus macht auch Spaß, etwa weil die Geschichte mitunter spannende Wendungen hat. Aber das reicht nicht, um den Shooter aus der Mittelmäßigkeit herauszuheben.



redaktion@gamestar.de