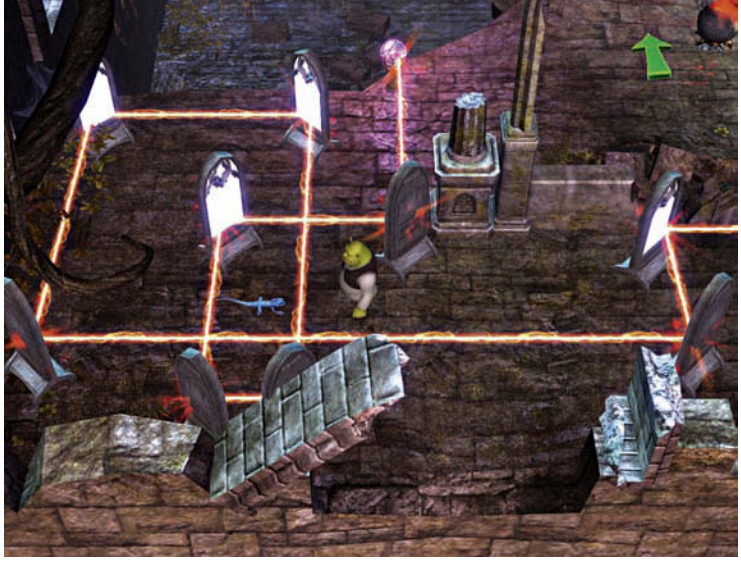
Die zahlreichen **Kämpfe** sind an Anspruch kaum zu unterbieten und laufen immer gleich ab.



Cool: Im Drachenturm leiten wir **Lichtstrahlen** über Spiegel zum Ziel, um Türen zu öffnen.

Für immer Shrek

Oh Shrek, ein Lizenzspiel zu einem Animationsfilm! Doch wir geben Entwarnung: **Activisions Actiontitel ist ein gelungenes Hüpfabenteuer für junge Oger-Fans.**

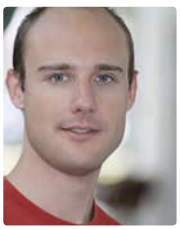
GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 3586

Immer das Kleingedruckte lesen! Wer in einem Vertrag auch nur die kleinste Kleinigkeit übersieht, der kommt schnell in Teufels Küche. So widerfährt es Shrek, der einen Pakt mit dem Rumpelstilzchen schließt und sich plötzlich in einem Paralleluniversum wiederfindet, in dem der trickreiche Winzling König ist und Shreks Frau Fiona noch nie etwas von ihm gehört hat. Um den Fluch zu lösen, bedarf es des Kusses einer wahren Liebe. In **Für immer Shrek**, dem gleichnamigen Jump&Run zum Kinofilm, sollen Sie genau den ergattern.

Vierer-Team

Für immer Shrek bricht mit der Tradition seiner mäßigen Vorgänger. Das liegt neben der sehr guten Gamepad-Steuerung sowie der stimmigen Präsentation vor allem an den ideenreichen Rätseln, die Sie nur lösen, wenn Sie die Talente von Shrek, Fiona, Esel und dem gestiefelten Kater richtig einsetzen. So lenken Sie im Drachenturm Lichtstrahlen durch das Drehen von Spiegeln ins Ziel oder scheuchen schreckhafte Bürger durch gut getimte Feuerwerke auf Druckschalter. Cool: Wer drei Freunde zur Hand hat, der darf die (nur sechs Stunden umfassende) Kampagne kooperativ bestreiten. Allerdings richtet sich der Anspruch an Einsteiger und Kinder, da Ihnen das Programm stets anzeigt, wann welche Figur benötigt wird. Zwischen den Missionen dürfen Sie passive Talente (mehr Schaden, Lebenspunkte etc.) erwerben, was dazu motiviert, die teils sehr verwinkelten Levels nach Schatzkisten zu durchsuchen. Die Kämpfe, auch die gegen die seltenen Bossgegner, fallen aber derart simpel aus, dass Sie die Boni gar nicht benötigen. Langweilig wird **Für immer Shrek** trotzdem selten. Die Zwischensequenzen sind nett animiert, die Areale angenehm abwechslungsreich, und Fans freuen sich über alle aus der Vorlage bekannten Figuren. Schade indes: In der deutschen Vertonung fehlen die Originalsprecher. Zudem wurden einige Dialoge unpassend übersetzt. Da hat wohl auch der Synchro-Regisseur das Kleingedruckte überlesen. DM

Alles grün



Daniel Matschijewsky: 63, 64 und 55 Wertungspunkte, so viel haben die Vorgänger von uns bekommen. Umso froher bin ich, dass Activision mit dem vierten (und wohl auch letzten) Shrek-Spiel die Kurve gekriegt und ein gelungenes Jump&Run abgeliefert hat. Zwar richtet sich Für immer Shrek hauptsächlich an junge Fans. Die werden durch die clever gestalteten Rätsel, abwechslungsreichen Levels und den coolen Koop-Modus aber bestens unterhalten. Wer hingegen gefordert werden will oder moderne Technik sucht, der sollte das lieber woanders tun.

daniel@gamestar.de

FÜR IMMER SHREK — ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Xpec (Kung Fu Panda, GS 09/08: 74 Punkte)		
PUBLISHER	Activision Blizzard	TERMIN (D)	24.6.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 — FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 — PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 — FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 — FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 5,8 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON: Gamepad
BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10 — KOPIERSCHUTZ: DVD-Abfrage
TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER — Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (4)		
SPIELTYPEN	an einem PC	SERVERSUCHE	–
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	6 Stunden
FAZIT	Kurzweiliges Koop-Geplänkel, auf Dauer etwas öde.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ gute Animationen ⊕ hübsche Figuren ⊕ passende Effekte ⊖ generelle Detail- und Polygonarmut ⊖ teils schwache Beleuchtung	6 /10
SOUND	⊕ stimmige Musikuntermalung ⊕ gute Soundeffekte ⊕ gute deutsche Sprecher ⊖ keine Originalstimmen ⊖ gelegentlich unpassend übersetzt	7 /10
BALANCE	⊕ zahlreiche Hilfen ⊕ Kampagne wird stetig kniffliger ⊖ generell zu anspruchslos ⊖ simple Bosskämpfe	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ Originalfiguren- und Schauplätze ⊕ zahlreiche Zwischensequenzen ⊖ teils unpassender Humor ⊖ ständige Wiederholungen	8 /10
BEDIENUNG	⊕ sehr gut mit Gamepad ⊕ stets übersichtlich ⊕ automatisches Speichern ⊖ fummelig mit Tastatur ⊖ ungenaue Kollisionsabfrage	8 /10
UMFANG	⊕ große Schauplätze ⊕ freischaltbare Extras ⊕ Koop-Modus ⊖ sehr kurze Solo-Spielzeit ⊖ kaum Wiederspielwert	5 /10
LEVELDESIGN	⊕ abwechslungsreich und stimmig ⊕ kreative Rätsel ⊕ viele Geheimnisse ⊖ stupide Kampfeinlagen ⊖ generell detailarm	8 /10
KI	⊖ kennt kaum spezielle Manöver ⊖ arbeitet nicht im Team ⊖ greift stumpf an ⊖ Bossgegner spulen vorgegebene Muster ab	5 /10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ jede Figur mit speziellen Talenten ⊕ aufrüstbare Fertigkeiten ⊕ diverse Kampfboni ⊖ kaum etwas davon ist wirklich nötig	8 /10
HANDLUNG	⊕ erzählt die Handlung der Filmvorlage nach ⊕ versteht man auch als Nichtkenner ⊖ Filmschnipsel lahm geschnitten	8 /10

PREIS/LEISTUNG: **Befriedigend** — SOLOSPIELZEIT: 6 Stunden

FAZIT Ideenreiches, aber zu simples Lizenz-Jump&Run.