

Erhältlich | 25. Februar 2010



Himmelsstürmer oder Ikarus?

- +** Präzise Steuerung, flotter Techno-Soundtrack, viele Spielmodi, forderndes Punktesystem, Bildschirm zoom- und vertikal drehbar
- Braucht Übung, unendlich Continues nehmen dem Score-Attack-Modus ein bisschen den Reiz, mäßige Grafik, sinnlose Grafikbalken links und rechts, ruckt manchmal

# ESP GALUDA 2

Besessen vom Fluch der Punkte.

kurz & knapp

**Hersteller** | Cave **Entwickler** | Cave **Preis** | 80 Euro (Import) **Genre** | Shoot 'em Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | nicht geprüft **Kurz gesagt** | Solider, sehr bunter Score-Shooter mit komplexer Spielmechanik.

Mit leuchtenden Augen verewigst du dich per Namenskürzel in der Online-Rangliste. Aber nur einige Punkte mehr und du würdest einen weiteren Rang aufsteigen – noch ein Versuch? So ist das bei einem typisch fernöstlichen Score-Shooter aus dem japanischen Studio Cave. Überschießt dich mit Kugelhagel, wirft dir Bossgegner in den Weg. In dieser und in fast jeder anderen Hinsicht ähnelt »Esp Galuda 2« dem Ende 2009 veröffentlichten »Mushihime-sama Futari« sehr, ist beispielsweise auch nach etwa 30 Minuten durchgespielt. Aber das macht wenig – du willst unbedingt höhere Punktzahlen erreichen. Als eine von drei fliegenden Anime-Figuren rauschst du also durch sechs Fantasy-Welten voller tödlicher Maschinen und Elfen-geschöpfe, sollst von der ersten Spielminute an in der Kugelhölle überleben. Gelingt das, beginnt Phase zwei der später steil ansteigenden Motivationskurve: die Funktionsweise des Punktesystems kennenlernen.

Und so funktioniert's: Eliminierte



Gegner hinterlassen Kristalle. Genügend davon angehäuft, kann durch Antippen der B-Taste der Kakusei-Modus aktiviert werden. Nützlich, denn der Spielfluss verlangsamt sich und die umherfliegenden Kugeln zerstörter Gegner verwandeln sich fortan in Goldbarren. Genügend Gold gesammelt, darf wiederum in den brandneuen Kakusei-Zesshikai-Modus gewechselt werden. Lohn der Mühe: noch höhere Punkte-Multiplikatoren. Nachteil: Plötzlich schwirren nicht nur zielsuchende Raketen, sondern noch mehr Projektile durchs Bild. Da den Überblick zu behalten, erfordert Stunden der Übung, macht schlussendlich aber den Reiz des Ganzen aus. Die Bewegungsmuster der fetten Bossgegner auswendig zu lernen, die Kristall- und Goldvorräte optimal einzusetzen, die Kugelvernichtende Extrawaffe im richtigen Moment zu aktivieren – das ist es, was an dieser kurzen, aber würzigen Hetzjagd fesselt. Und das Beste: Obwohl's die Spielhallen-Adaption nur als Japan-Import gibt, läuft sie mangels Regionalcode-Sperre auch auf jeder deutschen Konsole.

Sönke Siemens/rl

Wertung

Trotz hoher Einstiegs-hürde und einiger Macken ein echtes Kleinod im Genre.

**7.7** von 10

# LIPS: I LOVE THE 80s

Dazu haben schon deine Eltern gegrölt!

kurz & knapp

**Hersteller** | Microsoft **Entwickler** | Inis **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Musikspiel **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 29. März 2010

Die wilden Achtziger: Es war nur eine Frage der Zeit, bis Microsoft auch zu dieser turbulenten Epoche ein »Lips«-Spiel veröffentlichten würde. Jetzt ist »I Love the 80s« auf dem Markt und trichtert Karaoke-Fans zahlreiche Klassiker ein, die Rock-, Pop- und New-Wave-Begeisterte mit diesem Jahrzehnt verbinden. Die bekanntesten Partyhits auf der Disk? Sicherlich »The Look Of Love« von ABC, »Walking on Sunshine« von Katrina & The Waves und »Roxanne« von The Police. Bei den meisten der insgesamt 40 Lieder kommt Feierstimmung auf. Wie schon bei »Lips: Party Classics« werden auch hier USB-Mikrofone unterstützt. Gut so, denn im Paket mit einem kabellosen Mikro von Microsoft kostet das Spiel 20 Euro mehr. Eine seltsame Kalkulation, vor allem, wenn man bedenkt, dass alle anderen »Lips«-Paketangebote noch immer mit zwei dieser Mikros ausgeliefert werden und gleich viel oder weniger kosten. Dieses Manko außen vor, bleibt's trotzdem ein schmackhafter Happen für Musikfreunde.

Sönke Siemens



Wertung

Ein Hit jagt hier den nächsten, weshalb nicht nur »Lips«-Fans grünes Licht haben!

**7.9** von 10

# DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT

Lizenzmist – er wird wohl nie aussterben...

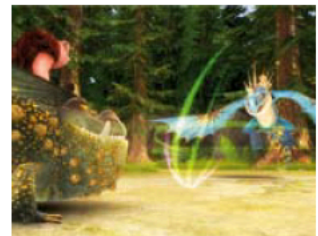
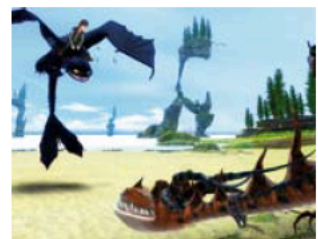
kurz & knapp

**Hersteller** | Activision **Entwickler** | Etranges Libellules **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 26. März 2010

Schon den neuen Film der »Shrek«-Macher gesehen? So viel vorweg: Eine wahre Freude! Witzige Dialoge, charmante Charaktere und tollkühne 3D-Effekte. Nichts davon findet sich in dieser wirren Ansammlung von Geschicklichkeitstests wieder. Wahlweise stürzt du dich als Wikinger-Jungspund Hicks oder als seine Freundin Astrid ins Geschehen. Die Mission? Eine Handvoll Drachen zähmen, großziehen und anschließend mit ihnen fünf Drachenkampf-Turniere siegreich abschließen.

In der Praxis stapfst du per Verfolgerkamera durch dein Dorf und umliegende Ländereien, holst dir in belanglosen Dialogen halbwegs hilfreiche Hinweise, sammelst Kräuter, Insekten und anderes Drachenfutter, wirfst dem Vieh anschließend alles zum Fraß vor, wiederholst ungenau abgefragte Tastenkombos unzählige Male in Trainingskämpfen und versuchst zu guter Letzt in Beat-'em-Up-ähnlichen Duellen gegen andere Drachenreiter zu bestehen. Da fällt der wackerste Drachenreiter aus dem Sattel, so fade finden das Kinder – und Erwachsene sowieso.

Sönke Siemens



Wertung

Der Trickfilm ist herrlich komisch. Das hier nicht.

**3.3** von 10