

Trio mit vier Fäusten

# DEMON STONE

Fantasy-Gefechte auf die unkomplizierte Art: Mit Pad und Maus verdreschen Sie Monster, vertrimmen ausgewachsene Dämonen und genießen eine spannende Geschichte – todschick inszeniert.

**H**ilfe, uns sitzt ein Drachen im Nacken, ein ganz dicker! Der rote Lindwurm ist einfach aus der Lava aufgestiegen. Unser überraschtes Heldentrio konnte gerade noch rechtzeitig in einen Gang laufen und so dem herannahenden Feuerball ausweichen. Doch jetzt donnert die geflügelte Echse mit vollem Tempo hinter Schwertkämpfer Rannek, Diebin Zhai und Zauberer Illius her. Plötzlich bleibt das geschuppte Ungeheuer stehen, der automatisch scrollende Bildausschnitt auch. Die atemberaubende Zwischensequenz ist vorbei. Jetzt sind unsere Heldenqualitäten am Gamepad gefragt. Tapfer gehen wir mit Rannek vor,

das Zauberschwert hoch erheben. Wenn diese Schlacht mal nicht unsere letzte ist...

## Trio à la Tolkien

Reinrassige Actionkloppereien sind auf dem PC selten, weshalb man sich über Ausnahmen wie **Die Rückkehr des Königs** freut, das auf der Tolkienwelle Ende 2003 von den Konsolen auf den PC schwappte. Auf demselben Spielkonzept beruht Ataris **Demon Stone**. Verpackt in das aus **Dungeons & Dragons** bekannte **Forgotten Realms**-Szenario (dem auch Biowares **Baldur's Gate** und **Icwind Dale**-Rollenspiele entspringen) steuern Sie einen von drei Helden durch zehn Levels, vollgepackt mit Monstern



Waaaaah! Erst wenn wir die schimmernde Kugel zerstören, verschwindet diese Höllebrut.

jeder Bauart. Rannek ist Schwertkämpfer, der dank Krafthandschuh ordentlich zuschlagen kann. Diebin Zhai bevorzugt dunkle Stellen, von wo aus sie sich ungesehen an Feinde anschleicht, um ihnen von hinten die Gurgel durchzuschneiden. Illius' Talent schließlich liegt in der Zauberei. Vor allem magische Geschosse aus der Entfernung sind seine Spezialität.

## Blöde Namen, tolle Story

Dreh- und Angelpunkt der spannenden Geschichte aus der Feder von Autor R.A. Salvatore ist der namensgebende Dämonenstein. Darin wurden bislang der Chaos-Lord mit dem unvoreilhaftigen Namen Ygorl und seine

Generalin Cireka (klingt auch nicht viel besser) gefangen gehalten. Doch jetzt hat sich das dämonische Duo befreit. Zeit, sich das Gamepad zu schnappen (Tastatur und Maus funktionieren auch ganz gut) und zunächst mit Rannek allein auf Monsterjagd zu gehen.

Anders als in Ego-Shootern steuern Sie nicht die Kamera, sondern bewegen Ihren Helden durch fest vorgegebene Perspektiven. Die wechseln automatisch und oft abrupt, was immer wieder zu Verwirrung im Kampf führt. Das ist aber so ziemlich das einzige Problem, wenn Sie sich durch riesige Orkhorden metzeln. Denn es reicht völlig aus, schön gleich-



Per Blitz steuern wir den riesigen Blechritter.



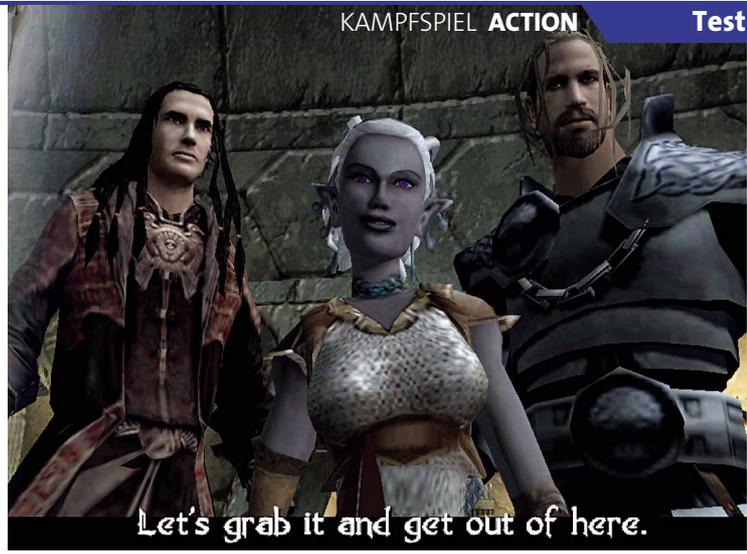
Dank Schutzschild dringt die Spinnenattacke nicht durch.



Schwertschwinger Rannek hat die meiste Lebensenergie (roter Balken unten links) und stürzt sich deshalb auf den Drachen.



Per Fernattacke nimmt Zauberer Illius die fiese Generalin Cireka unter Beschuss.



Das Heldentrio Zauberer Illius, Diebin Zhai und Krieger Rannek (von links nach rechts).

mäßig auf einen der Angriffsbuttons zu hauen, um die Bestien vom Bildschirm zu verbannen. Echte Gegner sind die dumpfen Grünhäute nicht. Das ändert sich auch nicht, wenn Sie mitten im ersten Kapitel Diebin Zhai übernehmen, die sich mit schnellen Messerattacken zur Wehr setzt. Danach geht's weiter mit Illius bis zum Levelende.

**Kombo ohne Wert**

Sobald Sie das erste Kapitel beendet haben, machen Sie Bekanntschaft mit dem Einkaufsmenü. In der ganzen grausamlangweiligen Schlichtheit eines Textbildschirms ohne Mausunterstützung werden Ihnen Rüstungsverbesserungen, Waffenupgrades, Zaubersprüche und Spezialattacken angeboten. Um Ihre Helden damit auszustatten, benötigen Sie Gold, das Sie unterwegs in Fässern oder Kisten finden. Wer mag, kann sich detailliert mit den Vor- und Nachteilen von Bull-Rush-Attacke und Wirbelwind-Schlag beschäftigen. Doch das ist eigentlich nicht nötig, gibt es doch die komfortable Automatik, die auf Knopfdruck verfügbare Verbesserungen kauft. Den Job erledigt sie recht zuverlässig. Außerdem brauchen Sie mit Ausnahme von effektiveren Rüstungen und Waffen die meisten Upgrades gar nicht. Vor allem neue Kombo-Angriffe sind komplett überflüssig. Denn egal, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie auch spielen: Mit den auf Button 1 und 2 liegenden Standardattacken kommen Sie praktisch immer weiter. Der Sieg ist eher eine Frage der Drückgeschwin-

digkeit und des Tempos, in dem Sie Heiltränke aufsammeln, die erledigte Gegner hinterlassen. Auf eines müssen Sie doch achten: das »Heldenmeter«. Diese Anzeige füllt sich, wenn Sie Feinde besiegen. Ist es voll, führt Ihr Held auf Knopfdruck eine Spezialattacke aus, die meist gleich mehrere Angreifer auf einmal plättet oder zumindest betäubt. Steht der Wert bei allen drei Gruppenmitgliedern auf Maximum, dürfen Sie sogar den extrawuchtigen Teamanriff starten.

**Charakter wechsel dich**

Ab dem zweiten Level können Sie jederzeit den Charakter wechseln. Die CPU steuert die beiden Gefährten. Meist klappt das gut, gelegentlich setzt die KI aber auch aus und unsere Kolle-

gen stehen nur dumm herum. So was ist besonders ärgerlich, wenn (wie bei uns passiert) der von uns gesteuerte Magier Illius fast keine Lebenspunkte mehr hat und nur via Schutzzauber (permanent gedrückte Leertaste) überlebt. Umschalten wäre tödlich, da direkt vor uns ein dicker Troll lauert. Wenn Rannek oder Zhai doch einfach nur zuschlagen würden, wäre das Biest erledigt. Stattdessen drucksen sie zwei Minuten lang blöd herum. Dann endlich gibt der Schwertkämpfer der Bestie den Rest.

**Bombenleger und Meuchelmörder**

Es muss nicht immer nur dumpfes Monsterschnetzeln sein. Einige Abschnitte sind auf die Fähigkeiten einzelner Charaktere abgestimmt. So

**WER IST EIGENTLICH DIESER DRIZZT?**

Mitten im Spiel treffen Sie auf den Dunklelfen Drizzt Do'Urden, den Sie im siebten Kapitel selbst steuern dürfen. Der Kerl wurde bereits vor 17 Jahren vom amerikanischen Autor Robert A. Salvatore erfunden, der auch die Story für Demon Stone geschrieben hat. Seinen ersten Auftritt hatte Drizzt in Salvatores für die D&D-Forgotten-Realms-Reihe verfassten Erstlingswerk Die silbernen Ströme (hierzulande bei Goldmann erhältlich), etliche weitere Romane folgten. Der gebrochene Held, vom eigenen Volk verstoßen, bei den Menschen unverständlich, ist bei D&D-Fans nach wie vor sehr beliebt. Auch in PC-Spielen wie Baldur's Gate 1 und 2 und den Konsolen-Spin-offs Dark Alliance 1 und 2 hatte Drizzt Gastauftritte.



R.A. Salvatores Dunklelfen-Held Drizzt Do'Urden.

**TECHNIK-CHECK**

**AUFLÖSUNG**

Neben den klassischen 4:3-Auflösungen bietet Demon Stone zwar auch Breitbildformate, im Gegensatz zu Half-Life 2 haben die jedoch keine Auswirkungen auf den Sichtbereich. Außerdem dürfen Sie zwischen 32 Bit und (wesentlich hässlicheren) 16 Bit Farbtiefe wählen.

**RAM/FESTPLATTE**

Mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft Demon Stone zwar, nervt dafür aber auch mit regelmäßigen Nachladehängern. 512 MByte RAM genügen, um den Titel in voller Pracht zu genießen. Auf der Festplatte beansprucht Demon Stone etwa 2,2 GByte Platz.

**TUNING-TIPPS**

- 1 Das Herabsetzen der Auflösung bringt – je nach System – bis zu 40 Prozent mehr Performance.
- 2 Schalten Sie die unwichtigen, aber leistungshungrigen »Schatten« ab; so bleibt die Framerate auch bei vielen Gegnern konstant.
- 3 Auf schwachen DirectX-8-Boards deaktivieren Sie im Notfall die Vertex- und Pixelshader, um die Framerate leicht anzuheben.
- 4 Sehr nützlich: Die Punkte »Particle Density« und »Advanced Graphic Effects« polieren die Optik auf und kosten trotzdem kaum Leistung. FG

**DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)**

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 800x600x16 (min. Details, 256 MB RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,5 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

nicht möglich, nicht spielbar  
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß  
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar  
 ■ flüssiges Spielen möglich



Dank fernzündbarer Sprengkapsel jagen wir gleich mehrere Monster auf einmal in die Luft.



Unsere Diebin Zhai ist im markierten Schatten unsichtbar und kann sich an Gegner heranschleichen.

schleichen Sie mit Zhai gelegentlich von Schatten zu Schatten, um sich von hinten ungesehen an Feinde heranzuarbeiten. Dann reicht ein Knopfdruck, und die Diebin schneidet den Gegnern die Kehle durch. Ein anderes Mal muss Zauberer Illian mit Bomben Baumstämme oder Steinhäufen wegsprengen. Oder Rannek schlägt so lange mit seinem Krafthandschuh vor ein magisch gesichertes Portal, bis das zusammenbricht.

Eine Klasse für sich sind einige der Zwischengegner. So

scheinen Sie gegen die Riesenspinne in Kapitel 4 keine Chance zu haben, selbst Illius' magische Geschosse machen ihr nichts aus. Erst wenn Sie sich mittels Schutzzauber sichern und dem Krabblen eins überbraten, unmittelbar bevor oder kurz nachdem er mit Gift geschossen hat, verliert das Biest etwas Lebenskraft. Große Polygone bedeuten aber nicht immer große Gegner. Denn wenn Sie auf einen Riesenroboter treffen, übernimmt Illius ihn automatisch. Fortan steuern Sie den Blechkumpel eine zeitlang und attackieren gleich mehrere Finsterlinge auf einmal.

### Picard an Bord

Während Sie sich von Level zu Level vorankämpfen verwöhnt Sie **Demon Stone** mit sehr schön texturierter Grafik, die nur ein wenig unter den kantigen Polygonen leidet. Dafür gibt's tonnenweise Zwischensequenzen, die die sehr gute Story allesamt edel präsentieren. Das Gleiche gilt für die wuchtige Musik, die in Surroundqualität für das passende akustische Ambiente sorgt. Ebenfalls sehr gut: die englischen Sprecher, allen voran »Captain Picard« Patrick Stewart. Weniger nett ist die schwammige Steuerung, weshalb Sie oft dreimal um Heiltränke herumlaufen, bevor Ihr Held die rettende Flasche aufhebt. Zum Glück ist **Demon Stone** nicht sonderlich schwer, weshalb es auch nicht weiter stört, dass nur nach komplett vollendetem Level gespeichert werden darf. Achtung: In der US-Verkaufsversion sorgt ein



Mit Säbelattacken greift Dunkelelf Drizzt den Ober troll an, der aus Rannek alles Leben presst.

### MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Demon Stone ist eine nette Abwechslung im Ego-Shooter-dominierten Actiongenre. Ich habe es sehr genossen, mein Heldentrio ohne viel Nachdenken durch alle zehn Levels zu führen. Die Devise heißt hier klar: draufhauen, bevor es die anderen tun! Und verliert man seinen Kämpfen vor lauter Monstern mal aus den Augen, macht das auch nichts. Einfach immer schön weiter Knöpfchen drücken. Dagegen sind die Zwischengegner nur trickreich zu besiegen. Klasse finde ich auch die tolle Story, die mir ein Wiedersehen mit Drizzt Do'Urden beschert hat, den ich schon seit 17 Jahren aus Salvatore's Romanen kenne. Alles in allem ein optisch tolles Actionspiel, das mit acht Stunden Spieldauer bloß viel zu kurz ist.



»Opulent, aber zu kurz«

Bug für Ärger. Manchmal bleibt **Demon Stone** hängen, obwohl alle Gegner erledigt sind. Dann müssen Sie den Level nochmal von vorn beginnen. **MIC**

➤ **HOTLINE:** (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

DEMON STONE KAMPFSPIEL		PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
<b>PUBLISHER:</b> Atari / Stormfront Studios	<b>RELEASE (D):</b> 10.2.2005	1,0 GHz Intel		1,6 GHz Intel		2,0 GHz Intel	
<b>SPRACHE:</b> Englisch (Deutsch in Vorb.)	<b>CA. PREIS:</b> 30 Euro	1,0 GHz AMD		XP 1700+ AMD		XP 2000+ AMD	
<b>AUSSTATTUNG:</b> DVD-Box, 1 DVD, 50 S. Handbuch	<b>USK:</b> ab 16 Jahre	256 MB RAM		512 MB RAM		512 MB RAM	
		2,2 GB Festpl.		2,2 GB Festpl.		2,2 GB Festpl.	
		GF FX 5600/Ultra		Radeon 9500 Pro		Radeon 9700/Pro	
		GF FX 5800/5900		Radeon 9800 Pro		GF FX 5800/5900	
<b>LAUTSPRECHER:</b> Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1		6.1			

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ riesige Gegner + sehr schöne Zwischensequenzen	8 / 10
SOUND	+ tolle englische Sprachausgabe + Bombamusk	10 / 10
BALANCE	+ spannende Zwischenkämpfe - zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ klasse Story mit Bezug zum D&D-Universum	10 / 10
BEDIENUNG	+ Pad oder Maus wählbar - Steuerung unpräzise	6 / 10
UMFANG	- maximal acht Stunden Spielzeit	4 / 10
LEVELDESIGN	+ sehr abwechslungsreich	8 / 10
KI	+ Helden heilen sich selbst - tun manchmal nichts	7 / 10
WAFFEN	+ sehr unterschiedliche Waffen der drei Helden	8 / 10
HANDLUNG	+ sehr spannende Story	10 / 10

### PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SCHÖNES, ABER ZU KURZES FANTASY-MONSTERGEMETZEL.



➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie QUICKLINK **A46**

### MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Spiele in der Machart von **Demon Stone** gibt's auf dem PC viel zu selten. Ich liebe die Verknüpfung von Actionlevels mit der epischen Hintergrundgeschichte. Aber die schwammige Steuerung hat mich (trotz niedrigem Schwierigkeitsgrad) schon genervt. Und dieser fiese Bug, der mich (zugegebenermaßen selten) dazu zwingt, ganze Levels nochmal zu spielen, gehört schnellstens ausgemerzt. Trotzdem, **Demon Stone** macht Spaß, wenn auch nur für acht Stunden. Zum Budgetpreis würde ich es kaufen.



»Viel Spaß trotz Bug«