



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

LIEBER SIBIRIEN ALS DAS PARADIES

AUFRUF-ECHO. In der letzten Ausgabe wollte ich von Ihnen wissen: Geht GameStar in Tests zu hart mit Adventures um? Sollen wir unsere Bewertungsmaßstäbe lockern, um uns dem seit Lucas-Arts-Zeiten offenbar gesunkenen Qualitätsniveau des Genres anzupassen? Ihre zahlreichen Zuschriften (vielen Dank dafür!) zeigen: Nein! Leser Kajetan Mazenauer meint

zum Beispiel: »War früher alles besser? Nein, aber Adventures schon! Ist GameStar zu hart? Definitiv nicht!« Rene Gutschier urteilt: »Über die Jahre hat es die Spieleindustrie verlernt, gute Adventures zu machen.« Das bestätigt uns, die bisherige Linie weiter zu verfolgen – und auf den Hit zu warten, der das Genre wieder zu alter Größe führt.

TOLLES TUNGUSKA. Ein Adventure-Hoffnungsträger ist für viele Leserbriefschreiber **Geheimakte Tunguska** der deutschen Entwickler Fusionsphere. Und tatsächlich zeigt der Test: Die Newcomer aus Aichach verweisen sogar den Veteranen Benoit Sokal mit seinem **Paradise** auf die hinteren Ränge. Kein Wunder, schließlich lässt der kaum einen Design-Fehler aus und gibt den Beschuldigungen der Leser oben recht. Bleibt zu hoffen, dass es künftig mehr positive Ausreißer wie **Geheimakte Tunguska** gibt.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: 7

INHALT

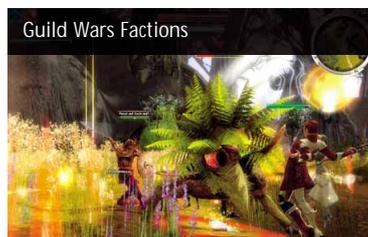
TESTS

Geheimakte Tunguska	120
Dungeon Siege 2: Broken World	123
Age of Pirates	124
Paradise	126

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 10/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Quests	Handlung	Charakter	Teamwork	Kampfsystem	Dialoge	Items	Rätsel	Kommentar	
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	10	10	10	10	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Guild Wars Factions	Online-Rollenspiel	Arena Net	NCSoft	07/06	90	9	8	7	9	10	10	9	9	10	9	10	9	10	9	10	
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	10	9	7	6	7	10	9	10	9	10	9	10	9	10	10	06/06: dt. Version
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	10	10	10	10	10	9	10	
5	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	10	9	9	9	10	9	10	10	08/01: Addon
6	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	10	10	7	8	10	10	10	09/01: Addon
7	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	10	10	10	10	10	09/01: Addon
8	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05 (84)	86	9	9	6	8	8	9	9	10	9	10	9	9	10	9	10	12/05, 05/06: Addon
9	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore	THQ	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	8	9	8	9	10	
10	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	10	8	9	10	8	9	10	10/03: Addon
11	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	9	8	9	8	9	9	10	06/04, 04/05: Addons
12	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	9	9	9	9	10	
13	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	84	7	8	7	10	9	10	10	10	7	8	8	8	8	8	8	überarb. Version
14	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	7	7	7	10	7	10	10	8	10	8	10	8	10	10	10	06/05, 05/06: Addons
15	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83		8	9	5	10	9	9	9	9	9	8	7	9	9	10	
16	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	NEU	83	7	9	9	9	10	7	8	8	8	7	9	9	9	9	10	
17	Dreamfall	Adventure	DTP	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	10	10	10	10	10	
18	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	9	8	9	8	10	03/05: Patch 1.8
19	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81		6	8	10	10	6	8	10	4	9	10	10	10	10	10	
20	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	9	9	9	9	10	
21	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	8	9	9	9	9	10	
22	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	9	9	9	10	10	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	8	8	8	8	10	
24	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	10	
25	Ankh	Adventure	Bhv	Deck 13	12/05	78	7	10	7	10	9	5	7	6	9	8	8	8	8	8	10	

Zu den Abenteuerspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.



In 100 Bildern um die Welt

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

In diesem klassischen Adventure lösen Sie Familienprobleme, schließen Freundschaften und entwirren eines der größten Menschheitsrätsel.

Die gewaltige Tunguska-Katastrophe ereignete sich 1908: Eine Explosion von der vielfachen Sprengkraft der Hiroshima-Bombe gibt seriösen Forschern bis heute Rätsel auf und halbseidenen Grenzgängern zwischen Populärwissenschaften und Legendenverbrämung Futter für ebenso abstruse wie spannende Theorien (mehr dazu im Kasten »Das Tunguska-Ereignis«). Und für die Entwickler von Fusionsphäre und Animation Arts liefert dieser Big Bang aus Sibirien die optimale Kulisse für ein klassisches Point&Click-Adventure in pseudoauthentischem Ambiente. Soll heißen: Die Story nimmt zwar Bezug auf das historische Tunguska-Ereignis und bedient

sich vieler Details der tatsächlichen Hintergründe und Forschungsergebnisse. Sie webt aber fiktive Handlungsstränge aus Vergangenheit und Gegenwart ein und versetzt die beiden Hauptpersonen Nina und Max mitten in einen Wirbel aus Geheimnissen, Verschwörungen und Reisen um die Welt.

Entführt in Berlin

Das Spiel beginnt gleich in der ersten Szene mit einem Knall: Nina Kalenkow, jung, hübsch und ganz nach Ihrer Maus tanzend, durchsucht verzweifelt das Labor ihres Vaters. Denn der ist erstens verschwunden und zweitens Wissenschaftler. Per Mauszeiger suchen Sie Hinweise und Gegenstände. Wir erfahren,

dass Ninas Vater ein Naturkundemuseum in Berlin leitet – oder geleitet hat. Denn wie Nina messerscharf kombiniert, deutet das verwüstete Büro auf eine Entführung von Kalenkow Senior. Nina ruft die Polizei, doch dort nimmt man sie nicht ernst. Komisch nur, das später trotzdem ein zwielichtiger Typ auftaucht und sich als Kommissar Kanski ausgibt. Überhaupt ist in **Geheimakte Tunguska** nicht jeder das, was er zu sein scheint. Zunächst aber durchstreift Nina weiter das väterliche Museum und trifft auf den zweiten Hauptcharakter: Max Gruber, den – was für ein Zufall – ebenfalls jungen und hübschen Assistenten ihres alten Herrn. Die beiden finden heraus, dass Ni-

nas Vater einst eine Expedition in die Tunguska-Region geleitet hat. Von da an überschlagen sich Ereignisse und Schauplätze: Von Moskau über Sibirien, von Kuba bis Irland und durch China in die Antarktis: Überall gilt es Rätsel zu lösen, um letztlich einer unfassbaren Geschichte auf die Spur zu kommen.

Koop-Modus

Die meiste Zeit über steuern Sie Nina, in einigen Abschnitten auch Max und selten beide gemeinsam. Dann schalten Sie per Mausclick zum Beispiel zwischen der in einer Zelle gefangenen Nina und dem als Befreier nahenden Max hin und her, um Wächter abzulenken oder mittels eines Bindfadens und einem Re-



Diese kubanische Krankenschwester will mit Hüftschwung Bürgermeisterin werden – und baut dabei ganz auf die Stimmen der Männer.



Über 100 stimmungsvolle Hintergründe durchsuchen Sie während des Spiels. Auf Wunsch zeigen die Lupen alle interaktiven Hotspots.

DAS TUNGUSKA-EREIGNIS

Am 30. Juni 1908 um 7:14 Uhr Ortszeit bebte die Erde. 65 Kilometer südwestlich der Handelsiedlung Wanawara, nahe des Ufers der Steinigen Tunguska, eines Flusses in Zentralsibirien, ereignete sich eine Explosion von unvorstellbarer Gewalt. Im verschlafenen Wanawara riss es den Bewohnern Fenster und Türen aus den Häusern, drei Nächte lang war es in weiten Teilen Europas nachts so hell, dass man im Freien Zeitung lesen konnte. Im Umkreis von bis zu 30 Kilometern wurden die Bäume entwurzelt.

Zahlreiche Expeditionen wurden unternommen, um dem Phänomen auf die Spur zu kommen. Doch weder die Theorie vom Meteoriten konnte erhärtet werden (kein Einschlagkrater), noch gab es Spuren eines Vulkanausbruches. Etwa 800 Augenzeugen berichteten von einem Flugobjekt im Zentrum der Explosion. Und dann gibt es da noch das Volk der Dzopa. Die leben in China und behaupten von sich, auf der Erde gestrandete Nachfahren von Außerirdischen zu sein. Bei einem Rettungsversuch im Jahre 1908 sei ihr Raumschiff verunglückt – Nährboden für Spekulationen. Andere schreiben die Explosion einem missglückten oder boykottierten Experiment des Physikers Nikola Tesla zu. Hier finden Sie weitere Fakten und Theorien zu diesem Ereignis:

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H104](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H104)

DAS ENSEMBLE



Nina Kalenkow

Motorrad fahrende Professorientochter. Sucht ihren Vater und lernt dabei Männer, die Welt, Vertrauen und Ver-rat kennen.



Max Gruber

Assistent von Ni-nas Vater. Gut erzogen, etwas langweilig. War nicht in Kuba und hat darum die Kranken-schwester ver-passt.



Sabrina

Kubanische Kranken-schwester, will eigentlich Bürgermeiste-rin werden und hat einen tollen Hüft-schwung.



Nicole Charlesroi

Leitet eine Ner-venklinik auf Kuba, die von einem italieni-schen Millionär gekauft wird – zwielichtig.



Oleg Kambursky

Etwas bärbeißi-ger alter Freund von Ninas Vater. Hilft Nina und Max bei der Su-che nach dem Entführten.



Kommissar Kanski

Erscheint plötzlich auf der Bildflä-che, obwohl die Polizei Hilfe verwei-gert hat – seltsam.

genrohr Gegenstände oder Bot-schaften auszutauschen.

Die meisten der Rätsel im Spiel sind Kombinationsrätsel. Sie probieren also in Ihrem übersichtlichen Inventar ver-staute Fundstücke untereinander zu kombinieren. Oder Sie angeln in Aquarien nach Schlüsseln, manipulieren in einer kubanischen Klapsmühle ein Grammofon oder tackern ein Elektrogerät auf ein Kätz-chen. Nein, das tun Sie nicht wirklich, aber etwas ganz ähn-lich Verrücktes, nur weniger ge-mein. Einige Rätsel wirken tat-sächlich ganz schön schräg, doch eher originell als unfair absurd. Die allermeisten Aufga-ben sind, zumindest im Nach-hinein, logisch nachvollziehbar. Einige wenige Schalter- und Verschiebepuzzles entschärft eine optionale Rätselhilfe. Die erklärt auf Wunsch das Grund-prinzip des Puzzles, so dass die Lösung leicht fällt.

Spielzeit gleich Spaßzeit

Ob Rätselhilfe, Interface oder Menüs: Die Bedienung von **Geheimakte Tunguska** ist glänzend durchdacht. Im schicken Tage-buch halten automatisch er-stellte Einträge und Abbildun-gen Sie immer auf dem newesten Stand und dokumentieren

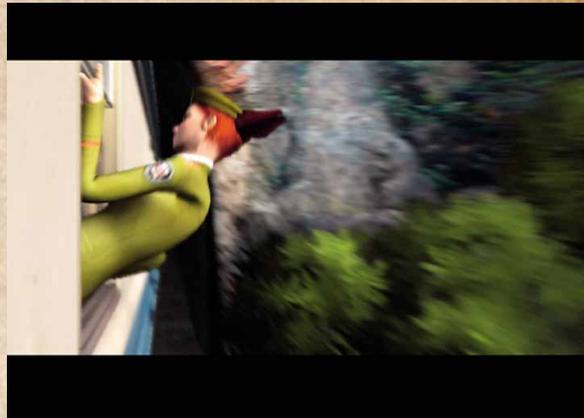
jeden Hinweis. Auch wenn der in den manchmal arg langen (abbrechbaren) Dialogen ver-steckt sein sollte. Sterben kön-nen Ihre Schützlinge nicht, Zeit-druck ist ein Fremdwort. Auch nützlich: Die Leertaste zeigt auf Wunsch alle interaktiven Hot-

spots – so wissen Sie auch oh-ne pixelgenaues Mauszeiger-Ballett immer, was Sie mani-pulieren, kombinieren oder mitnehmen können.

Wir haben unserer Layou-terin Sigrun, die noch nie ein Adventure gespielt hat, einen Rechner, eine Maus und **Geheimakte Tunguska** in die Hand gedrückt. Sie hat das Spiel ohne fremde Hilfe durchspielen können. Zwar vergingen bis zum Abspann gut 25 Stunden, aber wir ha-ben einen Adventure-Fan mehr in der Redaktion. Geüb-te Spieler sehen den Abspann schon nach etwa 15 Stunden. Klingt nach wenig, allerdings gibt es keine künstlichen Spielverlängerungen wie un-nötiges Hin- und Herlaufen oder gar Sackgassen.

Bild und Ton

Ein Phänomen ist die Technik von **Geheimakte Tunguska**: Ihren Eckdaten nach völlig veraltet (2D-Hintergründe in 1024x786), liefert sie alles, was der Adventure-Spieler braucht. Stimmungsvolle, de-taillierte Schauplätze, liebe-voll mit kleinen Animatio-



Auch wenn es in dieser Zwischensequenz anders aussieht: Das Spiel ver-zichtet auf Action-Einlagen, die Spielfigur ist unsterblich.

SIGRUN RÜB

sigrun@gamestar.de

Geheimakte Tunguska hat mich begeistert. Für Einsteiger ist es vor allem die leichte und zugängliche Handhabung des Spiels ein gro-ßer Pluspunkt. Der geschichtliche und mysteriöse Hintergrund macht die Handlung doppelt span-nend. Die Rätsel waren teilweise sehr knifflig, aber das macht ja gerade den Reiz aus. Zum Ende des Spiels hätte ich mir mehr Spiel gewünscht und weniger Dialoge. Trotzdem hat mir Tunguska von Anfang bis zum Ende Spaß gemacht.

»Neues Lieblings-Genre!«





Problem: In Antarktis-Bunkern mangelt es an Brücken. Die Lösung liegt in dem Tastenfeld.

nen zum Leben erweckt. Die 3D-Spielfiguren fügen sich perfekt in die 2D-Umgebung ein. Perspektivisch korrekte Darstellung und dynamischer Schattenwurf machen diesen Mix glaubwürdiger als viele Komplett-3D-Umgebungen. Für die Dramatik sorgen filmreif geschnittene Zwischensequenzen, die dem Spiel zwischen durch immer mal wieder richtig Tempo geben. Dazu passt der orchestrale Soundtrack wunderbar. Bei der Synchronisation



In Irland müssen wir eine Feuerbestattung nachholen, dieses Grab öffnen und das Amulett kassieren.

wurden Profisprecher eingesetzt, etwa die deutschen Stimmen von Johnny Depp, Angelina Jolie und Tom Hanks.

Witz komm raus

Nicht mithalten können da die eher staksigen Animationen der Charaktere. Und auch manche von Ninas Kommentaren zu Fundstücken oder Personen sind etwas langatmig und wirken oft mehr bemüht als locker und witzig. Generell sind beide Protagonisten wenig originell und leicht austauschbar. Und gegen Spielschluss nehmen Dialoge sowie Zwischensequenzen dem Spieler ein wenig das Ruder aus der Hand; da wünscht man sich des Öfteren mehr Akteur und weniger Zuschauer zu sein. Trotzdem ist **Geheimakte Tunguska** eines der besten Adventures der letzten Jahre: Wenig Innovationen, aber viel klassische Tugenden und Spielspaß erwarten Sie.



Diese Maschine wird zu bösen Zwecken eingesetzt und spielt eine gewichtige Rolle.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA ADVENTURE

ENTWICKLER: Fusionsphäre / Animation Arts
 PUBLISHER: Deep Silver
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: 1 DVD, 56 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 1.9.2006
 CA. PREIS: ca. 40 Euro
 USK: ab 6 Jahren

GENRE-CHECK
 SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden

GENRE: ABENTEUER
 SZENARIO: realistisch (fiktiv)
 RÄTSELSTIL: Denksport (Kombination)
 DIALOGE: starr (dynamisch)
 ACTION: keine (häufig)
 HANDLUNG: einfach (komplex)

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)
 SPIELMECHANIK: einfach (komplex)
 SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: Rätselhilfe, Tagebuch, Anzeige von Hotspots
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: ergonomischer Maus
 BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: nicht bekannt
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1



MICHAEL TRIER michael@gamestar.de

Gutes Spiel, kaufen. Was, noch Platz? Okay, warum gefällt mir Geheimakte Tunguska? Weil es endlich mal wieder ein klassisches 2D-Point&Click-Adventure mit Klasse aber ohne Schnickschnack ist. Ich spiele einfach drauf los, tauche schnell in die Geschichte ein, kombiniere und probiere nach Herzenslust um den (fast immer) logischen Rätseln auf die Schliche zu kommen. Keine fummelige Steuerung per Tastatur, keine nervigen Action-Sequenzen oder unfaire Speicherpunkte. Geheimakte Tunguska ist ein rundum gelungenes Adventure mit cleveren Komfortfunktionen, niedrigen Hardware-Anforderungen bei trotzdem schöner Grafik und sehr gutem Sound. Das einzige, was mich stellenweise genervt hat, waren die teils etwas bemühten Wortspielereien besonders der Hauptdarstellerin und die gegen Ende doch arg langen Mono- und Dialoge. Trotzdem: gutes Spiel, kaufen.

»Klassische Tugenden, clever inszeniert«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Hintergründe + dynamische Zwischensequenzen - Animationen - nur 1024 x 768 Pixel Auflösung	7/10
SOUND	+ Profisprecher in Spiellaune + atmosphärische Musik - mehr Umgebungsgerausche wären nett gewesen	9/10
BALANCE	+ Spieler kann keine Fehler machen + nie unfair + selbst absolute Anfänger können sofort loslegen	9/10
ATMOSPHÄRE	+ pseudo-authentisches Mystery-Setting rund um wahre Begebenheit + Cutscenes perfekt - bemühter Dialogwitz stört	9/10
BEDIENUNG	+ perfektes Point & Click + sinnvoll integrierte, optionale Spielhilfen + nützliches Tagebuch + schnelles Speichern & Laden	10/10
UMFANG	+ keine unnötigen Längen + die gesamte Spielzeit ist sinnvoll und unterhaltsam gefüllt - könnte für Profis länger sein	7/10
CHARAKTERE	+ skurrile Charaktere wie Kanski oder die Krankenschwester in den Nebenrollen - Hauptcharaktere bleiben zu blass	8/10
RÄTSEL	+ viele Kombinationsrätsel + fast immer logisch + nicht zu leicht - Handlungsreihenfolge strikt festgelegt	8/10
DIALOGE	+ informativ + innere Stimme deutlich von Sprechstimme zu unterscheiden - teils zu lang - linear, keine Entscheidungen	7/10
HANDLUNG	+ spannender Hintergrund + absolut linear, der nächste Schritt immer klar - absolut linear, dadurch keine Entscheidungsfreiheit	9/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

FAZIT: KLASSISCHES ADVENTURE IM BESTEN SINNE.

83 SPIELPÄSS

Da ist noch eine Rechnung offen...

DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD

Dieses Addon führt Ihr Schnetzelteam erneut nach Aranna – wo Sie nicht nur einen alten Erzfeind treffen, sondern auch neue Klassen und Aufträge.

Dunkler Magier ist ein Höllenjob: In liebevoller Kleinarbeit schmiedet man finstere Pläne, züchtet Monster, ermordet Unschuldige – und im Nu taucht ein strahlender Held auf, der alles kaputt haut. Nicht aber in **Dungeon Siege 2**: Am Schluss des Action-Rollenspiels triumphiert der Dunkle Magier und enthüllt Ihrem Heroen seinen Weltherrschafts-Ehrgeiz. Das schreit nach einer Fortsetzung, und die ist jetzt da: Im Addon **Broken World** jagen Sie den Wicht mit Ihrem bis zu sechsköpfigen Heldenteam durchs Fantasy-Reich Aranna, metzeln Monster – und profitieren zudem von einigen Neuerungen.

Neue Recken für Aranna

Ins **Broken World**-Abenteuer dürfen nur Helden starten, die das Hauptspiel bereits absolviert haben. Falls Sie keine Spielstände mehr haben, können Sie jedoch auch mit einem von sechs Weltenrettern von der Stange losziehen. Zu Beginn von **Broken World** treffen diese Reißbrett-Helden frische Mitstreiter. Falls Sie alte Heroen importieren, gibt's deren Gruppe samt Ausrüstung dazu. Wer **Dungeon Siege 2** von vorn beginnt oder einen fertigen Helden wählt, darf nun auch als Zwerg in den Metzelnkampf ziehen. Außerdem gibt's zwei neue Mischklassen: Steinfaust und Blutmörder. Ersterer muss Nahkampf und Naturmagie beherrschen, darf dafür aber seine Waffen magisch verstärken und die Erde beben lassen. Blutmörder erlernen Kampfmagie und Fernkampf, damit sie Fallen legen und viel Schaden anrichten können – was sie aber Lebensenergie kostet. Die neuen Klassen bringen Abwechslung in die simple Schnetzelei;



Beim Beben der Steinfaust schießen Stacheln empor.



Auch in **Broken World** sind die Metzelngefechte effektiv, aber anspruchslos und extrem unübersichtlich.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Broken World setzt **Dungeon Siege 2** routiniert fort: Missionen und Story sind gewohnt fesselnd, die frischen Klassen eine nette Dreingabe. Fans des Hauptprogramms dürfen getrost zugreifen – zumal die Sammelsucht nach Gegenständen und Talenten wieder tagelang motiviert. Das größte Manko von **Dungeon Siege 2** drückt aber auch im Addon aufs Heldengemüt: Die Schnetzelorgie ist ermüdend anspruchslos, mühelos wirbelt sich's selbst durchs dichteste Monstergetümmel. Löblich aber, dass das Addon fertige Helden mitliefert – wer keinen Spielstand mehr hat, muss nicht von vorne anfangen. Mangels großer spielerischer Neuerungen ist **Broken World** zwar kein Hit, aber ein gelungenes Addon für ein gutes Action-Rollenspiel.

»Mehr vom Guten«

Höllensjob (Sie erinnern sich: Pläne, Monster, Morde) macht er nämlich doch gerne.

»WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H35«



BROKEN WORLD ACTION-ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Gas Powered Games (Dungeon Siege 2, GS 10/2005: 83 Punkte)
PUBLISHER 2k Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, TCD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D) 22.8.2006
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 12 Jahre



DVD: Test-Check



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: H34



ADDON: Hauptprogramm benötigt

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600			
1,0 GHz Intel			2,0 GHz Intel			2,8 GHz Intel			Geforce 6600 GT			
1,0 GHz AMD			XP 1800+ AMD			XP 2600+ AMD			Radeon X600 / X700			
256 MB RAM			512 MB RAM			1,0 GB RAM			Radeon 9700 / 9800			
2,9 GB Festpl.			2,9 GB Festpl.			2,9 GB Festpl.			Geforce 6800 GT			
									Radeon X800 XL			
									Geforce 7600 GT			
									Radeon X850 XT			
									Radeon X1900 XT			
									Geforce 7900 GTX			

PROFITIERT VON EAX, Dual Core-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ keine Angaben
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER) Wie Solospiel (4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Locker und leicht, ideal für Einsteiger. Profis ödet's schnell an.

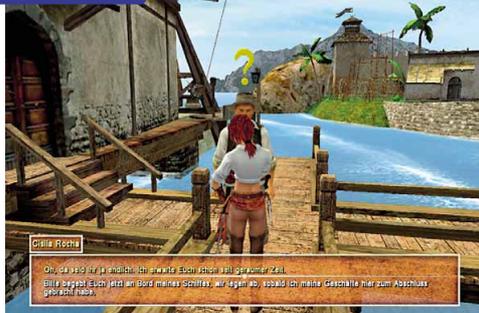
BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> liebevoll animierte Monster detaillierte Landschaft schöne Effekte hoch aufgelöste Texturen polygonarme Modelle 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> meist wuchtiger, mitreißender Soundtrack gut vertonte Dialoge ordentliche Effekte einige lahme Musikstücke 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> gutes Tutorial knackige Zwischengegner Kampf gegen normale Gegner anspruchslos bis ermüdend 	5/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> stimmige Fantasy-Welt Quests erzählen kleine Geschichten atmosphärische Farbgebung viele versteckte Schätze 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> automatische Sammelfunktion Sortierknopf fürs Inventar Beute wird als Text angezeigt unübersichtliche Spielansicht 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> neue Klassen Zwerg umfangreiche Story frische Gegenstände und Zauber keine spielerischen Neuerungen 	9/10
QUESTS	<ul style="list-style-type: none"> erzählen kleine Geschichten spannende, wendungsreiche Rahmenhandlung eine eigene Quest für jeden neuen Mistreiter 	9/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> Helden steigern die Talente, die sie benutzen sinnvoller Talentbaum... ... der aber wenig Spezialisierung erlaubt 	7/10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> nützliche Talente für jede Klasse harte Gefechte gegen Zwischengegner anspruchslöse Kämpfe gegen normale Feinde 	8/10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> zahllose Waffen, Rüstungen, Sets, Zauber, Talente Sammelsucht greift auf schon nach wenigen Spielminuten 	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: GUTES, ABER ANSPRUCHSLOSES METZEL-ADDON.





In Häfen warten jede Menge Questgeber.



Die Menüs sind genauso überladen wie hässlich.



In den Seeschlachten können Sie verbündete Schiffe über ein Ausklapp-Menü befehligen und so den Gegner einkreisen.

Angejahrte Freibeuter

AGE OF PIRATES

Plündern, brandschatzen und rauben: Das Leben als Pirat kann so herrlich sein – es sei denn, Sie bereisen unter Akellas Flagge die Karibik.

Auf Piratenspielen scheint ein Fluch zu liegen. Neben dem völlig vermurksten **Fluch der Karibik** (Test im Actionteil dieser Ausgabe) erleidet auch **Age of Pirates** Schiffbruch, wenn auch auf höherem Niveau. Doch trotz guter Segelphysik und ordentlichen Seeschlachten dümpelt die Karibiksimulation im Meer der Ödnis.

Emanzipierte Piraten
Mann oder Frau? Das ist die Frage, die Sie sich am Anfang Ihrer Karriere als Freibeuter in der Karibik des 17. Jahrhunderts stellen müssen. Aber eigentlich spielt es keine Rolle, ob Sie als Blase (so heißt der Kerl wirklich) oder Beatrice in See stechen. Denn so oder so suchen und fin-

den Sie letztlich den jeweils anderen, um schließlich Vizekönig zu werden. Zu Beginn besitzen Sie ein kleines Schiff samt Crew und ein Stück einer Seekarte. Nun müssen Sie sich für eine von vier Nationen entscheiden, in deren Auftrag Sie fortan die Karibik durchstreifen. Ausgestattet mit einem Kaperbrief versenken Sie gegnerische Schiffe, plündern Handelskonvois oder transportieren schon mal Passagiere. Das klingt so genreblich wie spannend. Doch erste Wolken ziehen schon vor dem Auslaufen im Hafen auf. Zwar müssen Sie dank eines Reiseumenus die 3D-Umgebung der Stadt nicht mühsam zu Fuß durchlaufen, sondern können sich zu den wichtigen Orten (Händler, Werft, Gouverneur und Kneipe) direkt teleportieren. Nur ist die Steuerung dabei alles andere als einheitlich. Um zum Beispiel den Hafen zu verlassen, müssen Sie sich zuerst

per Menü und entsprechendem Tastendruck zum Kai teleportieren und dann den Charakter um 180 Grad drehen. Per W-Taste ein paar Schritte machen und dann mit F3 auf das Schiff wechseln. Danach wird wieder über die Eingabetaste das Menü aufgerufen, über das Sie endlich auf der Übersichtskarte landen und Ihre Reise mit einem Druck auf W (zum Segel setzen) beginnen können. Und das ist in jedem Hafen so! Viel umständlicher geht es kaum. Apropos Karte: Auf der sind zwar alle 16 Inseln, die Sie bereisen können verzeichnet. Aber die Namen der Städte darauf zeigt sie nicht an. Wo Petit-Guave (das ist eins der Reiseziele einer Mission) genau liegt, haben wir nur dank Google-Maps erfahren!

Angriff ohne Ende

Aber den Fluch der Unzulänglichkeiten wird man auch nicht los, wenn man endlich übers Meer schippert. Das liegt nicht so sehr an der hässlichen Karte. Viel nerviger sind die Angriffe von Piraten, denen man vor allem am Anfang fast hilflos ausgeliefert ist: Plötzlich kracht ein Piratenschiff-Icon in das Abbild Ihres Kahns und **Age of Pirates** blendet in den Echtzeitkampf in 3D-Ansicht um. Jetzt hilft nur, den eigenen Pott möglichst in Windrichtung auszurichten und den Verfolgern zu entkom-



In Stürmen können Sie nur fliehen – Schäden gibt es trotzdem.



Nach dem Entern geben Sie den Gegnern Saures, per Rechtsklick gewinnen Sie immer.

men. Das kann, je nach Tempo des Angreifers, schon mal fünf Minuten oder länger dauern. Doch kaum sind sie den Burschen los, kracht auch schon der nächste Freibeuter heran und die Jagd geht von vorn los. Die Naturgewalten sind ebenfalls Ihr Feind. Immer wieder geraten Sie in einen Sturm. Auch dem entkommen sie nur in der 3D-Ansicht, dabei wird für gewöhnlich Ihr Schiff heftig beschädigt. Zerfetzen dann noch die Segel, und taucht urplötzlich ein Pirat auf, laden Sie am besten einen alten Spielstand. Speichern kann man immerhin jederzeit. Ebenfalls unpraktisch: Wenn Sie anlegen wollen, müssen Sie wiederum die F3-Taste drücken. Allerdings donnert Ihr Kahn dabei gern mal am Ziel vorbei. Sie müssen erst umständlich abbremesen, den Kurs korrigieren und in den Hafen segeln – und hoffen, dass nicht inzwischen ein Pirat angreift.

Simple Säbelschlachten

In allen Häfen können Sie jede Menge Aufgaben ergattern. Der Transport von Menschen und Gütern bringt Ihnen nicht nur

Bargeld ein, mit dem Sie neue Schiffe kaufen und die alten aufrüsten können. Sie erhalten so auch Erfahrungspunkte. Die gibt's für das Versenken von Gegnern ebenfalls. Dadurch kommt Ihr Held in den Genuss von Sonderfähigkeiten. Diese steigern die Trefferquote in Seegefechten, erhöhen das Tempo des Schiffes oder erlauben Ihnen, mehr als ein Schiff pro Schlacht zu befehligen.

Außerdem statten Sie Ihren Charakter mit zuvor an Marktständen gekauften Waffen aus. Säbel und Pistolen benötigen Sie, wenn Sie ein gegnerisches Schiff entern. Dann finden Sie sich plötzlich in 3D an Deck wieder und beharken feindliche Seeleute. Sind alle erledigt, geht es im Endkampf gegen den Kapitän des Schiffes. Allerdings sind diese Kämpfe alles andere als herausfordernd. Es reicht meist, per rechtem Mausklick zuzuschlagen und der Feind liegt binnen Sekunden am Boden. Wer's etwas aufregender mag, kann mit einer Pistole schießen. Eroberte Schiffe plündern und versenken Sie oder verleiben sie der eigenen Flotte ein.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ach Akella... Mit Age of Pirates machen die Russen bereits zum dritten Mal dasselbe Spiel. Und an den Steuerungsmacken und dem mittlerweile überholten Spielkonzept haben sie nichts geändert. Vor allem das Anlegen im Hafen ist eine fiese Geduldprobe. Auch optisch gibt es wenig Verbesserungen. Abwechslung ist Mangelware: Nach ein paar Stunden hat man alles gesehen, Überraschungen gibt es dann nicht mehr, die Missionen wiederholen sich stumpf. Schade, ich hätte Lust auf ein neues Pirates gehabt. Aber noch mal das alte Sea Dogs (wenn auch hübscher verpackt) mag ich nicht mehr.



»Spiel über Bord«



Vor der Übersichtskarte verbringen Sie die meiste Zeit während der Seereisen.

Drumherum existiert im Kleingedruckten eine sehr dünne Story um ein im Säuglingsalter getrenntes Geschwisterpaar, deren Vater einst einem Verrat zum Opfer fiel. Allerdings ist die Geschichte weder sonderlich spannend, noch hat sie viel mit dem Spielverlauf zu tun. Sie be-

kommen ab und zu gegen Geld Hinweise, statt Zwischensequenzen gibt's nur Texttafeln. Bis zu acht Parteien dürfen sich im Multiplayer-Modus via LAN oder Internet mit Kanonen beharken, Konvois beschützen oder Festungen angreifen. **MIC**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H85

AGE OF PIRATES ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Akella (Fluch der Karibik, GS 09/2003: 72 Punkte)
 PUBLISHER Atari TERMIN (D) 31.8.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch USK ab 6 Jahre



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: H86

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600	
1,8 GHz Intel			2,0 GHz Intel				2,5 GHz Intel			Geforce 6600 GT	
XP 1600+ AMD			XP 1800+ AMD				XP 2400+ AMD			Radeon X600 / X700	
256 MB RAM			512 MB RAM				1,0 GB RAM			Radeon 9700 / 9800	
4,0 GB Festpl.			4,0 GB Festpl.				4,0 GB Festpl.			Geforce 6800 GT	
										Radeon X800 XL	
										Geforce 7600 GT	
										Radeon X850 XT	
										Radeon X1900 XT	
										Geforce 7900 GTX	

PROFITIERT VON Gamepad
 BILDFORMATE 4:3 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Starforce
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Konvoi (16), Angriff auf Festung (16)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Intern
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
 FAZIT Etwas behäbige Gefechte auf hoher See.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön animiertes Wasser + schicke Städte - wenig Polygone - hässliche Menüs	7/10
SOUND	+ bombastischer Orchester-Soundtrack... - ...wiederholt sich oft - langweilige Sprecher	6/10
BALANCE	+ gut austariertes Wertesteigern - frustrierend schwere Anfangsphase	6/10
ATMOSPHERE	+ authentisches Piraten-Flair + realistische Karibikkarte - Wellengang wie auf dem echten Meer	7/10
BEDIENUNG	+ unlogische Menüsteuerung + krampfige Hafeneinfahrten - inkonsistente Tastenbelegung - keine Kartenbeschriftung	5/10
UMFANG	+ massenhaft Missionen + riesige Karibik zum freien Erkunden + auf fünf Seiten spielbar + Heldenwahl ziemlich egal	7/10
HANDLUNG	+ viele Quests - völlig langweilige 08/15-Handlung, die nur in winzigen Häppchen und lediglich durch Texte erzählt wird	4/10
KAMPFSYSTEM	+ mehrere Schiffe auf einmal kommandierbar + realistische Schadensermittlung - zu leichter Nahkampf	8/10
CHARAKTERE	+ motivierendes Charaktersystem - Helden bleiben das ganze Spiel über farblose Figuren	4/10
ITEMS	+ massenhaft Schiffe, Waffen und Waren + motivierender Handel in der ganzen Karibik mit komplexem Wirtschaftssystem	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: NUR EIN UNINSPIRIERTER PIRATES-ABLEGER.



Lost in Paradise

PARADISE

Trotz nettem Afrika-Szenario und hübscher Hauptdarstellerin krankt das Spiel des Syberia-Erfinders an zu vielen Detailmängeln.

Der fiktive afrikanische Staat Mauranien galt lange Zeit als Paradies auf Erden. Doch politische Turbulenzen und die strenge Herrschaft des autoritären Königs Rodon sorgen inzwischen für immer größere Probleme; Rebellen stehen kurz davor, die Herrschaft zu übernehmen. Ann Smith ist die Tochter des Monarchen, hat ihren Vater aber seit zehn Jahren nicht mehr gesehen. Als dieser sie bittet, nach Hause zu kommen, macht sich Ann auf den Weg ins ferne Afrika. Doch ein Flugzeugabsturz durchkreuzt die Pläne der jungen Frau. Zwar bleibt sie unverletzt, verliert aber ihr Gedächtnis – und erwacht als neue Haremsfrau eines örtlichen Prinzen. Doch das ist nicht ihr einziges Problem. Die Reise durch das verfallene Paradies wird für Ann gleichzeitig eine Reise in ihre eigene Vergangenheit. Bei Gesprächen mit den Einwohnern des Landes wird ihr klar, dass sie viel enger mit Mauranien verbunden ist, als sie es sich vorstellen konnte. Warum möchte König Rodon Ann sehen – und woher kennt sie einen schwarzen Leopard, der

im Garten des Prinzen als Haustier gehalten wird?

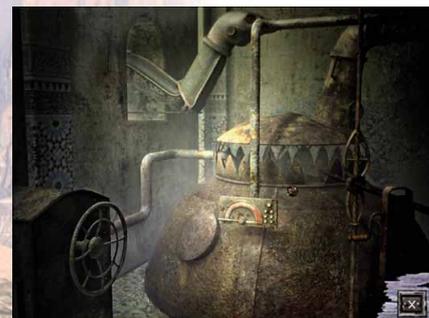
Ausweg aus dem Paradies

Im Point&Click-Adventure **Paradise** erleben Sie die Geschehnisse in Mauranien aus der Sicht von Ann. Viele Rätsel und Dialoge warten auf die junge Frau, bevor sie endlich Kontakt mit dem König aufnehmen kann. Das Spiel beginnt im Prinzenpalast. Nach dem kurzen Intro werden Sie ins kalte Wasser geworfen. Ohne recht zu wissen, was zu tun ist, läuft man mit Ann durch den Palast, der aus zahlreichen Zimmern und einem großen Garten besteht. Wie im ganzen Spiel erschweren ungünstige Kameraperspektiven die Orientierung, oftmals erkennen Sie Türen erst gar nicht als solche. Der mitun-

ter ruckelnde Mauszeiger zeigt obendrein auch nicht alle möglichen Ausgänge, regelmäßig erreicht man wichtige Orte nur durch Zufall. So ist auf einem Bildschirm beispielsweise ein Aufzug und auf der rechten Seite eine Tür zu sehen; nichts deutet darauf hin, dass es auch links neben dem Fahrstuhl noch einen weiteren Ausgang gibt. Nur wer zufällig beim blinden Ausprobieren pixelgenau auf eine Stelle unterhalb der Aufzugtür klickt, findet den neuen Bereich überhaupt.

Suchen und Finden

Genauso schwer wie die Ausgänge sind auch viele der Objekte in **Paradise** zu finden. Bei den bräunlich dominierenden Hintergrundfarbtönen artet die Suche nach einem kleinen Stück Kreide oder einem Zweig



Oft sind Gegenstände sehr gut versteckt. Suchspiel: Finden Sie den Stofffetzen an diesem Boiler?



Im Baumdorf der Molgrave unterhält sich die Heldin Ann Smith intensiv mit dem Häuptling.

in mühevolleres Absuchen der Bildschirme aus, bis man endlich den kleinen Bereich gefunden hat, in dem sich der Mauscursor verändert. Haben Sie ein Objekt erstmal im Inventar, das sich bequem mit der rechten Maustaste öffnen lässt, können Sie es mit anderen Gegenständen verbinden oder an einem



Wo geht es jetzt weiter? Die Kameraperspektiven in Paradise sind wie in diesem Beispiel oft recht ungünstig gewählt.

KÄFERPARADIES



Neben dem störrischen Mauszeiger sind wir beim Durchspielen auf einen schlimmen Bug gestoßen. In der Mine konnten wir einen Gesprächspartner nicht zum Sprechen bewegen, was allerdings nötig gewesen wäre, damit die Story weitergeht. Das Neuladen eines Spielstandes kurz vor der Szene half nicht. Erst das Laden eines älteren Spielstandes (kurz nach dem Betreten der Mine) sorgte für Abhilfe. Da es auch sonst mehrere kleine Fehler im Spiel gibt, sollten Sie den Spielstand regelmäßig sichern.

bestimmten Ort benutzen. Allerdings gibt das Spiel kaum Hinweise, was überhaupt zu tun ist. Nicht selten steht man ratlos vor Schalttafeln oder eigenartigen Apparaturen. Auch Kommentare wie »Das klappt nicht« fehlen komplett.

Afrikanischer Marathon

Die Güte der Rätsel ist durchwachsen. Wenn Ann in einer afrikanischen Kleinstadt für ihre Flucht diverse Autoteile zusammensucht, hat **Paradise** einen seiner wenigen Höhepunkte. Viel zu oft bestehen die Aufgaben aber nur aus langwieriger Lauferei. Nicht selten darf Ann gleich mehrere Bildschirme zurückgehen, weil ein vormals noch nicht aufnehmbarer Gegenstand plötzlich interessant geworden ist. Einige Rätsel sind zudem unlogisch anstrengend: Im Palast benötigt die junge Frau beispielsweise Wasser, kann ihren Krug aber nur an einer bestimmten Stelle am anderen Ende des Anwesens füllen, obwohl in fast jedem Zimmer mindestens ein Brunnen steht. Die Suche nach Wasser hat den Entwicklern scheinbar so gut gefallen, dass Sie den Krug anschließend gleich nochmal füllen dürfen.

BENEDIKT PLASS

Für **Paradise** muss man wirklich Geduld mitbringen. Hilfestellungen bei den Rätseln sind Fehlanzeige, und die Suche nach kleinen Gegenständen, die sich kaum vom Hintergrund abheben, sorgt für Frust. Hinzu kommen eklatante Steuerungs-Macken. Darüber könnte ich ja hinweg sehen, wenn wenigstens die Story ihr volles Potenzial entfalten würde. Doch hier bleibt leider genauso vieles Stückwerk wie beim Spieldesign. Der abrupte und enttäuschende Schluss ist nicht zu verzeihen. Wegen des interessanten Szenarios und ein paar netten Rätseln können Adventure-Fans ein Probespiel wagen. Zuviel versprechen sollten sie sich aber nicht vom Ausflug ins Paradies.

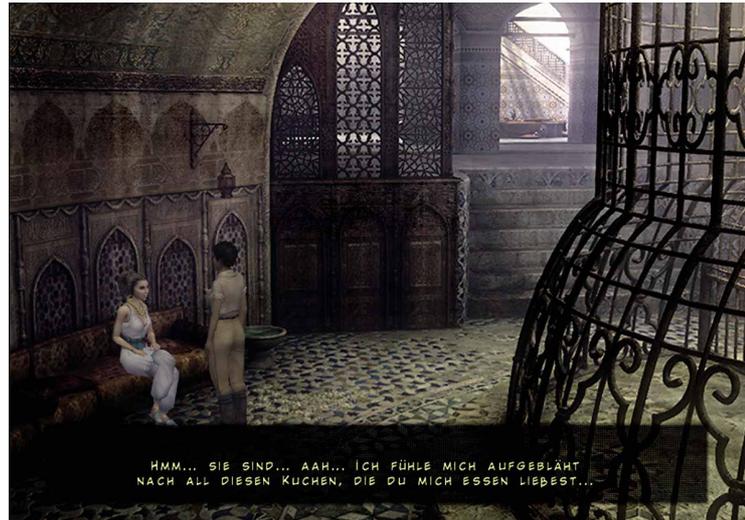
»Unvollendetes Paradies«



Der vergessene Panther

In drei Traumsequenzen übernehmen Sie die Kontrolle über den schwarzen Leoparden. Die Maussteuerung des Raubtieres ist dermaßen misslungen, dass selbst das einfache Fangen eines Vogels zur Qual wird. Mit einem Druck auf die Escape-Taste lassen sich die Sequenzen glücklicherweise augenblicklich abbrechen – glauben Sie uns, Sie verpassen nichts. Für den Fortgang der Handlung ist der Abschluss der Katzen-Missionen nicht notwendig. Dank einiger recht atmosphärischer Zwischensequenzen wächst einem der schwarze Leopard dennoch schnell ans Herz; zudem hat man immer das Gefühl, dass er noch ein Geheimnis birgt. Ann selbst zeigt dagegen nur wenig Liebe zu ihrem Tier. Ohnehin mangelt es **Paradise** an Emotionen. So wird der Leopard im letzten Kapitel schwer verletzt. Als die junge Frau das Tier kurz darauf erblickt, kommt nicht ein einziger Kommentar von ihr.

Am Ende haben die Drehbuchschreiber die Story um die Dschungelkatze sogar komplett vergessen, ohne weitere Informationen dazu läuft zum Schluss der Abspann über den Bildschirm. Das verwundert letztlich nur wenig, denn das Ende kommt überraschend schnell und ist ausgesprochen unbefriedigend. Der schwache Abspann lässt zudem viele Fragen offen. Auch ist das Finale des Spiels gänzlich ohne Höhepunkt. Immerhin bereist Ann in den knapp sechs Stunden Spielzeit abwechslungsreiche Orte wie eine Mine, die Wüste, ein Baumdorf oder das Schiff des Königs.



Die Dialoge sind ziemlich langweilig und verraten nur wenige Hintergrundinformationen. Mit der rechten Maustaste lassen sich einzelne Textzeilen immerhin überspringen.

Standbild mit Frau

Technisch kann **Paradise** nicht überzeugen. Vor den starren Hintergrundbildern wirken die Figuren deplatziert, die hölzernen Animationen tun ihr Übriges. Einigermaßen hübsch sind

die Lichteffekte und die wenigen Cutscenes. Dafür geht die deutsche Synchronisation in Ordnung. Allerdings sind die Dialoge weder witzig (wie etwa in **Ankh**) noch interessant, so dass das Zuhören eher ermüdet. **BP**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H53**

PARADISE ADVENTURE

ENTWICKLER White Birds Production (Syberia 2, GS 6/04: 68 Punkte)
 PUBLISHER Dtp / Anaconda TERMIN (D) 27.7.2006
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro
 AUSSTATTUNG Minibox, 1 DVD, 15 S. Handbuch USK ab 12 Jahre

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHERD-PCs			3D-GRAFIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX		
800 MHz Intel	800 MHz AMD	256 MB RAM	1,5 GHz Intel	XP 1300+ AMD	512 MB RAM	2,0 GHz Intel	XP 1800+ AMD	1,0 GB RAM	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.

PROFIERT VON: 4:3 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDVD

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1



BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Szenarien oft ohne jegliche Animation nur niedrige Auflösung möglich (800x600) 	5/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> guter Soundtrack deutsche Sprecher sind gut gewohnt... ...aber sprechen lustlos, vieles klingt abgelesen 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> kaum Hilfestellungen und Feedback lange Laufwege Kameraperspektiven Sucherei nach Ausgängen und Objekten 	4/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> interessantes Afrika-Szenario nettes Mysterium um den Panther insgesamt emotionslose Charaktere 	6/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Laufen mit Doppelklick Mauszeiger hakt katastrophale Leoparden-Steuerung in Traumsequenzen 	6/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Schauplätze auch für ein Adventure Spiel zu kurz (knapp 6 Stunden) keine Verzweigungen 	5/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> sympathische Heldin Figuren bleiben allesamt blass wenige Hintergrundinformationen 	6/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> einige gute Rätsel Logik fehlt oft viel zu viel blindes Ausprobieren nötig viel zu viel Bildschirm-Absucherei 	5/10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> ode präsentiert Gespräche vermitteln nur wenige Informationen nicht witzig, nicht traurig, nicht spannend 	5/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> spannende Grundgeschichte... ...halbherzig umgesetzt vielen von der Handlung bleibt im Unklaren 	4/10

PREIS/LEISTUNG **UNGENÜGEND** SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT: UNFERTIG WIRKENDES ABENTEUER.



