



Markus Schwerdtel

markus@gamestar.de

WAR FRÜHER ALLES BESSER?

»GAMESTAR IST ZU HART!« Das hören wir (zumindest sinngemäß) immer wieder von Adventure-Publishern und -Fans. Der Grund: Nur selten schafft es ein Adventure wie **Dreamfall** bei uns über die 80er-Marke, oft landen Titel dieser Machart in unteren oder durchschnittlichen Wertungsbereichen. Bestes Beispiel in dieser Ausgabe: **Das Eulemborg Experiment**. Woran liegt dieser Wertungs-Tiefflug? Sind wir etwa wirklich zu hart? Hassen womöglich GameStar-Redakteure alle Adventures?

MAßSTAB: MONKEY ISLAND 3. Obige Frage ist natürlich Quatsch! Doch wie in anderen Genres auch vergleichen wir neue Titel mit den bisher besten Vertretern. Und das sind nach all den Jahren immer noch die Titel von LucasArts, allen voran **Monkey Island 3**. Holen Sie diese alten Kamellen mal raus, und ziehen Sie den Vergleich. Und, was macht mehr Spaß? Eben! Bleibt die Frage, ob wir uns dem gesunkenen »Qualitätsniveau« anpassen sollten. Wir sagen: Nein! Wenn neue Adventures höhere Wertungen bekommen wollen, müssen sie schlicht besser werden – über acht Jahre alte Titel machen vor, wie's geht. Wie denken Sie dazu? Schreiben Sie mir an markus@gamestar.de!

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: 

INHALT

TESTS

Das Eulemborg Experiment.....106

Gods.....108

Face of Mankind.....109

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 09/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	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	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	
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	87	10	9	7	6	7	10	9	10	9	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	9	
5	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
6	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
7	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	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	9	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	
10	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
11	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	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	
13	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	84	7	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
14	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
15	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	7	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
16	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
17	Dreamfall	Adventure	DTP	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
18	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
19	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
20	The Westerner	Adventure	DTP	Revivtronic	04/04 (84%)	79	6	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
21	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
22	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	
24	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	9	
25	Ankh	Adventure	Bhv	Deck 13	12/05	78	7	10	7	10	9	5	7	6	9	8	

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

Zum Eulen

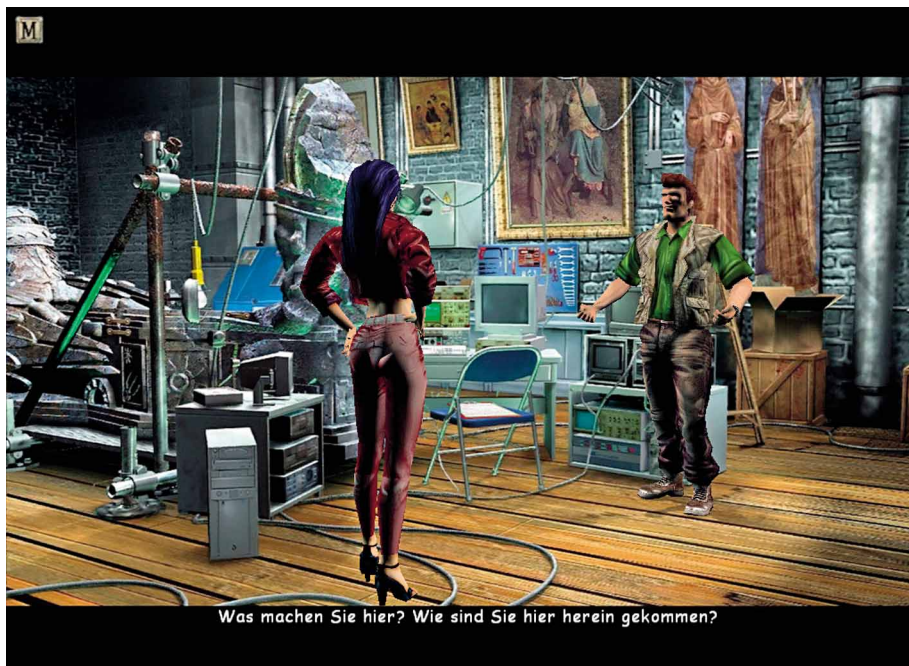
DAS EULEMBERG EXPERIMENT

Er klingt wie Indiana Jones, ist aber nur ein fader Abklatsch davon: Adam Quinn lüftet das Geheimnis des ewigen Lebens – und tappt dabei in so ziemlich jedes Spieldesign-Fettnäpfchen des Genres.

Das sind noch echte Probleme: Professor Adam Quinn wird vom Telefon geweckt, er soll einen Mordfall untersuchen. Doch er traut sich nicht im Morgenmantel aus dem Haus, und seine Freundin Laura hat den Schlüssel zum Kleiderschrank versteckt! Unfreiwillig komisch beginnt das Adventure des kantkinnigen Akademikers. Unlogisch geht es weiter, wenn Adam mit Ihrer Hilfe das Rätsel um das **Eulemberg Experiment** zu lösen versucht. Unprofessionell sind die vielen Anschlussfehler in Dialogen und die langatmigen Gespräche. Unfassbar, dass wir es trotzdem durchgespielt haben.

Schlechter Tausch

Was machen Sie, wenn Sie wissen, dass Ihr Hausdiener besagten Schrankschlüssel mit sich herumschleppt, ihn aber nicht herausrücken will? Dem Kerl mit Kündigung drohen? Körperliche Gewalt anwenden? Adam Quinn besorgt sich ein wertvol-



Was machen Sie hier? Wie sind Sie hier herein gekommen?

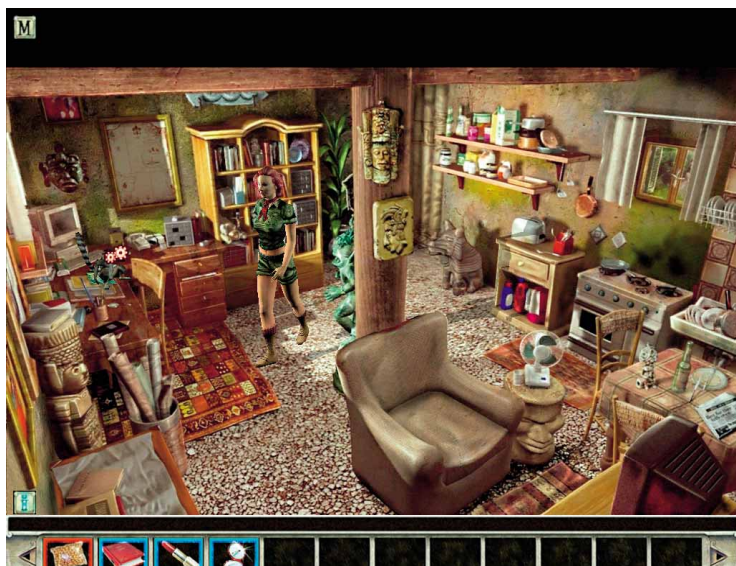
Quinn hat endlich Professor Ubenburgs Geheimlabor entdeckt. Doch die fiese Jenna Hate sitzt ihm im Nacken.

les Artefakt und bietet es dem Angestellten zum Tausch gegen den Schlüssel an. Unlogisch! Und wie öffnen Sie eine Waschmaschine? Einfach am Verschluss-

hebel ziehen? Viel zu einfach für Adam Quinn. Vor allem, weil das Gerät auch noch »vom Dreck verkrustet« ist. Also geht er in die Küche und holt erstmal einen Reiniger. Der Reiniger steht zwar schon seit Spielbeginn in der Küche herum, aber erst wenn Adam ihn für ein Rätsel braucht, kann er ihn mitnehmen. Unlogisch! Und dann die Sache mit dem Autoschlüssel: Mit dem in der Hand betreten wir die Straßen und entdecken unseren Wagen. Wer jetzt auf die Idee kommt, mit dem »Schlüssel-Benutzen«-Befehl das Auto zu öffnen, wird mit einem lapidaren »Das geht nicht« abgespeist. Stattdessen müssen Sie die Schlüssel ignorieren und die Autotür einfach per Rechtsklick öffnen. Wem jetzt die Worte »Rätseldesign aus der Hölle« im Kopf herumspuken, kann sich mit unserem Tester seelenverwandt fühlen.

Lange Weile

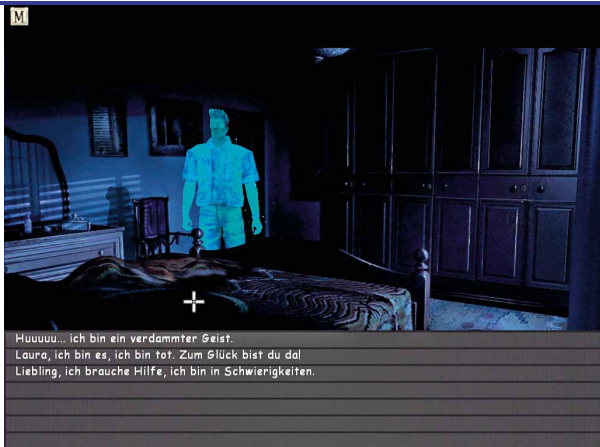
Wir könnten den ganzen Test mit Logikfehlern füllen, dann bliebe aber kein Platz mehr für die anderen Schwächen des Programms, zum Beispiel die Steuerung. So bewegt sich der Professor mit akademischer Gemütlichkeit über den Bildschirm. Laufen mag er nicht. Lediglich den Ausgang findet er per Doppelklick binnen Sekunden. Ebenfalls umständlich: Das



Zeitweilig schlüpfen Sie in die Rolle von Adams Freundin Laura. Das Inventar am unteren Bildrand müssen Sie in jeder Szene neu umständlich über den Button links aktivieren.



Gereist wird auf dem immer größeren Stadtplan.



Preisfrage: Welche zwei dieser Multiple-choice-Antworten sind überflüssig?

Huuuuu... ich bin ein verdammter Geist.
Laura, ich bin es, ich bin tot. Zum Glück bist du da!
Liebling, ich brauche Hilfe, ich bin in Schwierigkeiten.

NAMENSVERWIRRUNGEN

In England wurde das Spiel bereits 2005 unter dem Titel Martin Mystère: Operation Dorian Grey. Abgesehen von der englischen Sprache unterscheidet sich die Version aber nicht vom Eulemberg Experiment.

Inventar erscheint erst, nachdem Sie auf einen Knopf unten links geklickt haben. Bei jedem Szenenwechsel müssen Sie das erneut machen. Apropos Wechsel: Während sich der Held durch die statischen Kulissen bewegt, verändert sich immer wieder mal automatisch die Perspektive. Das führt dazu, dass Sie des Öfteren Gegenstände, die Sie eigentlich benutzen wollen, nicht mehr sehen können.

Kryptisches Code-Knacken

Heutzutage scheint kein Adventure mehr ohne langweilige Symbol-Puzzle-Einlagen auszukommen. Das Eulemberg Experiment macht da keine Ausnahme. Allerdings müssen Sie nur sehr selten den Zahlencode eines Schmuckkästchens knacken oder abstrakte Zeichen korrekt untereinander anordnen. Gut so, denn diese Rätsel können Sie oft nur durch stures Ausprobieren lösen. Sämtliche Hinweise im Spiel bleiben vage. Selbst wenn man die Lösung hat, stellt sich kein »Ach ja, klar!«-Effekt ein.



Sie müssen Runen in der richtigen Folge anklicken.

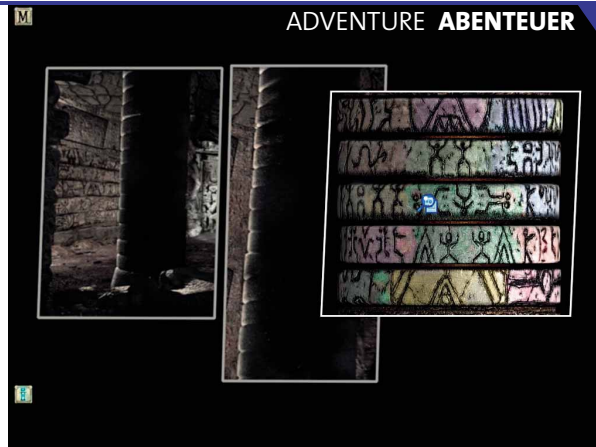
Müder Ford

Einem Adventure verzeiht man viel, wenn wenigstens die Geschichte mitreißt. Doch auch die ist im Eulemberg Experiment eher mittelmäßig, obwohl unser Held in ihrem Verlauf sogar dem Geheimnis des ewigen Lebens auf die Spur kommt. Zweimal im Spiel wechselt die Hauptperson: Ab der Mitte etwa übernehmen Sie ein Kapitel lang die Rolle von Adams Freundin Laura, danach spielen Sie einen alten Trinker – den Grund für den Rollenwechsel verraten wir natürlich nicht.

Zumindest die Sprachausgabe müsste eigentlich für Pluspunkte sorgen. Immerhin spricht den Helden Wolfgang Pampel, die deutsche Stimme von Harrison Ford. Doch entweder hatte der einen schlechten Tag oder er kannte die Rolle nicht. Fakt ist, dass die Mono- und Dialoge lustlos klingen. Außerdem sind sie schlecht geschrieben. Immer wieder gibt es Anschlussfehler, etwa gleich in der Anfangsszene: Der Inspektor fragt Adam, ob er Professor Eulemberg kennt. Adam bejaht, woraufhin der Inspektor ihn trotzdem darüber aufklärt, wer Eulemberg ist (die Szene finden Sie im Video auf der DVD). Obendrein strotzen die Gespräche nur so vor Belanglosigkeiten. Oft wechselt in den minutenlangen Gesprächen nicht ein Mal die Perspektive.

Schick, aber öde

Die Grafik ist im Gegensatz zur Vertonung recht ordentlich gelungen. Zwar sind alle Schauplätze komplett statisch, dafür schön gezeichnet. Weniger toll sehen die seltenen Zwischensequenzen aus. Verwaschen, niedrig aufgelöst und vor allem



Natürlich gibt es auch die obligatorischen »Symbole anordnen«-Rätsel.

komplett belanglos. Wer guckt schon gern dabei zu, wie ein Jet langsam abhebt? Generell ist Langeweile neben der verbesserungswürdigen Steuerung das Hauptproblem von Das Eulemberg Experiment. Die Story ist vorhersehbar, bereits im zwei-

ten von acht Kapiteln erfahren Sie die Lösung des Geheimnisses um Professor Eulemberg und seine Forschungen. Danach geht es nur noch darum, die Bösewichter wenig spektakulär dingfest zu machen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 679

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Das Eulemberg Experiment zeigt mal wieder deutlich, was passiert, wenn die Entwickler ihr Handwerk nicht beherrschen. Denn das Artematica-Team scheint sich weder auf Rätseldesign, Storymechanismen noch die Kunstform des Dialogschreibens zu verstehen. So viele Macken auf einen Haufen habe ich tatsächlich selten erlebt. Und noch einen Tipp an die Lokalisierungsabteilung: Man muss nicht nur einen prominenten Sprecher haben, sondern auch einen guten Regisseur. Das Szenario ist nett, der Held eigentlich ganz ulkig. Trotzdem spiele ich lieber zum x-ten Mal Indy 4.

»Experiment misslungen«



DAS EULEMBERG EXPERIMENT ADVENTURE

PUBLISHER Artematica / Most Wanted RELEASE (D) 20.7.2006
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
AUSSTATTUNG Papp-Box, 1 CD, 20 Seiten Handbuch USK ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											

Fahrenheit (82, GS 10/05) Interessantes Thriller-Experiment.

Ankh (75, GS 12/05) Sehr witziges Adventure im Comicstil.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	620 MB Festpl.	620 MB Festpl.	620 MB Festpl.
Rad. 9700/9800			
Geforce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmungsvolle Hintergrundbilder - sehr statisch	7 / 10
SOUND	+ Profisprecher... - ...die ihre Rollen offenbar nicht kennen	6 / 10
BALANCE	+ Mix aus Denksport und Rätseln - schwankend schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Mystery-Flair... - ...sehr vorhersehbar	6 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen - umständliches Inventar	7 / 10
UMFANG	+ acht Kapitel... - ...aber relativ kurz	6 / 10
CHARAKTERE	- Helden unfreiwillig komisch - mit Klischees überladen	4 / 10
RÄTSEL	- Logik fehlt oft - mehrmaliges Durchsuchen mancher Orte	3 / 10
DIALOGE	- Anschlussfehler - überflüssige Sätze - langatmig	3 / 10
HANDLUNG	+ Abenteuerstory... - ...wenig originell - hölzern erzählt	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 6 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: BEMÜHT, ABER VOLLER DESIGNMÄNGEL.



GODS

Ein Rollenspiel, das keine Rolle spielt.



Die rundenweisen Kämpfe langweilen schnell, da sie stets nach demselben Prinzip ablaufen.

Götter, zürnt nicht wegen **Gods**! Es will wie **Gothic 2** sein, doch ist es nur ein öder Klon. Die Quests langweilen, die Welt ist detailarm und leblos. Auch die rundenbasierten Kämpfe nerven, da sie stets gleich ablaufen. Das Lustige an **Gods** sind eigentlich nur die von dem Publisher Frogster hochgelobten Features auf der Rückseite der Packung. Da ist zum Beispiel von einer epischen Story mit abwechslungsreichen Handlungssträngen die Rede. In Wahrheit steuern Sie die langweilige Heldin Lydia (übrigens der einzige Charakter) durch eine noch langweiligere Geschichte um Götter, die auf der irdischen Welt Bellarion ihre finale Schlacht austragen. Von dem Krieg bekommen Sie jedoch kaum etwas mit, da Sie ständig mit öden Botengängen und dem Bekämpfen von Wölfen oder Orks beschäftigt sind. Kommen Sie in die Reichweite eines Feindes, schaltet das Spiel in den rundenbasierten Gefechtsmodus. Trotz diverser Taktikmöglichkeiten (Heilung oder besonders starker Angriff?) gewinnen Sie immer auf dieselbe Weise. Doch zurück zur Pa-

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Eine ganz persönliche Frage an die Macher von **Gods**: Kennt ihr **Oblivion**, **Knights of the Old Republic 2** oder das uralte, aber immer noch brillante **Gothic 2**? Wenn nicht, dann solltet ihr die Titel unbedingt mal ausprobieren. So würde die Wahrscheinlichkeit auf Null sinken, dass ihr noch einmal so ein ödes Möchtegern-Rollenspiel entwickelt. Denn in **Gods** motivieren weder die Story noch die Charakterentwicklung oder das Kampfsystem. Und damit ist dieser Titel überflüssig.

»Von wegen göttlich«



ckung: »Animierte Landschaft und fotorealistische Umgebung« steht da. In Sachen Detailfülle, Animationen und Effekten sieht aber selbst das über vier Jahre alte **Gothic 2** besser aus. Bleibt nur noch zu beten: Ihr Götter, blickt lieber nach **Oblivion**. Denn dort ist alles besser. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **G92**

GODS	
GENRE	Rollenspiel
PUBLISHER	Cypron / Frogster
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	700 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



FACE OF MANKIND

In diesem Online-Rollenspiel erleben Sie... nichts!



Wir haben einen anderen Spieler getroffen. Das ist einen Eintrag im Kalender wert.



DVD:
Test-Check

Eine epische Geschichte, tollkühne Recken, gefährliche Abenteuer und ein übermächtiger Gegner – das sind nur ein paar der Zutaten für ein gutes Online-Rollenspiel. **Face of Mankind** besitzt keine davon. Stattdessen kaufen Sie in einer potthässlichen Science-fiction-Welt Rohstoffe, stellen Waren her und verkaufen diese wieder. Und zwischendurch verdingen Sie sich als Verbrechensbekämpfer oder sorgen als Rebell für Unruhe. Das klingt nicht nur öde, das ist es auch.

Dabei nervt das Spiel an allen Ecken durch merkwürdige De-

signentscheidungen. So dürfen Sie nur einen einzigen Helden anlegen, der nicht einmal Charakterwerte hat. Stirbt er, ist das Spiel unweigerlich vorbei, und Sie müssen von vorne anfangen. Es sei denn, Sie kaufen Klone, in die Sie nach Ihrem Ableben schlüpfen. Dann ist aber das gesamte Inventar futsch. Auch die Bedienung ist ein Trauerspiel: Icons für das Logbuch, die Freundesliste oder das Inventar können Sie nur über die Escape-Taste aufrufen – Tastenkürzel fehlen. Eine Hintergrundstory gibt es übrigens nicht, in den öden Quests geht es stets nur darum, eine bestimmte Anzahl an Waren herzustellen oder mit anderen Spielern einen Aufstand nieder zu schmettern. Falls Sie überhaupt Mitspieler finden, die **Face of Mankind**-Server sind komplett menschenleer. Wen wundert's...

DM

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G1

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Bereits nach einer Stunde hatte ich das Bedürfnis, mich in die Mitte der Spielwelt zu stellen und zu rufen: »Was muss ich hier überhaupt tun?« Der vierseitige Beipackzettel ist ein schlechter Witz, das miese Tutorial ein noch viel schlechterer. Wissen die Entwickler nicht, dass es Guild Wars, Everquest 2 und World of Warcraft gibt? Die schlagen Face of Mankind in allen, aber wirklich allen Disziplinen um Längen. Bessere Alternative: Neocron 2.



»Plage der Menschheit«

FACE OF MANKIND

GENRE	Online-Rollenspiel
PUBLISHER	Ojom / Verisign
CA. PREIS	20 €+10 €/Monat
ANSPRUCH	Profis
MINIMUM	1,4 MHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

37