



## LACHEN IST KEIN SPASS

Markus Schwerdtel  
markus@gamestar.de

**KICHERN AUF RATEN.** Wie würden Sie sieben Euro in Humor anlegen? Eine Komödie im Kino? Einen halben Abend im Kabarett? Vergessen Sie's, die beste Lach-Rendite bringt momentan **Sam & Max: Culture Shock**. Zwar ist das Spiel derzeit nur auf Englisch zu haben, doch wenn's irgendwie geht, sollten Sie zugreifen. Allein schon deshalb, damit es weitere Episoden des Abenteurers von Hund und Hase gibt. Sie können kein Englisch? Kaufen Sie **Sam & Max: Culture Shock** trotzdem! Mir doch egal, so lange ich die Fortsetzung bekomme.

**NICHT LUSTIG?** EU hin oder her, was den Humor angeht, scheint es zwischen den europäischen Nationen doch noch Grenzen zu geben. Anders ist es kaum zu erklären, dass wir über die Witze im aus Italien stammenden **Tony Tough 2** manchmal kein bisschen lachen mussten. Zu plump, zu schlüpfrig, zu abseitig waren uns teilweise die Gags. Vielleicht kann uns ja ein kundiger Leser über die italienischen Humorgepflogenheiten aufklären. So oder so zeigt das Beispiel, dass es nicht reicht, für ein im Ausland eingekauftes Spiel erstklassige Sprecher zu engagieren (die hat **Tony Tough 2**!) Es kommt eben auch auf eine Übersetzung an, die kulturelle Unterschiede berücksichtigt.

### 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

#### TITELSTORY

Neverwinter Nights 2 ..... 26

#### TESTS

Gothic 3: Nachttest ..... 122  
Undercover: Operation Wintersonne ..... 124  
Sam & Max: Culture Shock ..... 126  
Ankh: Das Herz des Osiris ..... 128  
Safecracker ..... 129  
Haus/Stadt der Toten ..... 129  
Tony Tough 2 ..... 130  
In Memoriam 2 ..... 131

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 12/2006

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	<b>World of Warcraft</b>	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	<b>91</b>	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	<b>Guild Wars Factions</b>	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Arena Net	07/06	<b>90</b>	9	8	7	9	10	9	9	10	9	9	
3	<b>Elder Scrolls 4: Oblivion</b>	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	<b>88</b>	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	06/06: dt. Version
4	<b>Knights of the Old Republic 2</b>	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	<b>87</b>	6	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
5	<b>Gothic 3</b>	Rollenspiel	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	<b>NEU</b>	<b>86</b>	9	9	6	9	8	10	9	6	10	10	12/06: Patch 1
6	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	<b>86</b>	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
7	<b>Vampire 2</b>	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	<b>86</b>	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
8	<b>Everquest 2</b>	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05 (84)	<b>86</b>	9	9	6	8	8	9	10	10	9	9	12/05, 05/06: Addon
9	<b>Titan Quest</b>	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	<b>85</b>	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
10	<b>Neverwinter Nights 2</b>	Rollenspiel	Atari	Obsidian	<b>NEU</b>	<b>85</b>	8	9	6	10	6	10	10	7	9	10	
11	<b>Diablo 2</b>	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	<b>85</b>	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
12	<b>Sacred</b>	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	<b>83</b>	6	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
13	<b>Star Wars Galaxies Online</b>	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	<b>83</b>	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
14	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	<b>83</b>	6	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
15	<b>Dungeon Siege 2</b>	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	<b>83</b>	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
16	<b>Geheimakte Tunguska</b>	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	<b>83</b>	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	<b>Ankh: Das Herz des Osiris</b>	Adventure	Bhv	Deck 13	<b>NEU</b>	<b>82</b>	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
18	<b>Dreamfall</b>	Adventure	DTP	Funcom	07/06	<b>82</b>	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
19	<b>The Fall</b>	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	<b>81</b>	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
20	<b>Fahrenheit</b>	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	<b>81</b>	6	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
21	<b>Planescape Torment</b>	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	<b>80</b>	2	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
22	<b>Sam &amp; Max: Culture Shock</b>	Adventure	Telltale	Telltale	<b>NEU</b>	<b>80</b>	6	8	10	8	8	3	8	10	10	9	
23	<b>Undercover: Op. Wintersonne</b>	Adventure	Anaconda	Sproing	<b>NEU</b>	<b>78</b>	7	8	7	9	7	7	8	8	8	9	
24	<b>Moment of Silence</b>	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	<b>78</b>	4	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
25	<b>City of Villains</b>	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	01/06	<b>78</b>	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	

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



Da stimmt doch was nicht

# GOTHIC 3 NACHTEST

Gothic 3 steht in den Läden, zeitgleich erscheint der erste Patch. Es ist ein Anfang, kaum mehr: Das Rollenspiel wird immer noch von Bugs geplagt.

**E**s war eine GameStar-Premiere: In der vergangenen Ausgabe bewerteten wir zum ersten Mal ein Spiel mit einer Ist-Wertung und vergaben zusätzlich eine Prognosewertung. Unter dem Test des Rollenspiels **Gothic 3** standen also zwei Zahlen. Was steckte hinter der Prognose? Die Hoffnung, dass der Entwickler Piranha Bytes bis zum **Gothic**-Erscheinungstermin am 13. Oktober die vielen kleinen wie großen Bugs ausmerzt, die unsere Testversion plagten. Denn eigentlich hätte **Gothic 3** das Potenzial auf 89 Punkte. Wegen auffälliger Probleme zogen wir aber in vier Wertungsbereichen Strafpunkte ab und kamen auf 85. Nun haben wir mit Spannung die Verkaufsversion gespielt und überprüft, ob Piranha der Bug-Flut Herr geworden ist. Um's kurz zu machen: Nein.

## Erst schauen, dann hauen

Die Testversion, die Mitte September die Basis unseres Artikels war, hatten die **Gothic 3**-Pu-

blisher Jowood und Deep Silver kurzfristig wieder einkassiert, um noch Verbesserungen vorzunehmen. Die halten sich in Grenzen. Immerhin löst die Verkaufsversion einige der Probleme, die wir moniert hatten, allem voran die Wegfindung der Begleiter. Gefährten bleiben nicht mehr an Stämmen oder Felsen hängen, weil sie stattdessen einfach durch sie hindurchlaufen – gepriesen seien die einfachen Lösungen. Trotzdem hat die KI noch vereinzelt Probleme, vor allem bei Brücken.

Die Menschen, die Ihnen folgen, sind nun immun gegen Ihre Schwertstriche – gut so. Nicht aber andere Verbündete: Wenn Sie zum Beispiel in einen Kampf der Rebellen gegen die Orks eingreifen, treffen Ihre ausladenden Schläge regelmäßig auch die Rebellenkollegen. Das lässt sich schlicht nicht verhindern. Ergebnis: Die Jungs werden sauer und greifen nun Sie statt der Orks an. Die Angriffsreihen, in denen Wildtiere Sie ohne die Möglichkeit zur

Gegenwehr niederbeißen, sind entschärft, kommen aber noch vor. Gut: Sie müssen Feinden nun nicht mehr den Todesstoß verpassen. Das beschleunigt vor allem Massenschlachten deutlich. Außerdem sind fast alle Soundaussetzer beseitigt.

## Im Bug-Museum

Der mageren Haben-Seite steht auch in der Verkaufsversion eine gut gefüllte Soll-Liste gegenüber, denn **Gothic 3**-Helden stolpern immer noch alle Nase lang über Fehler. Darunter sind Klopfer wie der Speicherbug, der durch einen Memory-Fehler ab und zu Speicherstände unrettbar zerstört. Bei unseren Testläufen trat dieser Spaßkiller auf mehreren Rechnern auf; unser Tipp: Legen Sie regelmäßig neue Spielstände an!

Durch KI-Fehler greifen Arena-Kämpfer nicht an, sondern sind unverwundbar. Monster verschwinden in Felswänden oder im Boden und sind unerreichbar – das kommt immer wieder vor. Gelegentlich sind



Die Orks werden nach Rebellionen misstrauisch.



Immer mal wieder sehen Sie nach dem Laden keinen Helden mehr, sondern nur noch dessen Waffe.

dadurch Quests nicht zu schaffen, Sie müssen laden. Durch falsch beendete Animationen gleitet Ihr Held über die Landschaft, statt zu laufen; immer noch ist rund jeder zehnte Ladedurchgang fehlerhaft, statt Ihrem Helden sehen Sie nur seine schwebenden Waffen. Durch Balancing-Fehler verlieren Sie durch Gift in Sekundenschnelle Ihre Lebenspunkte, lädt der Held die Armbrust nicht nach oder wird getötet, weil sich die Spann-Animation im Kampf nicht abrechnen lässt. Und unzählige Kleinigkeiten: Immer



In Vengard helfen uns Rebellen. Die gehen nach versehentlichen Treffern auf uns los.



Die Bergwelt Nordmar ist stimmungsvoll, aber wegen fehlender Anhaltspunkte unübersichtlich.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Ich spiele seit Wochen nichts als Gothic, oft bis spät in die Nacht. Und ja, ich tue das freiwillig, trotz all der Bugs. Denn Gothic 3 macht Spaß. Dass man sich für das Spiel quälen muss, das wissen alle Gothic-Kenner. Nun quäle ich mich halt ein bisschen mehr. Andererseits: Was Piranha Bytes, Jowood und Deep Silver mit der Verkaufsversion abliefern, ist ein Ammutzeugnis. Und eine ärgerliche Bestätigung für das Vorurteil, deutsche Spiele seien unausgegoren. Ich könnte vor Wut die Wand hochgehen über die Schlampigkeit, die Achtlosigkeit und die Verachtung gegenüber den Kunden. Die Fans werden's schon schlucken! Gothic 3 steht kaputt im Laden und muss erst heil gepatcht werden. Dass das heutzutage als normal gilt, ist ein Trauerspiel.



»Dürfte so nicht im Laden stehen«

mal wieder treffen Sie auf schwebende Gegenstände und Menschen; einige Quests, die sich nicht beenden lassen, weil der Questgeber tot ist, werden nicht aus dem Questlog entfernt; die Kampfmusik fängt regelmäßig erst an, wenn das Gefecht vorbei ist. Viele dieser Bugs haben wir für Sie in einem Video auf der DVD dokumentiert.

**Patch zum Erscheinen**

Weil auch Piranha Bytes um die Unordnung in der Gothic-Welt weiß, erschien am 13. Oktober zeitgleich mit dem Spiel der erste Patch. Eine automatische Update-Funktion überprüft nach der Installation und vor jedem Spielbeginn, ob Gothic 3 auf dem neuesten Stand ist – sofern Sie mit dem Internet verbunden sind. Eine einigermaßen schnelle Anbindung sollte es zudem sein, denn schon der erste Patch ist 58 MByte groß. Knapp 150 Änderungen an der Engine, der Spielmechanik und der Welt nimmt er vor, ein Großteil davon behebt Logikbugs in den Quests und im Verhalten der Charaktere. Neben vielen kleinen Nervigkeiten wird der Ladebug entfernt, der den Helden transparent macht (siehe oben), die Arena-Kämpfe sollten nun funktionieren und die KI-Begleiter etwas schlauer reagieren. Die Gegner haben verbesserte Kollisionsradien und verhaken sich nicht mehr so oft. Wertvolle Kräuter wachsen nun etwas häufiger, der Überfluss an Heilpflanzen dagegen ist eingedämmt. Auch Grafikbugs wie schwebende Leichen treten jetzt seltener auf.

**Nach 100 Stunden**

Mittlerweile haben wir rund 100 Stunden in Myrtana verbracht, und immer noch wartet rund die Hälfte der Welt auf vertiefte Erkundung. Das motiviert nach wie vor immens. Allerdings zeigt sich im Dauertest auch, wo Durchhänger stecken. Beispiel Story: Die führunglose Handlung nimmt auch dann keinen Schub auf, wenn Sie Teilziele erfüllen, etwa die Schamanen in Gelden befragen oder ins besetzte Vengard zu König Rhobar vordringen. Die Suche nach Xardas bleibt der dünne rote Faden.

Beispiel Rufsystem: Anders als in den vorherigen Gothic-Teilen mussten wir – zumindest bislang – keine Entscheidung für eine Partei treffen. Wir erfüllen weiterhin Aufgaben für Rebellen, Orks und Assassinen, ohne dass sich die anderen Fraktionen daran stören. Selbst als wir nach und nach Rebellionen in den Ork-Städten vom Zaun brechen, ändert das an unserem Status nichts. Zwar werden die Ork-Anführer misstrauisch, lassen uns aber weiterhin in ihre Festungen. Beispiel Welt: Die Wüste Varant und das Bergland Nordmar können mit dem grünen Myrtana in Sachen Abwechslung nicht mithalten. Vor allem in der weißen Eis-Einöde von Nordmar fällt die Orientierung schwer, zudem stehen schier endlose Schlägereien mit der Tierwelt an. Das Spiel wirkt hier gestreckt. Allerdings: Wer so lange durchgehalten hat, wird sich von solchen Dingen nicht abschrecken lassen.



Nach wie vor ist Gothic 3 an vielen Stellen der Welt traumhaft schön.

**Die neue Wertung**

Was heißt das nun für die Gothic-Wertung? Wegen der ausgemerzten Sound-Bugs steigt die Sound-Wertung um einen Punkt auf 9. Dass die KI-Kameraden im Kampf weniger zickig sind und ihre Wege besser finden, gibt einen Punkt auf Balance. Allerdings schafft Gothic 3 etwas, was sogar hartgesottene Spieler wie uns verblüfft: Seit

unserer Testversion hat sich die Spielbalance verschlechtert. Monster halten auf einmal mehr aus und richten mehr Schaden an, die sowieso schon knackigen Kämpfe werden deshalb gerade zu Spielbeginn zum Horror. Dafür ziehen wir einen Balance-Wertungspunkt ab. Die neue GameStar-Wertung für Gothic 3 mit Patch 1 summiert sich deshalb auf 86 Punkte.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2804

**GOthic 3 (PATCH 1) ROLLENSPIEL**

ENTWICKLER Piranha Bytes (Gothic 2, GS 10/2003: 85 Punkte)  
 PUBLISHER Jowood / Deep Silver TERMIN (D) 13.10.2006  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro  
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 56 S. Handbuch USK ab 12 Jahre

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

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,8 GHz Intel XP 3500+ AMD
1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	2,0 GB RAM
3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.

3D-GRAPHIKKARTEN  
 Radeon 9500 / 9600  
 Geforce 6600 GT  
 Radeon X600 / X700  
 Radeon 9700 / 9800  
 Geforce 6800 GT  
 Radeon X800 XL  
 Geforce 7600 GT  
 Radeon X850 XT  
 Radeon X1900 XT  
 Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON Dual Core-Prozessoren  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- DVD: Bug-Video Patch 1
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H125 Spiel-Videos QUICKLINK 2936

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Landschaften und Städte + schicke Zaubereffekte + stimmige Beleuchtung - teils lächerliche Animationen	9/10
SOUND	+ orchestraler Soundtrack + sehr gute Sprecher + Umgebungsgerausche - teils maßige Effekte	9/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gefährliche Gebiete werden von großen Monstern bewacht - hoher Frustrationsgrad - Niveau schwankt	6/10
ATMOSPHERE	+ lebendige Welt + funktionierendes Rufsystem + Tag-Nacht-Wechsel + Wetter - diverse Logikfehler	9/10
BEDIENUNG	+ eingangige Steuerung + übersichtliches Charakterfenster + nützliche Fertigkeitenleiste - Quest-Log - Menüs	8/10
UMFANG	+ drei riesige Gebiete + massenhaft Quests + drei Fraktionen + Wiederspielwert + unzählige Geheimnisse zu entdecken	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ spannende Geschichte + gut in die Story eingebunden + mehrere Lösungswege + manchmal mühsame Aufträge	9/10
KAMPFSYSTEM	+ viele Kombos möglich... - ...aber nicht nötig - in Gruppen ungenau - Schläge erwischen Verbündete	6/10
CHARAKTER	+ umfangreiches Fertigkeitensystem + Nahkampf, Fernkampf, Magie + nützliche Berufe + Heldenentwicklung gut planbar	10/10
ITEMS	+ fraktionsspezifische Waffen und Rüstungen + massenhaft Zaubersprüche + Herstellen eigener Gegenstände	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 200 Stunden

FAZIT: TOLLES SPIEL, ABER TROTZ PATCH VERBUGGT.



Agenten rätseln einsam

# UNDERCOVER OPERATION WINTERSONNE

Die Nazis haben die Atombombe! Aufgeschreckt durch die schockierende Information schickt der britische Geheimdienst Sie als den besten Mann im Stall in ein klassisches Adventure.

**L**angweilig! Ein Physikprofessor als Hauptfigur im Adventure **Undercover: Operation Wintersonne**, ist das nicht öde? Von wegen! Denn das Fachgebiet von Prof. John Russel ist Kernphysik, und das ist vor allem dann brisant, wenn wir das Jahr 1943 schreiben und der britische Geheimdienst entdeckt, dass die Deutschen kurz vor der Fertigstellung der Atombombe stehen. Eilig wird der eher unbeholfene

Professor im Geheimen («undercover») nach Deutschland geschickt, um die deutschen Pläne zum Sieg des Zweiten Weltkriegs zu durchkreuzen.

### Mysteriöse Mitstreiter

In Deutschland angekommen, fangen Sie als Prof. Russel an, sich an die Spur der Bombe zu heften. In Point&Click-Manier rätseln Sie sich dabei von Berlin über Haigerloch nahe Stuttgart bis nach Stalingrad. Unterstützt werden Sie von den beiden Agenten Peter Graham und Anne Taylor, die aber meist nur zusehen, wie Sie die teils knackigen Rätsel lösen. Die wahren Motive der beiden Helfer bleiben lange Zeit im Dunkeln. Die Rätsel sind meist logisch und vor allem dann schön, wenn der Professorenheld seine physikalischen Fachkenntnisse anwenden muss. So nutzt er an einer Stelle den Rückstoß einer Gasflasche, um eine Tür aufzubrechen. Allerdings sparen die Entwickler stellenweise sehr mit Hinweisen, dann hilft nur wildes Ausprobieren. Aufgelockert

werden die Rästelstrecken immer wieder durch spaßige Minispielchen. So müssen Sie zum Beispiel Anne Taylor durch richtig getimtes Ein- und Ausknippen von Lichtschaltern un bemerkt an Wachen vorbeilotsen.

### Besser als vorher

Klasse: In der Preview-Version hatten wir Bedienungsschwächen wie das pixelgenaue Absuchen der Szenen oder das achtfache(!) Aufräumen einer



Der Sepia-Filter taucht die Szene in einen Brauntönen.

Kiste bemängelt. All das hat der österreichische Entwickler Sproing nachgebessert.

[WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2901

### PATRICK C. LÜCK

Ich mag alte Agentenfilme à la Geheimaktion Crossbow, ich mag altmodische Adventures, und ich mag sogar Physik. Insofern trifft Undercover genau meinen Nerv. Aber auch die objektiven Messwerte stimmen. Die Rätsel sind (meist) fordernd und logisch, die Dialoge 1A vertont, der Hauptcharakter sympathisch, und die Minispielchen nerven nicht. Kleine Ungereimtheiten verhindern zwar die Klasse eines Tunguska oder Dreamfall, aber wer die schon durchgespielt hat, der darf hier reinschauen.



»Operation Wintersonne: Geheim(Tipp)!«



In Haigerloch in der schwäbischen Alb unterhalten die Nazis eine geheime Atomanlage.

**UNDERCOVER: OP. WINTERSONNE ADVENTURE**

ENTWICKLER Sproing Interactive  
 PUBLISHER Anaconda  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG Pappbox, 1 DVD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D) 29.9.2006  
 CA. PREIS 40 Euro  
 USK ab 6 Jahre

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

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>			<b>OPTIMUM</b>			
1,0 GHz Intel	1,0 GHz AMD	256 MB RAM	2,0 GHz Intel	XP 1800+ AMD	512 MB RAM	2,8 GHz Intel	XP 2800+ AMD	1,0 GB RAM	Radeon 9500 / 9600
		1,5 GByte		1,5 GByte				1,5 GByte	Geforce 6600 GT
PROFITIERT VON									Radeon X600 / X700
BILDFORMATE									Radeon 9700 / 9800
TON									Geforce 6800 GT
									Radeon X800 XL
									Geforce 7600 GT
									Radeon X850 XT
									Radeon X1900 XT
									Geforce 7900 GTX

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ stimmungsvoll, wahlweise in Sepia + Gesichter - Animationen - stellenweise eintönig	7/10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + dezente Hintergrundmusik - Dialoge nicht lippensynchron	8/10
BALANCE	+ Einsteigerhilfe + meist genügend Hinweise - Spieler kann sterben - vereinzelt zielloses Ausprobieren	7/10
ATMOSPHÄRE	+ spannungsgeladene Agentenatmosphäre + optionale Sepia-Farbgebung äußerst stimmungsvoll	9/10
BEDIENUNG	+ einfache Point&Click-Handhabung - teils pixelgenaues Klicken erforderlich	7/10
UMFANG	+ angemessene Spieldauer + abwechslungsreich - mehr Schauplätze hätten gut getan - Profis dürften unterfordert sein	7/10
HANDLUNG	+ klassischer Agententhiller + Spannungsbogen trägt - Schluss sehr abrupt	8/10
RÄTSEL	+ teils hübsch knackige Rätsel + fordernde Mini-Spielchen passen sich gut ein + Physik-Rätsel - nicht immer logisch	8/10
DIALOGE	+ gut geschrieben + Wortwitz und Ironie - nicht immer informativ	8/10
CHARAKTERE	+ Hauptfigur glaubhaft und sympathisch + gut gezeichnete Nebencharaktere mit eigenen Motiven	9/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden  
 FAZIT: SOLIDES ADVENTURE MIT SPANNENDER GESCHICHTE.



DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 2902



»Lass uns Verbrecher stellen, Sam!«

# SAM & MAX CULTURE SHOCK



Seit Jahren wünschen sich Veteranen die Zeiten des klassischen Adventures zurück. Bitte schön, hier sind sie! Wenn auch nur für drei Stunden.

**E**in Kulturschock ist die plötzliche, unbequeme Auseinandersetzung mit etwas Fremden, beispielsweise wenn man von einem Hund und einem Hasen im Polizeiwagen angehalten wird. »Ihr Rücklicht ist kaputt!«, bellt der Hund. »Das haben Sie mir doch gerade kaputt geschossen!«, verteidigen Sie sich. »Na und?«, staunt der Hase – als ob das ein Argument wäre! Denn der Hund (Sam) und der Hase (Max) sind freischaffende Polizisten, und um Verbrechen gewaltsam unterdrücken zu können, muss man es eben manchmal selbst provozieren. Das mag Gesetzesbrechern wie Ihnen ungerecht vorkommen; für rechtschaffene Spieler wie uns bedeutet es dagegen den Auftakt zum witzigsten Adventure seit Jahren.

## Schwere Geburt

Die Einstiegs-Episode **Culture Shock**, mit der Sam und Max auf den Computermonitor zurückkehren, beendet eine lange Durststrecke für Fans der rabiaten Verbrecherjäger. 1993 waren die beiden schon einmal die Stars eines Spiels, im LucasArts-

Adventure **Sam & Max Hit the Road**. In den Folgejahren versuchte sich LucasArts an einem Nachfolger (2004 eingestellt), gab's eine Cartoon-Serie im US-Fernsehen (eingestellt) und kursierten Gerüchte über einen Ableger für die Xbox (eingestellt). Schließlich reichte der **Sam & Max**-Erfinder Steve Purcell die Lizenzrechte an Telltale Games weiter, bekannt durch bislang zwei Episoden des Cartoon-Adventures **Bone**. Als neuester Streich erscheint nun die erste Folge einer Abenteuer-Staffel mit Sam und Max, präsentiert als dreistündige Spielehappen.

## Oh nein: Kinderstars!

Sam und Max schlagen sich gerade mit erpresserischen Ratten in ihrem Büro herum, als sie ein Notruf erreicht: Ex-Kinderstars terrorisieren die Nachbarschaft, indem sie Propagandavideos in hilflosen Einzelhandelsfilialen abladen! So abstrus der kurzknackige Fall um die ferngesteuerten Plagegeister angelegt ist, so nachvollziehbar fallen die Aufgaben aus, mit denen sich Sam und Max an den Drahtzieher im Hintergrund heranrät-



Während Max den **Lieferwagen** verfolgt, schießt Sam Kisten aus dem Weg.

seln. Dem Spiel gelingt dabei ein Spagat, das LucasArts-Veteranen Freudentränen in die Augen treiben dürfte: Einerseits gab's selten so viele kunstvoll-originnell verquickte Rätselvarianten in so kurzer Zeit zu sehen, andererseits sind die Lösungen nie an den Haaren herbeigezogen. Geschickt jongliert **Culture Shock** immer neue Überraschungen, die erst für Erheiterung sorgen, dann für einen wohligen Aha-Moment. Beispielsweise die sinnlosen Verkehrskontrollen: Sie dürfen je-

derzeit in einer spritzigen 3D-Sequenz über die Straßen preschen, um Autos auszubremsen und den Fahrern hanebüchene Vergehen anzudichten – ein großer Spaß. Erst später wird klar, dass durchaus spielerische Relevanz dahinter steckt.

## Im Geist von Sam

Nach dem geruhsamen Einstieg im Büro serviert **Culture Shock** mit lässiger Eleganz einige der originellsten Rätsel, die das Genre seit langem gesehen hat. Allein die Traumszene im Unterbewusstsein von Sam, in der die Psychologin Sybil Ihre Aktionen trocken kommentiert, ist ein Genuss: »Dich quälen Sorgen, dass du nirgendwo hingehörst. Aber vertrau mir, Sam, du gehörst in Therapie!« Generell schreibt sich die gesamte Psychologensequenz, die ein gutes Viertel des Spiels ausmacht, mit einigen der amüsantesten Dialogen in die Adventure-Geschichte – unter anderem, weil Sybil Max lediglich für eine Einbildung Sams hält. Dass sich auch mit



Sam und Max in ihrem Büro: Links das gezeichnete LucasArts-Original von 1993, rechts die neue 3D-Version in Culture Shock.





Knobeln wie ein Ägypter

# ANKH HERZ DES OSIRIS

Sie haben es ja nicht anders gewollt! Ankh, das nach Ihrer Wahl beste deutsche Spiel des Jahres 2005, wird fortgesetzt. Winkt jetzt der Leserpreis 2006?



Revolutionär: der Pharaos als Sklave im Steinbruch.

**H**ier kommt Assil – Held Ägyptens, Schwarm aller Frauen, Bezwingen von Osiris, Bewahrer des Ankhs! Moment, was ist denn das? Held besoffen in der Gosse, von seiner Verlobten verlassen, Ankh gestohlen und Osiris auch wieder da? Na toll, Assil. Gut gemacht! Also wieder alles von vorne. In **Ankh – Herz des Osiris** muss Assil Frau und Ankh zu-

rückerobern, Osiris abermals besiegen und wieder zum Helden Ägyptens aufsteigen.

### Rollenwechsel

Um der Bedrohung durch Osiris Herr zu werden, bedarf Assil einiger Unterstützung. So steuern Sie im Gegensatz zum Vorgänger über weite Strecken auch seine (Ex-)Verlobte Thara sowie den Pharaos höchstpersönlich. Den verschlägt es sogar als Sklaven in den eigenen Steinbruch, wo all seine tyrannischen Gesetze auf ihn zurückfallen. Sie merken: Wie gewohnt glänzt das neue **Ankh** mit witzigen Ideen, urkomischen Dialogen und satirischen Seitenhieben. Kritisierten wir zum Beispiel am ersten Part die kurze Spieldauer, setzt Entwickler Deck 13 noch einen drauf und lässt bereits nach etwa 90 Minuten Spielzeit den vermeintlichen Abspann laufen. Diese Art von Humor, die klar am großen Vorbild **Monkey Island** orientiert ist,

macht den Charme dieses Spiels aus und motiviert ungemein.

### Probieren statt studieren

Die Rätsel sind größtenteils logisch, allerdings wird manchmal mit Hinweisen gespart. Vereinzelt sind die Lösungen dann aber doch zu abstrus, um nachvollziehbar zu sein. Anstatt etwa eine im Weg sitzende Katze mit einem abgenagten Fisch direkt wegzulocken, muss über eine komplizierte Kombination mittels Öl, einem Kran, einem

Sack Himbeeren, einer Ameisenstrasse und dem Fischkader eine Lösung gefunden werden. Technisch hat sich wenig getan, die Grafik ist aber weiterhin sehr stimmungsvoll und bei den Animationen wurde ebenfalls nachgebessert. Glanzpunkt ist mal wieder die hochprofessionelle Vertonung mit prominenten Synchronsprechern, die den ohnehin sympathischen Charakteren zusätzliches Leben einhauchen. **PCL**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D151**

### PATRICK C. LÜCK

Klar hat **Ankh – Herz des Osiris** immer noch Macken. Die Rätselqualität schwankt noch zu sehr, Laufwege und Kameraposition könnten präziser angelegt sein und eine Objektanzeige ist mittlerweile fast schon Pflicht. Aber Schluss mit der Nörgelei. Das Spiel macht einfach einen Heidenspaß! Es ist witzig, originell und kommt den seligen Zeiten eines **Monkey Island** ziemlich nahe. Allein für die Idee, das alte Codewheel als Kopierschutz wieder einzuführen, könnte ich die Entwickler knuddeln. Danke, Deck 13!



»Abenteuer mit Herz«



Gehe zu

Die Helden: Assil, der Pharaos, Thara und ein paar Revolutionäre (unwichtig, aber witzig).

**ANKH – HERZ DES OSIRIS** GENRE

ENTWICKLER Deck 13 (Ankh, GS12/05: 78 Punkte)  
 PUBLISHER BHV  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG Papp-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 30.10.2006  
 CA. PREIS 30 Euro  
 USK Ohne Beschr.

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR ÄLTERE PCS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR STANDARD-PCS										
FÜR HIGHERD-PCS										

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERD-PCS	3D-GRAFIKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Radeon 9500 / 9600
1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel	Geforce 6600 GT
1,4 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	Radeon X600 / X700
256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon 9700 / 9800
800 MByte	800 MByte	800 MByte	Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON –  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Codewheel  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ stimmige, bunte Comicwelt + markante Charakterdarstellung - kaum Veränderungen seit Teil 1	7/10
SOUND	+ Profi-Synchronsprecher + Musik vereint sehr gut Comic- und Ägyptenflair	9/10
BALANCE	+ Aufgaben-Logbuch + klar abgegrenzte Gebiete - Aufgaben mal zu leicht, mal arg schwer	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Spieler hat viel zu lachen + schräge, aber in sich stimmige Umwelt + Vorbild <b>Monkey Island</b>	10/10
BEDIENUNG	+ einfache und logische Maussteuerung - keine Objektanzeige, daher viel Bildschirmsuche	8/10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + viele Schauplätze - immer noch viel Laufarbeit	7/10
HANDLUNG	+ knüpft nahtlos an Teil 1 an + wechselnde Charaktere in tragenden Rollen + Fußball-Finale	8/10
RÄTSEL	+ meist logisch erschließbar + schöne Kombinationsrätsel - teils sehr abstrus - wenig Hinweise	7/10
DIALOGE	+ schlagfertig und originell + viele satirische Anspielungen + nie langweilig oder zu lang	9/10
CHARAKTERE	+ Vielfalt von sympathischen Charakteren, selbst die unsympathischen sind liebenswert + wie lieb gewonnene Bekannte	10/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden  
 FAZIT: SPASSIGES ADVENTURE FÜR GROSS UND KLEIN.



DVD: Test-Check  
 GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
 QUICKLINK 2938



## SAFECRACKER



Per Magnetwirkung müssen Sie **Kugeln** in Löcher bugsieren.



► DVD:  
Test-Check

**D**ie Geschichte des Puzzlespiels **Safecracker** ist so banal wie mies präsentiert: Sie sollen in der Rolle eines Tresorknackers in einem Herrenhaus Tresore aufknobeln, um an ein Testament zu kommen. Für Hinweise liest der Held holprig Briefe und Notizzettel. Der Rest des Spiels reduziert sich auf Varianten von bekannten Ver-

schiebe- und Kombinationsrätseln, um die insgesamt 35 Safes aufzubekommen. **PET**

### SAFECRACKER

GENRE	Puzzlespiel
PUBLISHER	The Adventure Company / CDV
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	<b>AUSREICHEND</b>

39

## GEISTERJÄGER DELAWARE



Ein **untotes Standbild** will den übersinnlichen Detektiv erschrecken.



► AB 16 DVD:  
Test-Check

**D**elaware St. John ist verflucht, denn der Detektiv kann sich in vergangene Ereignisse hineinversetzen und Geister erkennen. In seinen ersten beiden Fällen (und Spielen) **Das Haus der Toten** und **Die Stadt der Toten** klicken Sie sich durch nicht animierte Standbilder und lösen konventionelle

Rätsel. Richtige Gruselatmosphäre kommt dabei nicht auf. **PM**

### GEISTERJÄGER DELAWARE

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Big Time / Astragon
CA. PREIS	je 15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	<b>AUSREICHEND</b>

33

The Return of the Rotznase

# TONY TOUGH 2

Retro-Charme, schräger Humor und absurde Rätsel: Schuljunge Tony löst einen Entführungsfall.

**D**er Wecker klingelt nicht, Tony kommt zu spät zur Schule. Weil er auch noch ein Chemie-Experiment vergeigt, ist Nachsitzen angesagt. Die Flucht aus dem Fenster scheitert, also verschluckt er mutig eine Kröte, kommt ins Krankenhaus, und da bindet er den Rollstuhl an das... Ach, spielen Sie doch selber!

So skurril beginnt das Adventure **Tony Tough 2** – und in der Folge wird es noch viel schräger. Der arme Tony, ein Antiheld mit schwitzigen Händen und einer entstellenden Brille, muss sich in seiner öden Heimatstadt mit einem Entführungsfall herumschlagen. Macht er aber gern, sein Berufswunsch ist schließlich Privatdetektiv.

### Perücke plus Nachtopf

Kurz zum Wesentlichen: **Tony Tough 2** ist ein klassisches Adventure. Sie wissen schon, Point&Click-Steuerung, Dialoge, Kombinieren von Gegenständen im Inventar. Kernstück sind die Rätsel, die von »simplek« bis »Wie soll man darauf kom-

men?« reichen. Meist lösen Sie die im Gespräch oder mit Gerätschaften. In der Regel geht das logisch (der Reifen des Rollstuhls ersetzt den Platten des Fahrrads); ein paar Mal sind mit den Designern die Pferde durchgegangen (Nachttopf + Kissen + Perücke + Decke = kranke bleiche Frau im Bett). Aber da das Inventar nie mehr als zehn Dinge enthält und pro Bild selten mehr als zwei Punkte manipulierbar sind, lässt sich eigentlich immer alles mit Ausprobieren lösen. Außerdem sind die Bildschirme rasch erfasst, nerviges Suchen nach Mini-Anklickpunkten gibt es hier nicht. Zwei Aufgaben bilden Ausnahmen: Eine hat ein fiebes Zeitlimit, innerhalb dessen Sie durch den halben Ort laufen müssen. Die andere ist eines von diesen »Legen Sie zwei Streichhölzer anders, damit sich statt fünf Quadraten vier ergeben«-Dingern, wie man sie aus Rätselheftchen kennt.

Die Story wird mit Zwischenfilmchen erzählt. Und in teils ausufernden Dialogen, die zwar lustig sind, aber meist nur das schlichte Abhaken der Punkte erfordern – keine Dynamik, keine Dramaturgie. Apropos lustig: Der Humor in **Tony Tough 2** tendiert zuweilen ins Schlüpfrige, auch viele Anspielungen dürften für Kinder untauglich sein.

### Äußere Werte

Grafisch bleibt **Tony Tough 2** Mittelmaß: nur eine Auflösung (1024 mal 768), wenige Effekte, Animationen wie bei der Augsburger Puppenkiste. Und starre Hintergründe, vor denen die mäßig animierten Polygonfiguren eingeklebt aussehen. Dafür ist der Sound okay, dank der guten Synchronsprecher. **GUN**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2971



Figuren und Animationen erreichen nur Mittelmaß.



Die Hintergründe im Retro-Stil sind hübsch gemalt. Oben: das Inventar

**GUNNAR LOTT**

gunnar@gamestar.de

Lab an die Entwickler: Tony Tough 2 ist ein eigenständiges Adventure mit einem ungewöhnlichen Helden und viel skurrilem Humor. Mir persönlich wird's zwar an ein paar Stellen zu albern und schlüpfrig, aber die Dialoge sind okay. Bei den Rätseln habe ich auch nur wenig zu meckern. Dafür bleibt die belanglose und unlogische Handlung weit hinter dem aktuellen Standard. Und Technik sowie Interface sind schlicht veraltet. Das geht heutzutage eigentlich nicht mehr.

Unter dem Strich bleibt ein nettes Spiel für Fans des Vorgängers. Anspruchsvollen Abenteurern empfehle ich eher Undercover oder Geheimakte Tunguska. Und wie man mit Humor im Spiel arbeitet, zeigt Sam & Max exemplarisch.



»Witzig«



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2969

**TONY TOUGH 2 ADVENTURE**

ENTWICKLER Prograph (Tony Tough, GS 01/04: 71 Punkte)  
 PUBLISHER Anaconda TERMIN (D) 26.10.2006  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 16 S. Handbuch USK Ohne Beschränkung

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-GRAFIKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>				<b>OPTIMUM</b>			
800 MHz Intel			1,0 GHz Intel				1,4 GHz Intel			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600
800 MHz AMD			1,0 GHz AMD				XP 1400+ AMD			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700
256 MByte RAM			512 MByte RAM				512 MByte RAM			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800
450 MByte Festpl.			450 MByte Festpl.				450 MByte Festpl.			<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

PROFITIERT VON –  
 BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPISCHSCHUTZ Tages  
 TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ hübsche Hintergründe + ungewöhnlicher Stil - Objekte wirken wie Fremdkörper - schwache Animationen	5/10
SOUND	+ durchweg gute und bekannte Sprecher + recht annehmbare Musik - Spielgeräusche nur mittelmäßig	7/10
BALANCE	+ vernünftige Rätsel mit Gegenständen - nicht alles logisch - Spieler wird oft allein gelassen - schwankender Anspruch	7/10
ATMOSPHÄRE	+ humorvoll + kurioses, ungewöhnliches Szenario - Humor oft schlüpfrig, nicht jedermanns Sache	7/10
BEDIENUNG	+ Standard-Adventure-Steuerung... - Perspektive nicht immer ideal - Karte wäre gut	7/10
UMFANG	+ okay für ein Adventure - wenig Abwechslung bei den Schauplätzen - viel leere Lauferlei in der Stadt	7/10
HANDLUNG	+ schräge Geschichte - nicht sehr stringent erzählt - relativ wenige Story-Ereignisse, alles etwas wirr	7/10
RÄTSEL	+ relativ abwechslungsreich + nett erfunden - mäßige Tiefe, geringes Inventar - Rumprobieren nötig	8/10
DIALOGE	+ viel Sprachwitz + zahlreiche Dialoge - teils arg albern - teils ausufernd - kaum Dialogrätsel	8/10
CHARAKTERE	+ netter, schrulliger Held + bizarre Nebenfiguren - Identifikation kaum möglich	7/10

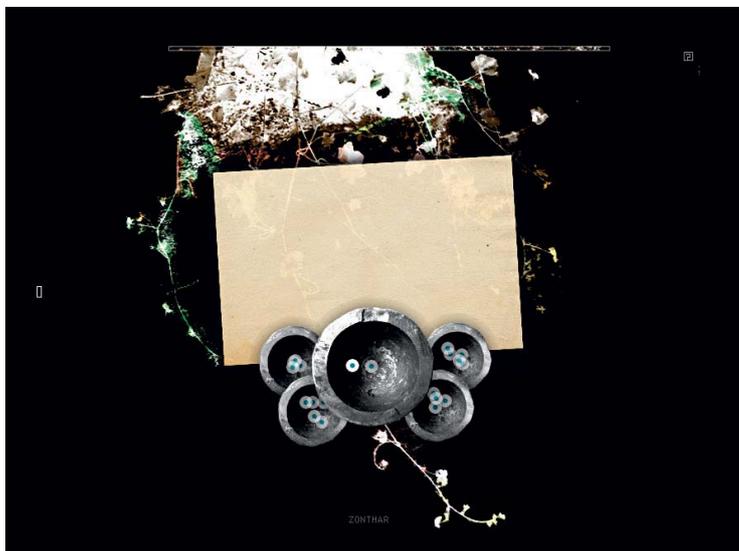
**PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden  
 FAZIT: SKURRILES, RECHT WITZIGES ADVENTURE.

**70** SPIELSPASS

# IN MEMORIAM 2

## DAS LETZTE RITUAL

Das vergessen Sie lieber ganz schnell wieder!



Wirr: Sie hören Tränen fallen und müssen **Kugeln** in den mittleren Becher verschieben.

**E**nde 2003 erschien mit **In Memoriam** ein Online-Adventure, in dem Sie den Mord an zwei Journalisten aufklären sollten. Ein Online-Adventure war es deshalb, weil Sie während des Spielens Ihre Internetverbindung aufrecht halten mussten, um Websites und E-Mails nach Hinweisen zu durchforsten. Die brauchten Sie, um die in schlichter Grafik präsentierten Logik-Rätsel im Spiel lösen und die dort gezeigten Minifilmchen einordnen zu können. **In Memoriam 2: Das letzte Ritual** funktioniert nach dem gleichen Prinzip, ist dabei aber

unspannend und dämlich. Denn wo der Vorgänger mit einem Mord begann und so die Aufgabe gleich klar war, muss sich der Spieler in **Das letzte Ritual** seinen Auftrag erst erarbeiten. Bis man weiß, wo die Jagd hin führt, vergeht viel zu viel Zeit. Wenn Ihnen dann klar ist, dass ein irrer Serienmörder mit Ihnen spielt, wird der Rest des Programms auch nicht besser. Der Killer schreibt Ihnen langweilige Droh- und Locktextchen, die eher albern als Angst einflößend wirken. Die reichlich absurden Rätsel lassen sich zwar durch die Hinweise gut lösen, haben aber nur wenig bis gar nichts mit dem eigentlichen Fall zu tun. Das ist ein bisschen, als würden Sie ein Fantasy-Buch lesen, das Ihnen das Weiterblättern erst erlaubt, nachdem Sie eine knifflige Matheaufgabe gelöst haben. **PET**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 2931

### PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich schreibe diesen Meinungskasten in memoriam an In Memoriam 2: Das letzte Ritual sehr schnell, denn in zwei Stunden möchte ich mich nicht mehr an diese unsagbar dröge inszenierte Serienmörderjagd erinnern. Im Gegensatz zum Vorgänger, der mich immerhin noch mit spannenden, offenen Fragen bei der Stange hielt, wird mir hier nur absurdes Durcheinander präsentiert, das mich überhaupt nicht reizen kann. Und der irre Serienmörder, der die Detektive zum Spiel auffordert, ist spätestens seit Finchers Kinothriller Sieben nicht mehr zu toppen.

»Wirr«



### IN MEMORIAM

GENRE Adventure  
PUBLISHER Lexis Numerique / Frogster  
CA. PREIS 45 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschr.

MINIMUM 800 MHz,  
256 MB

PREIS/LEISTUNG **AUSREICHEND**

46