



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

# VERSTOPFT UND VERSEMMELT

**MAN SPIELT SELBST.** Ach was haben wir uns in Los Angeles gefreut: Unser Hotel lag ganz nah an der E3, die Internetverbindung vom Zimmer per WLAN war blitzschnell – ideale Voraussetzungen für die geplante Messe-Berichterstattung auf GameStar.de. Doch die Freude war vorbei, als rund 200 Leute von NCSoft ins gleiche Hotel einzogen. Denn offenbar hatten die Jungs nichts Besseres zu tun, als **Guild Wars Factions** zu spielen und dadurch die Leitung zu verstopfen. Immerhin ist es ein gutes Zeichen, wenn Entwickler ihr Programm auch nach der Veröffentlichung noch sehen können. Mit unseren E3-Berichten auf der Website hat es dann auch noch geklappt: **E88**

**ARMER LEONARDO.** Zwei Da-Vinci-Titel testen wir diesen Monat: Eins mit der Lizenz zum Film **The Da Vinci Code**, eins ohne Filmbezug. Sie ahnen es: Das lizenzierte **Secrets of Da Vinci** ist das bessere Spiel. Denn während die Filmumsetzung unausgegoren Spielprinzipien mixt, setzt das Adventure (schon seit zwei Jahren in der Entwicklung) auf Rätsel und Dialoge. Darum: Schauen Sie im Kino **The Da Vinci Code** (bzw. **Sakrileg**) an, oder lesen Sie das Buch. Am PC jedoch sollten Sie auf die Lizenzgurke verzichten.

## TEST ABENTEUER

### 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

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Guild Wars Factions | 126 |
| Auto Assault        | 130 |
| Dreamfall           | 132 |
| The Da Vinci Code   | 134 |
| Secrets of Da Vinci | 136 |
| CSI: Mord in 3D     | 137 |
| Daemonica           | 137 |

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 07/2006

| Platz | Spiel                         | Genre              | Publisher   | Entwickler        | Original-Test | Aktuelle Wertung | Grafik | Sound | Balance | Atmosphäre | Bedenkung | Umfang | Quests // Handlung | Charakter // Feindwork | Kampfsystem // Dialoge | Items // Rätsel | Kommentar            |
|-------|-------------------------------|--------------------|-------------|-------------------|---------------|------------------|--------|-------|---------|------------|-----------|--------|--------------------|------------------------|------------------------|-----------------|----------------------|
| 1     | World of Warcraft             | Online-Rollenspiel | Vivendi     | Blizzard          | 08/05 (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            | NEU           | 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        | 7      | 6                  | 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                      | 9               | 12/05 05/06: Addon   |
| 9     | Gothic 2                      | Rollenspiel        | Koch Media  | Piranha Bytes     | 10/03 (88%)   | 85               | 7      | 8     | 8       | 10         | 6         | 9      | 10                 | 10                     | 8                      | 9               | 10/03: Addon         |
| 10    | Neverwinter Nights            | Rollenspiel        | Atari       | Bioware           | 08/02 (87%)   | 84               | 6      | 8     | 9       | 8          | 10        | 8      | 9                  | 9                      | 8                      | 9               | 06/04, 04/05: Addons |
| 11    | Sacred                        | Action-Rollenspiel | Take 2      | Ascaron           | 03/04 (87%)   | 84               | 7      | 8     | 7       | 9          | 9         | 10     | 8                  | 8                      | 9                      | 9               |                      |
| 12    | Star Wars Galaxies Online     | Rollenspiel        | Activision  | Sony Online       | 10/03 (77%)   | 84               | 7      | 8     | 7       | 10         | 9         | 10     | 10                 | 7                      | 8                      | 8               | überarb. Version     |
| 13    | Dungeon Siege 2               | Action Rollenspiel | Microsoft   | Gas Powered Games | 10/05         | 84               | 9      | 9     | 5       | 10         | 9         | 9      | 9                  | 9                      | 8                      | 7               |                      |
| 14    | 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 |
| 15    | Fahrenheit                    | Action-Adventure   | Atari       | Quantic Dream     | 10/05         | 82               | 7      | 8     | 10      | 10         | 6         | 8      | 10                 | 4                      | 9                      | 10              |                      |
| 16    | 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     |
| 17    | Planescape Torment            | Rollenspiel        | Avalon      | Black Isle        | 03/00 (82%)   | 81               | 3      | 7     | 8       | 10         | 8         | 8      | 10                 | 9                      | 9                      | 9               |                      |
| 18    | Black Mirror                  | Adventure          | DTP         | Future Games      | 05/04 (80%)   | 79               | 5      | 9     | 8       | 10         | 8         | 7      | 8                  | 8                      | 7                      | 9               |                      |
| 19    | The Westerner                 | Adventure          | DTP         | Revivestronic     | 04/04 (84%)   | 79               | 6      | 8     | 8       | 8          | 8         | 6      | 8                  | 10                     | 8                      | 9               |                      |
| 20    | Moment of Silence             | Adventure          | DTP         | House of Tales    | 11/04 (80)    | 79               | 5      | 8     | 9       | 8          | 6         | 8      | 9                  | 8                      | 9                      | 9               |                      |
| 21    | Final Fantasy 11              | Online-Rollenspiel | Ubisoft     | Square            | 12/04 (84)    | 79               | 6      | 6     | 6       | 8          | 8         | 9      | 8                  | 10                     | 9                      | 9               |                      |
| 22    | Arx Fatalis                   | Rollenspiel        | Koch Media  | Arcane Studios    | 08/02 (84%)   | 79               | 6      | 8     | 7       | 9          | 10        | 8      | 8                  | 7                      | 7                      | 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.



Ausweitung der Kampfzone

# GUILD WARS FACTIONS

Sind Ihnen normale Online-Rollenspiele zu lahm? Wollen Sie sich mit anderen in PvP-Kämpfen messen? Kommen Sie nach Cantha!



**V**orweg: Obwohl der Titel es vermuten lässt, ist **Guild Wars Factions** kein Addon. Dafür steckt auch viel zu viel drin. So viel, dass einem ganz wirr im Kopf wird – selbst abgebrühten Testern wie uns. Da wäre zum Beispiel der Storymodus, der eine hübsche Geschichte in der so genannten Primärquest erzählt. Die bringt Sie von einer lieblichen Insel ins Zentrum des Bösen. Dann gibt es die zwei neuen Charakter-Arten, dazu die unterschiedlichen Missionstypen. Und dann ist da noch das schier uferlose PvP-System (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler), das sich in Team-Arenen, Zufalls-Arenen, ein Turnier sowie die namensgebenden Gilden- und die neuen Fraktionskämpfe aufteilt. Und der Clou: Es kostet Sie bis auf den Kauf des Spiels keinen Cent, obwohl alles online auf den Servern von Publisher NCSoft stattfindet.

## Es beginnt mit dem Tod

In Cantha, einem Fantasy-Reich, das mit asiatischer Architektur, Landschaft und Mythologie jongliert, erleben Sie eine Geschichte um Macht, Betrug und Magie: Shiro Tagashi, Leibwächter des Kaisers, meuchelte seinen Herrn und kam dabei selbst ums Leben. Dabei wurde so viel Magie freigesetzt, dass ein Wald und ein Ozean zu Stein erstarrten. Im Wald leben nun die Kurzicks, in der See die Luxons, zwei bis aufs Blut verfeindete Völker. Die Streithähne

müssen von Ihnen vereint werden, um den erstarrten Shiro und seine übers Land gebrachte Seuche endgültig zu besiegen.

Wer **Guild Wars** gespielt hat, wird einige bekannte Gestalten in Factions treffen. Falls Sie den Vorgänger ausgelassen haben, entgeht Ihnen trotzdem nichts von der Geschichte. Ausgezeichnet: Auch in **Factions** werden Ihre Charaktere wieder in Zwischensequenzen eingebaut – gut für das Helden-Selbstwertgefühl. Noch besser: Die Handlung präsentiert sich deutlich spannender und logischer als im Vorgänger. Das gleiche gilt für Texte und Vertonungen.

## Missionen gleich Instanzen

**Guild Wars Factions** basiert zwar auf dem ursprünglichen **Guild Wars**, ist aber ein komplett eigenständiges Spiel. Konkret bedeutet das für Sie, dass Sie **Guild Wars** nicht besitzen müssen, um mit **Factions** Spaß zu haben. Die Mechanismen bleiben jedoch die gleichen: Zwar erledigen Sie wie in **World of Warcraft** Aufträge mit Ihrem Helden, allerdings ist jedes Abenteuer, jede Mission eine Instanz. Das Spiel erstellt also eine Ko-

pie eines Gebiets ganz allein für Sie. Und – sofern vorhanden – natürlich Ihre Gruppe. Darin sind dann außer Ihnen und Ihrer Party nur NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) unterwegs. Das können Monster sein, aber auch Händler, Quest-Geber und flanierende Bürger der **Factions**-Welt Cantha. Gruppen finden sich in Siedlungen und Städten zusammen (vergleichbar mit den Battlenet-Lobbys von **Diablo 2**), die Sie bei Ihren Reisen freischalten. Haben Sie einen neuen Ort erreicht, wird der auf Ihrer Weltkarte vermerkt und lässt sich durch einen simplen Klick ansteuern. In solchen Siedlungen stehen auch immer eine Reihe NPC-Helden, die Sie statt echter Spieler zur Unterstützung mit in die Aufträge nehmen dürfen.

## Ratzfatz auf 20

Ihren Rollenspiel-Recken züchten Sie wie gehabt mittels kleinerer und größerer Aufträge hoch. Das passiert zunächst auf einer Cantha vorgelagerten Insel namens Shing Jea. Zwischen Level 15 und 20 können Sie dann bedenkenlos auf das Festland wechseln. Dort geht es nicht nur erst richtig los mit der Geschichte, dort treffen Sie auch auf Spielercharaktere aus **Guild Wars**. Die lassen sich nämlich problemlos in die neue Welt importieren und beginnen das neue Abenteuer gleich auf dem Kontinent. Und damit »Nur-Factions-Spieler« nicht hinter den alten Helden herzockeln, erreichen sie das Level-Maximum (20) erstaunlich fix. Kein Wunder: Die Missionsziele liegen meist nah beieinander, die Belohnungen sind üppig. Wir haben beispielsweise gerade mal etwa zehn Stunden gebraucht, um die höchste Stufe zu erreichen, und uns dabei nicht einmal sonderlich beeilt.

Jedoch haben eifrige Spieler des ursprünglichen **Guild Wars** einen kleinen, wenn auch nicht Spielspaß bestimmenden Vorteil zu Beginn – selbst dann, wenn sie einen neuen Charakter auf Shing Jea starten. Denn auch frische Helden können auf im Vorgänger erbeutete Schätze und Geld zurückgreifen und sich so starke Rüstungen und Waffen beschaffen. Das macht das Leveln sogar noch leichter.

## 8 aus 150

Zu den aus **Guild Wars** bekannten sechs Klassen Mesmer (Illusionist), Waldläufer, Elementarmagier, Krieger, Mönch und Nekromant addieren sich nun der Ritualist und der As-

### FACTS

- ▶ 8 kombinierbare Klassen
- ▶ 75 Fertigkeiten pro Klasse
- ▶ maximal 12 Party-Mitglieder
- ▶ internationale, organisierte PvP-Kämpfe
- ▶ 44 Siedlungen
- ▶ zahllose Quests
- ▶ keine monatlichen Gebühren





Kurz bevor Sie den versteinerten Wald betreten, wird es im Pongmei-Tal noch mal grün. Passend dazu treffen Sie dort auf Gegner namens »Gestrüpp«.

sassine. Der Ritualist dient vornehmlich als Unterstützer, ähnlich dem Mönch. Er kann unter anderem wie der Waldläufer Geister beschwören, die der eigenen Gruppe helfen oder der feindlichen schaden. Der Assassine hingegen ist auf schnelle Angriffe ausgelegt, teleportiert sich zu den Gegnern, schlägt schnell zu und verduftet idealerweise auch wieder flott. Massiven Angriffen hält er dafür nicht stand. Wie gehabt müssen Sie zu Ihrer zu Beginn gewählten Hauptklasse später eine weitere addieren, um dann

vielleicht als Assassine-Mesmer loszuziehen – und haben am Ende bis zu 150 Fertigkeiten (75 für jede Klasse) zur Verfügung. Keine Sorge, von den 150 können Sie immer nur acht mit in den Kampf nehmen, es wird also niemals unübersichtlich auf Ihrem Monitor. Welche acht Talente Sie auswählen, sollten Sie stets von der Zusammensetzung der Gruppe abhängig machen. Ein einfaches Beispiel: Wenn Sie einen Krieger-Mönch spielen und in einer Gruppe mit zwei hauptberuflichen Mönchen unterwegs sind, bietet es

sich an, mehr Angriffs- und weniger Heilfähigkeiten einzupacken. Das Auswählen muss vor Beginn einer Mission in einer Siedlung stattfinden, denn sind Sie einmal in einer Instanz, können Sie an Ihrem Helden nicht mehr rumbasteln.

### Koop mal anders

Nachdem Sie Shing Jea hinter sich gelassen haben, erreichen Sie eine gigantische Stadt namens Kaineng. Allein dort warten elf Viertel darauf, von Ihnen freigeschaltet zu werden. Mal handelt es sich dabei um kleine-

re Orte, in denen Sie lediglich Ihre Beutestücke verkaufen und weitere der zahllosen Quests einsammeln können, mal sind diese Siedlungen auch der Startpunkt in eine der Story-Missionen. Am Vizunahplatz erleben **Guild Wars**-Veteranen eine Neuerung. Erstmals müssen dort zwei Gruppen mit je acht Spielern zusammen arbeiten, um am Ende zu triumphieren: Zwei wichtige NPCs wollen begleitet und geschützt werden. Stirbt einer der beiden, ist die Mission gescheitert, und Sie müssen den Auftrag von vorne

## DIE WELT CANTHA IM SCHNELLDURCHLAUF



① Sie starten auf der lieblichen Insel **Shing Jea**. Dort ist bis auf ein paar schneebedeckte Gipfel alles saftig grün.



② In **Kaineng**, der gigantischen Metropole auf dem Festland, wechseln sich Slum-Viertel mit adretten Gegenden ab.



③ Im **versteinerten Wald** ragen mächtige Bäume in die Höhe, die sich kathedralenartig über die Heldengruppen wölben.

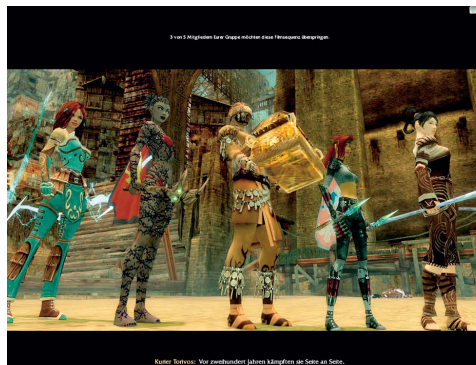


④ In der schillernden **Jadessee** kämpfen Sie gegen Monster zwischen erstarrten Wellen, in denen Schiffswracks feststecken.





Mhenlo ist ein aus Guild Wars bekannter wichtiger NPC.



Wie schon in Guild Wars sind auch in Factions die Helden der Spieler in die Zwischensequenzen eingebunden.

beginnen. Das ist quasi eine Vorbereitung auf spätere Heldentaten, in denen, wie es die Handlung verlangt, Kurzicks und Luxons Seite an Seite kämpfen. Denn – und das ist eine der entscheidenden Neuerungen – später müssen Sie sich entscheiden, für welche Fraktion (Faction) Sie fortan Muckis oder Magie spielen lassen. Wählen Sie die Luxons, geht es zunächst in der Jadesee weiter. Wählen Sie die Kurzicks, führt Sie Ihr Weg durch den Wald. Schön: Sie können die Seiten nach Belieben wechseln, Ihnen entgeht also nichts.

### Wald gegen See

Sie betreten das erste kleine Dorf im versteinerten Wald. Auf dem Monitor steht »Wirrwaldhain, Außenposten – von den Guardians of Honour kontrolliert«.

Huch? Auch das ist neu: Gilden beziehungsweise Allianzen (Zusammenschlüsse mehrerer Gilden) wie die »Guardians of Honour« übernehmen in Factions Siedlungen. Das funktioniert, indem Sie mit Ihren Männern möglichst viele der so genannten Faction-Punkte für eine der beiden Seiten (Kurzick oder Luxon) einsammeln. Welcher Gilde oder Allianz welche Siedlung zugeteilt wird, errechnet das Spiel eigenständig. Hält Ihre Vereinigung einen Ort, haben Sie Zugriff auf besondere Händler, auf eine spezielle Instanz und auf Angeberkram wie einen NPC, der im Dorf auf Ihr Geheiß etwa ein schickes Feuerwerk abfackelt.

Die nötigen Faction-Punkte erhalten Sie unter anderem als Belohnung in separaten PvP-Arenen, in so genannten Bünd-

niskämpfen. In denen geht es oft ähnlich zu wie in **Battlefield 2**: Schreine müssen erobert und gehalten werden. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl, die sich aus dem Halten der Schreine und getöteten Feinden ergibt, ist die Partie beendet. Besonderer Witz daran: Je stärker eine Fraktion ist, desto mehr Territorium der Spielwelt wird ihr zugeteilt und desto mehr Siedlungen können von Gilden und Allianzen einer Seite übernommen werden.

### Die Welt kämpft

Neben den neuen Fraktionskämpfen bietet auch **Factions** die bereits aus **Guild Wars** bekannten anderen PvP-Varianten, allen voran natürlich die

Gildenkämpfe, in denen zwei Acht-Mann-Teams um Welt-ranglistenpunkte kämpfen. Wer keiner Spielerverbindung angehört, kann sich in den Zufalls- oder Team-Arenen vergnügen. In Ersteren werden vier Spieler – wie der Name schon sagt – zufällig zusammengewürfelt, um gegen eine ebenso entstandene Gruppe anzutreten. In den Team-Arenen suchen Sie sich Ihre drei Mitstreiter aus. Und dann ist da noch das Turnier, in dem internationale Teams (Koreaner, Taiwaner, Amerikaner, Europäer) um die so genannte »Gunst der Götter« antreten. Hält ein Land die Gunst, bekommen alle Spieler aus diesem Land Zugang in eine besonders lukrative, aber auch



Die Dame im Vordergrund ist Danika, ein NPC, den Sie auf dem gefährlichen Weg durch den **Arborstein** beschützen müssen. Das ist die erste Mission, die Sie definitiv nicht mehr allein mit den künstlichen Erfolgsleuten schaffen, dafür ist sie zu knackig.

### PIA DETTMER

Guild Wars Factions ist Schuld! Ich hatte mich so auf den Frühling gefreut – und was mache ich jetzt? Ich sitze bei schönstem Wetter vor dem Rechner. Aber das stört mich kaum, wenn ich mit meiner Assassinin durch die wunderschöne Landschaft von Cantha streife, neue Gegenden erforsche oder mich mit Mitspielern an einer der zahlreichen Missionen versuche. Diese finde ich zum Teil recht schwer, dafür werden sie aber in eine spannendere Story eingebunden als beim Vorgänger. An Atmosphäre bleibt Guild Wars Factions für mich unübertroffen, und wer die Mischung aus taktischen Kämpfen und Fantasy-Flair mag, ist hier genau richtig.



»Schön wie der Frühling!«



Shiros Seuche verwandelt die Bewohner Canthas in **Beulenkreaturen**.

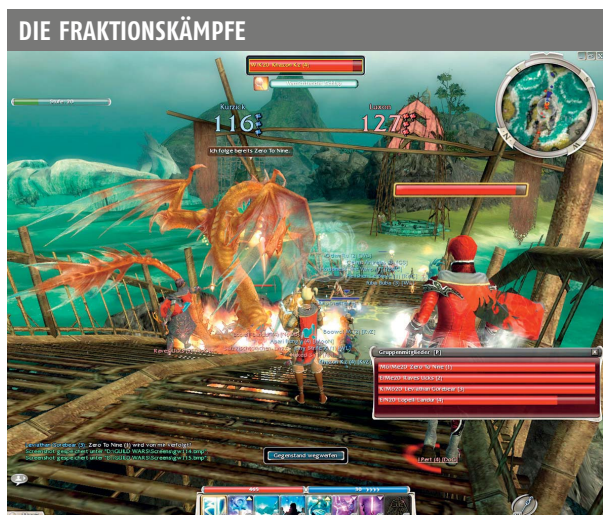




Quest-Geber erkennen Sie an den **Ausrufungszeichen** über den Köpfen.

extrem anspruchsvolle Instanz. Zu allen PvP-Varianten haben Sie übrigens nicht nur Zugang mit Ihrem Rollenspiel-Charakter, sondern auch mit speziellen PvP-Helden. Die lassen sich mit ein paar Klicks fix zusammenbasteln und sind von vornher-

ein auf Stufe 20. Obacht: Ganz zu Beginn haben diese PvP-Recken nur rudimentäres Können. Doch mit Ihrem Rollenspiel-Charakter schalten Sie Fertigkeiten und Rüstungsgegenstände für die Burschen frei. Alternativ erstehen Sie Talente und



Kurzicks kämpfen gegen Luxons auf riesengroßen **Schlachtfeldern**, die ähnlich dem Battlefield-2-Prinzip funktionieren. Jeder Fraktion muss Schreine erobern. Je nach Erfolg einer Partei verschiebt sich die **Frontlinie** dynamisch. Hat eine Seite alles erobert, geht es auf den Anfang zurück.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Guild Wars Factions ist wie Guild Wars – nur noch mal deutlich besser. Es ist noch umfang-, noch abwechslungsreicher. Und das Tollste: Alle Spielelemente sind irgendwie miteinander verwoben. Gewinnt etwa meine Fraktion oft im PvP-Modus, hat das Auswirkungen auf die Welt. Sammle ich eifrig Fertigkeiten im Story-Modus, hat das Folgen für meinen Erfolg in den PvP-Kämpfen, was sich wiederum für meine Fraktion positiv auswirkt – und so weiter und so fort. Cleverer geht es nicht!

Zudem ist das Spiel schnell, man gerät beinahe in einen tranceartigen Flow in den Missionen. Das Leveln geht fix, Belohnungen prasseln förmlich auf mich ein. Die Motivation bleibt selbst nach Erreichen von Stufe 20 erhalten. Und das nicht zuletzt deshalb, weil man die gelungene Geschichte wirklich bis zum Ende verfolgen will. Und natürlich möchte man den stinkigen Kurzicks endlich mal zeigen, wo hier der Kriegshammer hängt. Auf geht's, Luxons!

### »Schmelztiegel der brillanten Ideen«



Upgrades mit in den PvP-Arenen gewonnenen Belohnungen. Auf die haben dann fairerweise aber wirklich nur Ihre Instant-Helden Zugriff.

### Kleinst-Macken

Sicher hat **Factions** kleine Macken. Zuweilen funktioniert die Lebens-Anzeige von Gegnern nicht, und ein, zwei Mal blieben wir an NPCs hängen.

Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger schneidet **Guild Wars Factions** besser ab. Das

liegt am ausgebauten PvP-System und der gelungenen Geschichte. Dass die Grafik dezent mit Shader-Effekten aufgeböhrt wurde, ist auch fein. Aber wenn **Guild Wars** auf ihrem Rechner läuft, funktioniert auch **Factions**. Wir haben es sogar auf einem Laptop mit Kleinst-Grafikchip gespielt – alle Effekte deaktiviert. Dafür und für den gelungenen Rest gibt es den verdienten Platin-Award.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E83](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E83)

► TEST VON GUILD WARS IN 07/05

### GUILD WARS FACTIONS ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER ArenaNet / NCSoft  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 126 S. Handbuch

RELEASE (D) 28.5.2006  
CA. PREIS 45 Euro  
USK ab 12 Jahre



### GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Guild Wars** (88, 07/05) Brillanter Vorgänger, weniger umfangreich.  
**Diablo 2** (86, 08/00) Noch heute motivierende Monster-Hatz nach Items.

### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | PC MINIMUM     | PC STANDARD       | PC OPTIMUM     |
|-----------------|----------------|-------------------|----------------|
| Geforce 4 Ti    | 800 MHz Intel  | 1,0 GHz Intel     | 2,0 GHz Intel  |
| Rad. 9500/9600  | 800 MHz AMD    | 1,0 GHz AMD       | XP 1800+ AMD   |
| Rad. X600/X700  | 256 MB RAM     | 512 MB RAM        | 1,0 GB RAM     |
| GF FX 5800/5900 | 2,0 GB Festpl. | 2,0 GB Festpl.    | 2,0 GB Festpl. |
| Rad. 9700/9800  | ISDN           | DSL               | DSL            |
| LAUTSPRECHER    | Stereo         | 2 vorne, 2 hinten | 5.1            |

### BEWERTUNG

|             |                                                               |         |
|-------------|---------------------------------------------------------------|---------|
| GRAFIK      | + Welten- und Charakterdesign + Kampf-Effekte                 | 9 / 10  |
| SOUND       | + tolle Musik + Sprachausgabe - kein Surround-Sound           | 8 / 10  |
| BALANCE     | + zu Beginn auch für Solisten - später nur für geübte Gruppen | 7 / 10  |
| ATMOSPHÄRE  | + gelungene Geschichte + 1A-Heldengefühl                      | 9 / 10  |
| BEDIENUNG   | + Komfortfunktionen + Karte + gelungenes Tutorial             | 10 / 10 |
| UMFANG      | + riesige Welt + überall etwas zu sehen + zahllose Quests     | 10 / 10 |
| QUESTS      | + viele Geschichten + Zwischenfilme + tolle Aufgaben          | 9 / 10  |
| TEAMWORK    | + abgestimmte Talente + Kombinationen + KI-Kämpfer            | 9 / 10  |
| KAMPFSYSTEM | + massenweise Skills + Fertigkeiten-Kombos                    | 10 / 10 |
| ITEMS       | + zahllose wertvolle Fundstücke + Runen und Upgrades          | 9 / 10  |

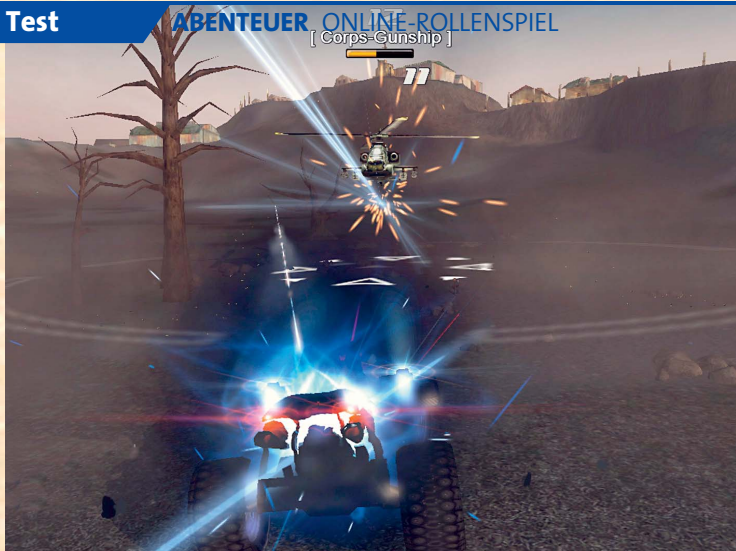
### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GENIALE PVP-SCHLACHTEN IN WUNDERSCHÖNEN WELTEN.







Fliegende Gegner wie das **Corps-Gunship** sind eher selten, meist kämpfen Sie gegen Autos.



Menschliche Leutnants können ein **Tech-Center** aufstellen, das Helden im Umkreis repariert.

Fahrn, fahrn, fahrn, ohne Autobahn

## AUTO ASSAULT

Mad Max grüßt: Mit monströsen Maschinen metzeln Sie im Internet Mutanten. Manchmal sogar mit Mitstreitern.



**A**ngst vor Benzinpreisschock, Rohstoffknappheit und generell dem Ende der Menschheit? Völlig unbegründet! Denn obwohl in ferner Zukunft Aliens die Erde mit grünem Schleim bekleckern, überlebt die Menschheit in unterirdischen Bunkern, als Cyborg oder – leicht mutiert – an der Oberfläche. Und das Beste: Selbst inmitten postapokalyptischer Ruinen muss der ADAC nicht um Mitglieder fürchten. Denn im Online-Rollen-  
spiel

**Auto Assault** ist das Auto immer noch des Helden liebstes Kind.

### Rad im Zentrum

Wie in **World of Warcraft** absolvieren Sie in **Auto Assault** Aufgaben (»Erledige zehn Schmuggler«, »Bringe Gegenstand X nach Y«, »Töte Gegner Z« etc.), sammeln dabei Erfahrungspunkte und steigen so im Rang auf. Dabei lernt Ihr Held kontinuierlich Fertigkeiten entsprechend seiner Charakterklasse: Menschliche Leutnants etwa setzen ähnlich wie Hexenmeister auf beschworene Kreaturen, ein Terminator der Biomek-Cyborgs stürmt direkt an die Front. Wer schon einmal ein Online-Rollen-spiel ausprobiert hat, dem werden sämtliche Klassen bekannt vorkommen.

Der wahre Star in **Auto Assault** ist ohnehin Ihr Wagen. Der steigt zwar nicht im Rang auf, dafür rüsten Sie ihn im Lauf des Spiels immer besser aus. Sie schrauben Waffen auf Dach sowie Motorhaube und bauen möglichst leistungsstarke Motoren ein, um so die Kampfkraft zu erhöhen. Schließlich tobt auf der Oberfläche der verwüsteten Erde ein erbitterter Wettstreit

zwischen Menschen, Mutanten und den Biomeks; die Kontrahenten unterscheiden sich spielerisch jedoch kaum. Neben den drei Parteien haben sich in den Ruinen jede Menge Outlaws, Insektenmonster und sonstiges Gesocks eingenistet. Praktisch, dass Sie gleich mehrere Autos gleichzeitig in Ihre Garage stellen dürfen. So können Sie mit Waffen und Panzerungen Fahrzeuge speziell auf einen Gegnertyp oder PvP-Gefechte abstimmen. Ob Sie mit einem schnittigen Sportwagen oder einem Laster losfahren, spielt jedoch keine Rolle.

### Schussfahrt

Die Kämpfe in **Auto Assault** sind eine Aneinanderreihung von Drive-by-Shootings. Mit den WASD-Tasten steuern Sie den Wagen, mit der Maus wird geschossen. Das alles passiert in Echtzeit, also ist Reaktionsvermögen gefragt. Allerdings haben Charakter- und Waffenwerte Einfluss auf die Trefferquote und den angerichteten Schaden – **Auto Assault** ist immer noch ein Rollenspiel. Apropos Schaden: Keine Angst vor wilden Fahrmanövern und Stürzen, der Wagen steckt das – anders als Feindbeschuss – einfach weg. Gut so, denn die Gefechte sind durch die Fahr-Baller-Kombination schon hektisch genug. Erst recht, wenn Sie dabei die zahlreichen Fertigkeiten wie Holo-Krieger oder Kampfdrohnen sinnvoll einsetzen wollen. Sobald Sie die Auto- und Kampfsteuerung aber erstmal intus haben, sind die Kämpfe (wie überhaupt das



Auto Assault ist trotz Action-Kämpfen ein **Rollenspiel**. Von links nach rechts: Forschungs-Fertigkeiten, Charakterwerte und Skill-Baum.





In Städte geht's zu Fuß, Questgeber stehen in Lichtsäulen.



Der INC-Schlepper bringt den kaputten Mutanten zur Basis. Seltenes Glück: Für den Kampf gegen den Maradaun-Krabbler haben wir einen menschlichen Mitstreiter gefunden.



ganze Spiel) fast schon zu leicht. Und wenn Sie doch mal geschrottet werden, holt ein kostenloser Abschlepper das Wrack zur nächsten Basis, wo Sie es auf einem der vielen Werkstatt-Pads gratis reparieren lassen.

### Einzelrennen

Wie in jedem Online-Rollenspiel gibt es auch in **Auto Assault** Aufgaben, die für ganze Abenteurergruppen, so genannte Convoys, gedacht sind. Allerdings tummeln sich noch kaum Spieler auf dem einzigen deutschen Server. An einem verregneten Samstagnachmittag Ende April waren gerade mal 27 Helden der Menschenfraktion online. Das macht es extrem schwer, Mitstreiter mit ähnlichem Rang zu finden. Da hilft nur, mit anderen Aufgaben aufzuleveln und später zum nun nicht mehr übermächtigen

Gegner zurückzukehren, um ihn im Alleingang zu erledigen – das ist nicht der Sinn von Gruppenmissionen!

In den ersten Spielstunden haben Sie immer viel zu tun, überall stehen Questgeber. Später gibt's jedoch öfter mal Missionslöcher, also Phasen, in denen gar keine oder nur zu schwere Aufgaben im Logbuch stehen. Auch dann ist ödes Auf-level-Gemetzel angesagt.

### Schleimige Mitte

Wer genug von Quests und Monstergefechten hat, wagt sich in die PvP-Gebiete in der Mitte der Spielwelt. Dort steht das schleimverteilende Alien-Raumschiff, und Sie treffen auf menschliche Kontrahenten – sofern welche online sind. Außerdem ändert sich im Kernland der Grafikstil, neben den immer gleichen, graubraunen

Ruinenlandschaften der Startgebiete gibt's auch mal Schneestürme oder Sümpfe.

### Crafting-Schrott

In einer Welt voll Schrott ist Recycling wichtig. Das Crafting-System von **Auto Assault** benutzt deshalb Teile, die Sie bei erledigten Gegnern oder in (zerstörbaren) Gebäuden finden. Außerdem dürfen Sie Gegen-

stände zerlegen, um an Rohstoffe zu kommen. Sämtliche Funde muss ein NPC erst gegen Geld veredeln, dann bauen Sie Panzerungen oder Waffen daraus. Klingt interessant, aber fragwürdige Fundwahrscheinlichkeiten (Drop Rate) und fitzelige Menüs machen die Handwerkserei zur Qual. Dann doch lieber bei Vollgas ballern!

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E38](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E38)

### MARKUS SCHWERDELT

markus@gamestar.de

Gute Ideen gibt's in Auto Assault mit dem Crafting-System und der Aufrüsterei genug, von den actionreichen Fahr-Kämpfen ganz zu schweigen. Allerdings fehlt es rundum an Feinschliff: Drop Rates, Questeinstufungen und vor allem das Interface machen einen unfertigen Eindruck. Für Handwerker wichtige Auktionshäuser oder ein Postsystem? Fehlanzeige! Für das größte Problem können die Entwickler jedoch nichts: Die Server sind viel zu leer, Gruppenmissionen oder vernünftige PvP-Schlachten deshalb kaum möglich. Sollte sich das bessern, drehe ich gerne wieder meine Runden in Mutantenland.

»Montagsautos«



### AUTO ASSAULT ONLINE-ROLLENSPIEL

|             |                                |             |                    |
|-------------|--------------------------------|-------------|--------------------|
| PUBLISHER   | Netdevil / NCSoft              | RELEASE (D) | 10.4.2006          |
| SPRACHE     | Deutsch                        | CA. PREIS   | 40 € + 12 €/Monat  |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 94 S. Handbuch | USK         | keine Jugendfreig. |

### GEEIGNET FÜR

| EINSTEIGER       | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| VERGLEICHBAR MIT |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |
|                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |

World of Warcraft (91, GS 08/05) Exzellent spielbarer Genre-Primus.

Guild Wars Factions (90, GS 7/06) Wunderhübsch, Schwerpunkt auf Teamwork.

### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM     | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 4 Ti     | 1,8 GHz Intel  | 2,8 GHz Intel  | 3,2 GHz Intel  |
| Rad. 9500/9600   | XP 1800+ AMD   | XP 2600+ AMD   | XP 3000+ AMD   |
| Rad. X600/X700   | 512 MB RAM     | 1,0 GB RAM     | 1,0 GB RAM     |
| GF FX 5800/5900  | 8,8 GB Festpl. | 8,8 GB Festpl. | 8,8 GB Festpl. |
| Rad. 9700/9800   | ISDN           | DSL            | DSL            |
|                  |                |                |                |

|              |        |                   |     |     |
|--------------|--------|-------------------|-----|-----|
| LAUTSPRECHER | Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1 |
|--------------|--------|-------------------|-----|-----|

### BEWERTUNG

|                   |                                                              |        |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|--------|
| GRAFIK            | ➕ Helden und Autos ➕ Endzeit-Look... ➖ ...auf Dauer öde      | 6 / 10 |
| SOUND             | ➕ treibende Musik... ➖ ...nervt schnell ➖ öde Effekte        | 6 / 10 |
| BALANCE           | ➕ sanfter Einstieg ➕ Hilfen ➖ Drop Rates ➖ Quest-Löcher      | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE        | ➕ Mad-Max-Stimmung ➕ zerstörbare Gebäude etc.                | 9 / 10 |
| BEDIENUNG         | ➕ Kämpfe ➖ fitzelige Menüs ➖ englische Wortfragmente         | 8 / 10 |
| UMFANG            | ➕ große Gebiete für alle drei Rassen ➕ PvP-Bereich           | 8 / 10 |
| QUESTS / HANDLUNG | ➕ Aufgaben in Szenario eingebettet... ➖ ...aber stets gleich | 6 / 10 |
| TEAMWORK          | ➕ Klassen-Teamwork ➕ Convoy-Quests... ➖ ...allein lösbar     | 7 / 10 |
| KAMPFSYSTEM       | ➕ nachvollziehbare Werte ➕ rasante Gefechte ➕ oft hektisch   | 7 / 10 |
| ITEMS             | ➕ Gegenstände ➕ unterschiedliche Autos ➕ Crafting-System     | 9 / 10 |

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: MANCHMAL TROSTLOSES PS-ONLINE-ROLLENSPIEL.

72

SPIELSPASS





In **Gesprächen** können Sie an manchen Stellen auswählen, auf welche Art Ihre Heldin das Thema ansprechen soll.



Neben typischen Dialog- und Inventar-Knoeleien gibt es zuweilen auch **Minispielchen**, etwa beim Schlösserknacken.



Um dieses kaputte Fenster zu öffnen, braucht Zoë den **Fenstergriff** aus ihrem Inventar, den sie anderswo gefunden hat.



Reise ins Traumland

## DREAMFALL

Eine Story, die eines Romans würdig wäre. Eine sympathische, glaubhafte Heldin. Jedoch auch eine Reihe von Macken.

**W**enn Sie sich ein bisschen für Fantasy oder Science-Fiction erwärmen können und eine tolle Geschichte erzählt bekommen wollen, müssen Sie a) einen Roman kaufen, b) einen Film ausleihen oder c) ein Spiel spielen. Ein Spiel, fragen Sie? Wann hatte zuletzt ein Spiel eine überzeugende Story? Zugegeben, das ist selten. Aber Funcoms Autor Ragnar Tørnquist hat für das Adventure **Dreamfall** eine geschrieben, die es in sich hat.

### Ganz schön spannend

**Dreamfall** schließt locker an den Vorgänger **The Longest Journey** an. Vorkenntnisse sind jedoch nicht notwendig. Sie verkörpern den größten Teil des Spiels Zoë Castillo, eine junge Frau, die in Casablanca lebt. Nicht in unserer Zeit, sondern im Jahr 2219. Gleich

zu Beginn wird Zoë in einen Strudel von Ereignissen gezogen: Es beginnt mit Videobotschaften, die plötzlich auf Screens in der Umgebung auftauchen. Die erinnern an den Film **The Ring** und zeigen ein Mädchen, das immer wieder »Rette... April... Ryan« sagt. Zoë kennt allerdings keine April. Dann eröffnet ihr Reza, Reporter und zudem ihr Exfreund, dass er an einer heißen Story dran ist. Und bittet sie um einen Botengang. Zoë tut ihr Bestes, erlebt verstörende Dinge, Reza verschwindet. Zoë wird verhaftet – mehr wollen wir aber nicht verraten. Nur noch soviel: Zoë wechselt zwischendurch in die Fantasywelt Arcadia, Sie steuern im Lauf der Handlung noch zwei andere Charaktere (April Ryan und den Fantiker Kian), es gibt eine Verschwörung, die beide Welten

betrifft. Die Geschichte ist durchgängig spannend, toll erzählt, endet aber ein bisschen abrupt.

### Ich will nicht kämpfen

Obwohl **Dreamfall** im Herzen ein klassisches Adventure mit Schwerpunkt auf Dialogen und Rätseln ist, versucht es, das Genre zu erweitern, indem es noch Kämpfe und Schleichpassagen bietet. Dieses Experiment scheitert fast vollständig: Das Schleichen passt noch ganz gut, auch wenn es wegen der Steuerung zuweilen nervt; die Kämpfe sind allerdings überflüssig, schlecht zu steuern und allzu simpel. Sie haben drei Tasten (schlagen, stark schlagen, blocken), merken aber schnell, dass jeder Gegner mit der immergleichen Taktik zu besiegen ist: Ranlaufen, immer wieder stark zuschlagen,

fertig. Diesen Teil hätten sich die Designer sparen sollen. Immerhin sind die Duelle selten, meist kann man sie umgehen, wenn man zuvor ein Rätsel richtig löst.

Die Rätsel selber schwanken zwischen knifflig und offensichtlich – es gibt wenig Gegenstände, meist ist klar, was wo eingesetzt werden muss. Wirklich anspruchsvolle Knobelkost ist selten. Ein gelungenes Beispiel können Sie sich in unserem Video auf DVD ansehen. Zur Auflockerung gibt es nette Minispielchen, mit denen Sie Schlösser öffnen.

Den größten Teil des Spiels verbringen Sie in ebenso gut geschriebenen wie gesprochenen Dialogen, die teils schon mal fünf Minuten dauern. Sie dürfen durch Anwählen von Themen den Fluss der Gespräche beeinflussen, oft ist das Resultat aber gleich. In einem coolen Moment wechseln Sie mitten in der Unterhaltung den Charakter und führen das Gespräch folglich aus beiden Richtungen.

### Was ist mit der Maus los?

Ein Problem ist die Steuerung: Obwohl konfigurierbar, ist sie unpräzise und unintuitiv. Sie lenken die Heldin mit frei belegbaren Tasten und schwenken die Kamera mit der Maus, fast wie in

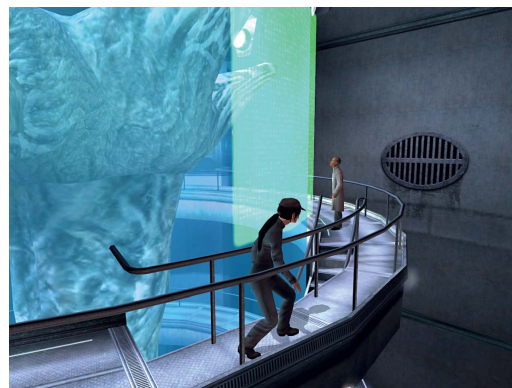
### PATRICK C. LÜCK

In den besten Momenten lädt Dreamfall zum Träumen ein. Die Geschichte vereint Grusel und Mysterien zu einem grandiosen Erlebnis. Wären da nicht die handwerklichen Patzer: Albtraumhafte Steuerung, einschläfernde Rätsel, müde Kampfeinlagen und verdöste Übersetzung reißen mich immer wieder aus meinen Träumen. So bleibt am Morgen danach nur der Eindruck einer unruhigen Nacht.

»Mitten im Traum geweckt«

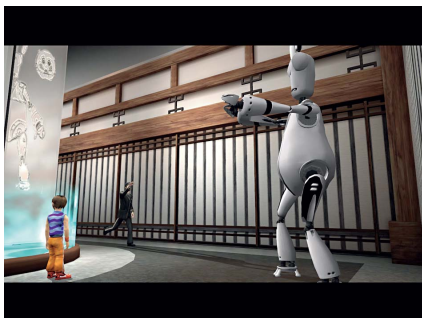
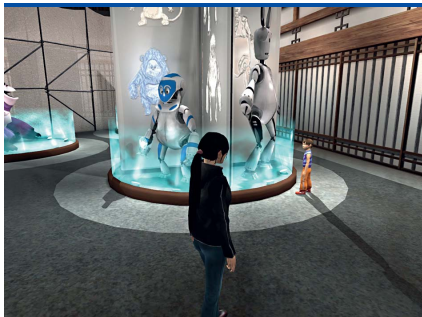


Kian, einer der drei spielbaren Charaktere, empfängt Befehle vom Rat der Sechs. Dieser Teil spielt in der Fantasy-Welt **Arcadia**.



In der Science-Fiction-Welt »Stark« muss Hauptheldin Zoë nicht nur Rätsel lösen, sondern auch **Schleicheinlagen** bestehen.





**Ein Rätsel:** Zoë will im Museum den Wächter ablenken. Dazu besticht sie den Jungen mit Kaugummi, der Bub setzt dann einen der Roboter in Bewegung.

einem Shooter. Allerdings ist die Mausbewegung unpräzise, oft bleibt die Figur an Ecken hängen. Mit einem Gamepad geht es besser – aber bei einem PC-Adventure darf man erwarten, dass es sich gut mit Tastatur und Maus spielt. Probieren Sie ein wenig herum, bis Sie die beste Einstellung finden. Unsere Tester etwa spielen mit reduzierter Maussensitivität und invertierten Achsen.

Fällt der Blick Ihrer Heldin auf ein manipulierbares Objekt, wird es umrahmt. Sie können dann klicken und bekommen Hand-



**April Ryan,** die Heldin aus dem Vorgänger, hat hier wieder einen Auftritt. Beachten Sie die stimmungsvolle Szenerie. (1280x960)

lungsmöglichkeiten angezeigt, meist »Untersuchen« und »Benutzen«. Das System ist simpel und funktioniert gut, meist übersieht man nichts. Es gibt jedoch Objekte, bei denen Sie zwei Teile anwählen müssen – was die unpräzise Steuerung erschwert.

## Bild und Ton

Grafisch liegt das Spiel im oberen Mittelmaß: Highend-Effekte gibt's nicht, aber schöne, detailreiche Umgebungen. Überhaupt überzeugt **Dreamfall** optisch mehr durch sicheren Stil als durch moderne Technik. Ärgerlich sind die mäßig animierten Charaktere. So gibt es Ungenauigkeiten à la »Die Heldin steht einen Meter vom Schalter entfernt, den sie umlegt«.

Der Sound ist dafür großartig. Zur Sprachausgabe kommen wir gleich, die Musik ist angenehm abwechslungsreich, stets passend und nervt nie. Als Extra gibt es an zwei, drei Stellen nette Songs. Gesungene Lieder sind

in Spiele meist nur schwer vernünftig einzufügen, **Dreamfall** macht das jedoch sehr gut.

## Auf gut Deutsch

Dtp hat das Spiel generell ordentlich ins Deutsche übertragen. Die im Englischen tolle Synchronisation ist auch im Deutschen sehr gut, Heldin Zoë spricht mit der Stimme von Angelina Jolie. Die Übersetzung selber erreicht knapp Taschenbuchniveau. Insgesamt okay, aber voller kleiner Ungereimtheiten. Manchmal stört's, meist

## PROBLEME MIT WINDOWS

Dreamfall läuft laut Anforderung nur mit XP und dem Service Pack 2 – das ist nicht ganz richtig. Mit SP 1 ging es im Test auch. Wer nur Windows 2000 hat, kann sich mit folgendem Trick behelfen: Sie müssen dafür die Datei dbghelp.dll ins Dreamfall-Verzeichnis kopieren. Diese Datei finden Sie an diversen Stellen im Internet, etwa hier: [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E45](http://www.gamestar.de/quicklink/E45)

kann man's aushalten. Wer gut Englisch kann, sollte aber auf jeden Fall zur englischen Fassung wechseln, die fairerweise mit auf der DVD enthalten ist. **GUN**

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E54](http://www.gamestar.de/quicklink/E54)

### DREAMFALL ADVENTURE

**PUBLISHER** Funcom /Dtp **RELEASE (D)** 26.5.2006  
**SPRACHE** Deutsch **CA. PREIS** 45 Euro  
**AUSSTATTUNG** Klapp-Box, DVD, 28 S. Handbuch **USK** ohne Altersbeschr.

**GEIENGT FÜR**

| EINSTEIGER       | 1                                                                                                                                                                          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |  |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|--|
| VERGLEICHBAR MIT | <b>Fahrenheit</b> (82, GS 10/05) Mutiges Thriller-Experiment, brillant inszeniert.<br><b>The Longest Journey</b> (81, GS 03/06) Toller Vorgänger, technisch aber veraltet. |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |  |

#### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAFIKKARTEN | PC MINIMUM     | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 4 Ti    | 1,6 MHz Intel  | 2,4 GHz Intel  | 2,8 GHz Intel  |
| Rad. 9500/9600  | 1,6 GHz AMD    | XP 2400+ AMD   | XP 2800+ AMD   |
| Rad. X600/X700  | 512 MB RAM     | 1,0 GB RAM     | 1,0 GB RAM     |
| GF FX 5800/5900 | 6,0 GB Festpl. | 6,0 GB Festpl. | 6,0 GB Festpl. |
| Rad. 9700/9800  | Geforce 7800   |                | Gamepad        |

**LAUTSPRECHER** Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

## BEWERTUNG

|            |                                                              |         |
|------------|--------------------------------------------------------------|---------|
| GRAFIK     | + stimmungsvoll + technisch angestaubt + Animationen         | 7 / 10  |
| SOUND      | + sehr gute Synchronisation + schöne Musik, die nicht nervt  | 10 / 10 |
| BALANCE    | + keine Sackgassen + Schwierigkeitsgrad schwankend           | 6 / 10  |
| ATMOSPHÄRE | + cooles Mysterium + Welt + dt. Übersetzung nicht perfekt    | 9 / 10  |
| BEDIENUNG  | + freies Speichern + mühsam, unintuitiv + doofes Inventar    | 6 / 10  |
| UMFANG     | + gut für ein Adventure + viele Schauplätze, drei Charaktere | 8 / 10  |
| HANDLUNG   | + schöne Story + angenehm komplex + gut erzählt              | 10 / 10 |
| RÄTSEL     | + meist logisch... + ...aber nicht immer + zu viel Lauferei  | 7 / 10  |
| DIALOGE    | + glaubwürdig + Themen wählbar + arg umfangreich             | 9 / 10  |
| CHARAKTERE | + sehr gut ausgearbeitet + (fast) keine Klischees            | 10 / 10 |

## PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: INTELLIGENTE STORY, DOOFE BEDIENUNG



## GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Dreamfall hat seine Macken, ja. Und die wiegen schwer. Nichtsdestotrotz ist es ein großartiges Spiel, wie es derzeit nur wenige gibt – eine so komplexe und dennoch rasant erzählte Story sieht man so selten, dass man sie im Kalender rot anstreichen muss. Angesichts zahlloser Abziehbildhelden ist die Vielzahl an glaubhaften Charakteren in Dreamfall eine Offenbarung. Und wer keine Angst vor (sehr) langen Dialogen hat, kann in den gut geschriebenen Gesprächen versinken. So müssen Solospiele sein: voller Erlebnisse und voller denkwürdiger Momente, mit einer Story, die über die volle Spielzeit trägt und nicht nur Klischee an Klischee reiht. Wer das Genre mag, sollte Dreamfall eine Chance geben – das Spiel hat es verdient.

»Beinahe traumhaft!«





Sakrileg wider den Spielspaß

# THE DA VINCI CODE

Die weltbekannte Story reicht bis in die Zeit von Jesus Christus zurück – Grafik und Spielkonzept der lahmen PC-Umsetzung könnten locker aus derselben Ära stammen.

Hier ist für jeden etwas dabei«, behauptet das Entwicklerteam des Action-Adventures **The Da Vinci Code** im Handbuch. Kritische Geister erahnen gleich die grausame Wahrheit hinter dieser Aussage: Unterschiedlichste Spielelemente wurden wild gemischt in der Hoffnung, möglichst viele Spielergruppen anzusprechen. Nur: Schleichfans werden die Knobeleyen hassen, Rätselfreunde fluchen über die Actionszenen. Und alle gemeinsam ärgern sich über die antike Grafik, die verkorkste Steuerung und das gnadenlos unfaire Checkpoint-Speichersystem.

## CSI lässt grüßen

Wer das Buch **Sakrileg** (so heißt **The Da Vinci Code** hierzulande) nicht kennt, ist nach dem wirr inszenierten Intro auch nicht viel schlauer. Deshalb fassen wir kurz zusammen: Der Kurator des Louvre wurde ermordet, seine Enkelin Sophie und der Symbolgie-Professor Robert Langdon suchen den Mörder

und landen dabei in einer wilden Jagd nach dem heiligen Gral. Spielerisch werden Sie als Robert Langdon gleich zu Beginn mit einer »Suchen Sie den Bildschirm mit dem Mauszeiger nach Beweisstücken ab«-Einlage à la **CSI** konfrontiert. Zum Glück sind nur drei Hinweise versteckt; deshalb müssen Sie die schwammige Maussteuerung nicht lange ertragen. Kurz danach wird's spannend. Zumindest glaubt man das, wenn Robert mit einer UV-Lampe die Mona Lisa auf eine versteckte Botschaft überprüft. Die ist schnell gefunden. Deutlich länger dauert es, den mehrzeiligen Text mühsam pixelweise abzuscannen, um danach Symbolen Buchstaben zuzuordnen (siehe Extrakasten). Spaß macht das dröge jedoch Zeichenraten nicht, immerhin erhalten Sie auf Wunsch erklärende Hinweise auf die Lösung des Rätsels.

## Viel schwarz

Während Sie als Robert per WASD-Tasten und Maus durch

### TYPISCHE RÄTSEL



**Codes:** Sie ordnen Symbolen Buchstaben zu, um Botschaften zu entschlüsseln.



**Verschiebepuzzles:** Diese Aufgaben löst man meist binnen weniger Sekunden.



**Anordnungsrätsel:** Sie bringen Figuren in die richtige Position zueinander.



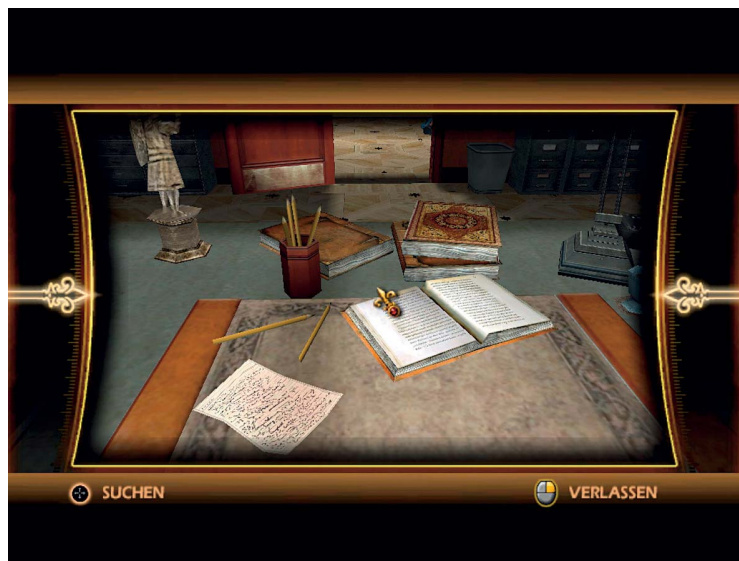
**Reihenfolgerätsel:** Hier muss man eine Flüssigkeit in der richtigen Reihenfolge mischen.

den Louvre streifen, überkommt Sie garantiert der Wunsch nach einem größeren Monitor. Denn schwarze Balken oben und unten lassen nur noch einen win-

zigen Bildausschnitt übrig, wie bei einem Breitwandfilm. Offenbar wollten die Entwickler durch dieses Bildformat Kino-flair erzeugen. Funktioniert



In **Kämpfen** müssen Sie die vorgegebenen Maustasten zum richtigen Zeitpunkt drücken.



Wo ist der Hinweis? Nur stures **Absuchen mit dem Cursor** bringt neue Indizien.

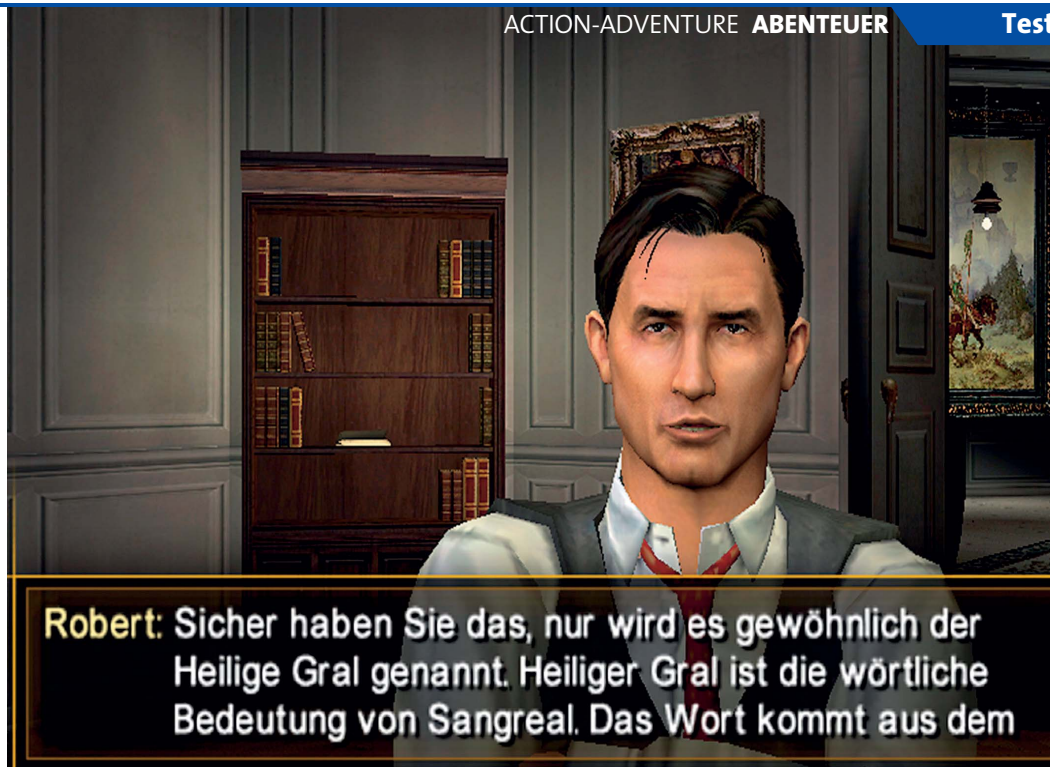


aber nicht. Was neben dem derart verkleinerten Bild auch an der mäßigen Grafikqualität liegt. Die Texturen sind noch das Beste und stammen wahrscheinlich von der Xbox (der alten, wohlgeachtet). Die Zahl der Polygone ist aber eindeutig unteres Konsolenniveau und damit auf dem technischen Stand von vor vier Jahren. Genauso wie die schludrigen Animationen, etwa wenn Personen beim Treppensteigen zu schweben scheinen.

### Der falsche Klick

Immer wieder wechseln Sie automatisch zwischen Robert und Sophie, die gemeinsam nach und nach die Story des Buches nacherleben. Die Rätsel schwanken dabei stark zwischen kinderleichten Verschiebepuzzles (von uns binnen sechs gestoppten Sekunden gelöst), lahem Codeknacken und Suchereien nach Statuen in unbelebten Herrenhäusern.

Ab und an müssen Sie sich auch mal im Schatten an Wachen oder Bösewichtern vorbeischieben. Dabei nervt besonders, dass die Helden gern im falschen Moment ohne Aufforderung aufstehen und sich so zu erkennen geben. Wenn das passiert, kommt es zum Kampf. Sie müssen dabei die linke, die rechte oder beide Maustasten zum richtigen Zeitpunkt drücken. Dumm nur: Gerade die beiden Tasten auf einmal werden vom Programm oft nicht richtig erkannt. Das kann schlimmstenfalls zum verfrühten Heldentod führen. Und blöderweise kann man auch die Tastenbelegung nicht ändern. Wer dann auf einen Spielstand



Held **Robert Langdon** verzieht mangels guter Animationen während des gesamten Spiels kaum eine Mine.

zurückgreifen will, merkt mit Schrecken, dass beim letzten Speichern nicht der aktuelle Spielstand gesichert wurde. Das Spiel merkt sich nur Checkpunkte, die obendrein eher willkürlich angelegt sind. Mal folgen drei innerhalb kürzester Zeit, dann wiederum muss man eine Stunde am Stück spielen.

### Unerkannt im Herrenhaus

Neben den spielerischen Mankos gibt es eine Hand voll Bugs, von denen Ihnen einer das Leben sogar erleichtert. So erkennen die Polizisten im Herrenhaus den Helden oft nicht. Robert kann ganz bequem an ihnen vorbeischiendern. Ebenfalls unschön: Eingblendete Untertitel laufen nicht immer synchron zum Ton. Stattdessen friert der Charakter ein, der Ton spielt weiter und die Texte be-

wegen sich in Windeseile über den Bildschirm. Dafür sind die Sprecherstimmen exzellent. Für Robert Langdon hat man Arne Elsholz verpflichtet, der sonst Tom Hanks synchronisiert. Apropos: Langdon sieht nicht wie Tom Hanks aus. Der hat nämlich untersagt, dass sein Konterfei überhaupt in Videospielen auftaucht.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: E68



Schleichend vermeiden Sie die meisten Kämpfe.

**THE DA VINCI CODE ACTION-ADVENTURE**

|             |                                    |             |             |
|-------------|------------------------------------|-------------|-------------|
| PUBLISHER   | The Collective / Take 2            | RELEASE (D) | 19.5.2006   |
| SPRACHE     | Deutsch                            | CA. PREIS   | 50 Euro     |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch | USK         | ab 12 Jahre |

**GEEIGNET FÜR**

| EINSTEIGER | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| 1          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |       |

**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     | 2,0 GHz Intel  | 2,6 GHz Intel  | 3,0 GHz Intel  |
| Rad. 9500/9600   | XP 1800+ AMD   | XP 2400+ AMD   | XP 2800+ AMD   |
| Rad. X600/X700   | 512 MB RAM     | 1,0 GB RAM     | 1,0 GB RAM     |
| GF FX 5800/5900  | 1,9 GB Festpl. | 1,9 GB Festpl. | 1,9 GB Festpl. |
| Rad. 9700/9800   |                |                |                |

**LAUTSPRECHER** Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1



### MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Da Vinci Code ist ein Paradebeispiel dafür, was passiert, wenn eine teure Lizenz von einer Marketingabteilung verworfen wird. Die hat von Spielen zwar keine Ahnung, dafür zückt sie Listen mit den gerade »angesagtesten« Spielkonzepten, die unter Zeitdruck zu einem Brei verquirlt werden. Zum Schluss ist dann keiner glücklich: Adventure-Freunde schleichen nicht unbedingt gern. Actionballer wollen keine langatmigen Tüftelpassagen, die obendrein auch noch total langweilig sind. Wer die Story noch nicht kennt, sollte das spannende Buch lesen. Das Spiel taugt nicht mal als Lesezeichen.



»Satanisch schlecht«

### BEWERTUNG

|            |                                                         |        |
|------------|---------------------------------------------------------|--------|
| GRAFIK     | ⊖ völlig veraltete Grafik ⊖ breite Balken               | 4 / 10 |
| SOUND      | ⊕ Profisprecher ⊕ atmosphärischer Soundtrack            | 9 / 10 |
| BALANCE    | ⊖ Rätselschwierigkeit schwankt stark ⊖ fieselige Kämpfe | 2 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | ⊕ spannendes Mystery-Flair der Romanvorlage             | 8 / 10 |
| BEDIENUNG  | ⊖ Maus und Tastatur unpräzise ⊖ kein freies Speichern   | 2 / 10 |
| UMFANG     | ⊕ elf umfangreiche Kapitel                              | 7 / 10 |
| CHARAKTERE | ⊕ sympathisches Heldenduo ⊖ manchmal etwas hölzern      | 5 / 10 |
| RÄTSEL     | ⊕ passen zur Handlung ⊖ haben oft Rätselheft-Niveau     | 5 / 10 |
| DIALOGUE   | ⊕ gute Dialoge ⊕ teilweise sogar witzig                 | 8 / 10 |
| HANDLUNG   | ⊕ sehr spannende, wenngleich krude Verschwörungstheorie | 9 / 10 |

### PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 2 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: SOPHIE-L LANGDON-WEILE.





Stellenweise erfindungsreich

# SECRETS OF DA VINCI

Ganz ohne Tom Hanks und Buchvorlage rätseln Sie in diesem Render-Adventure auf Leonardos Spuren und spüren den Kodex des Meisters auf.



**W**as machen eigentlich Genies im Ruhestand?

Statt auf ein Kissen gestützt aus dem Fenster zu schauen, zieht sich zum Beispiel Allroundkünstler Leonardo da Vinci im Jahr 1516 auf das Schloss Clos Lucé in Frankreich zurück. Doch schon im Mai 1519 stirbt Da Vinci und vermacht sein Vermögen seinen Schülern Melzi und Salaj.

Einige Jahre nach Da Vincis Tod reisen Sie als Valdo – einer von Melzis Lehrlingen – an Leo-

nardos letzte Wirkungsstätte. Für einen unbekannten Auftraggeber sollen Sie verschollene Schriften aufstöbern. Also erkunden Sie im Adventure **Secrets of Da Vinci** Schritt für Schritt das Schloss sowie das Vermächtnis des Meisters.

## Malen Sie die Mona Lisa!

Die Suche nach dem Kodex des Meisters beginnt im Gästezimmer des mit Gemälden Da Vincis geschmückten Herrenhauses. Per Mauszeiger bewegen Sie sich auf vorgegebenen Bahnen durch das detailliert gerenderte Anwesen – ähnlich wie in früheren **Myst**-Teilen. Natürlich sind nicht alle Räume von Beginn an zugänglich, Sie müssen erst Schlüssel besorgen oder Rätsel lösen. Letztere haben zwar immer etwas mit dem Werk Da Vincis zu tun, finden aber oft nur in Ihrem Notizbuch statt. Sie spüren zum Beispiel die Skizze eines Uhrwerks auf, die Sie in das Buch kopieren. Im Inventar öffnen Sie jetzt das Buch und ziehen mit der Maus Zahnräder an die richtigen Stellen, damit die gezeichnete Uhr läuft. Danach läuft eine Zwi-

schensequenz, in der Da Vinci selbst auftritt, und der Weg in neue Bereiche ist frei – stimungsvoll, aber unlogisch.

Dafür sind die Rätsel in der echten Welt umso handfester: Über eine geklaute Leiter kraxeln Sie in Da Vincis Arbeitszimmer; mit Mörser, Holzkohle, Wasser und Eigelb fabrizieren Sie dort Tinte. Und gegen Ende des Spiels kopieren Sie sogar die Mona Lisa. Gegenstände finden Sie oft nur, wenn Sie mit der Maus den Bildschirm abfahren.

## Hallo, schöne Gräfin

Valdo ist nicht allein auf Clos Lucé, immer wieder trifft er auf die Hausherrin Babou de la Bourdaisiere und ihren Diener Saturnin. In gut gesprochenen, aber recht linearen Dialogen



Viele Rätsel lösen Sie im Notizbuch. Diesen **Springbrunnen** haben wir aus Röhren zusammengesteckt.

kitzeln Sie aus den beiden Hinweise auf Leonardos Nachlass. Nett: Wenn sich der Held ein hübsches Wams überstreift, macht ihm die Dame des Hauses Komplimente und öffnet ihm bisher verschlossene Flügel des Anwesens eher.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E42](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:E42)

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Nein, dieser Titel ist kein billiger Sakrileg-Kinofilm-Trittbrettfahrer, sondern schon seit zwei Jahren in der Entwicklung. Und auch wenn ich mich über das unsägliche Bildschirm-Abfahren ärgere, mag ich die ruhige Gelehrtenatmosphäre dieses Spiels. Obwohl, manchmal wirkt es in den sterilen Zimmern des Herrenhauses fast schon zu ruhig, zumal viele der Rätsel nur im Notizbuch passieren. Trotzdem ist die Befriedigung groß, wenn ich nach Da Vincis Plänen einen Springbrunnen baue oder gar die Mona Lisa nachmale. Ein lehrreicher Knobelspaß, der jedoch nur ein intensives Spielwochenende lang dauert.



»Lernen mit Leo«



Die schöne **Hausherrin** ist von unserer Kleidung beeindruckt, vielleicht lässt sie uns so eher in ihre Gemächer – natürlich nur zu Recherchezwecken.

**SECRETS OF DA VINCI ADVENTURE**

|             |                                |             |                    |
|-------------|--------------------------------|-------------|--------------------|
| PUBLISHER   | Kheops / Nobilis               | RELEASE (D) | 8.5.2006           |
| SPRACHE     | Deutsch                        | CA. PREIS   | 40 Euro            |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 2 CDs, 12 S. Handbuch | USK         | ohne Altersbeschr. |

**GEEIGNET FÜR**

| EINSTEIGER       | 1                                                                                                                          | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | PROFI |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| VERGLEICHBAR MIT | Keepsake (78, GS 01/06) Zauberaventure für Einsteiger.<br>Myst 5 (75, GS 11/05) Letzter Teil der ehrwürdigen Render-Reihe. |   |   |   |   |   |   |   |   |    |       |

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAPHIKKARTEN | PC MINIMUM     | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 4 Ti     | 800 MHz Intel  | 1,2 GHz Intel  | 2,0 GHz Intel  |
| Rad. 9500/9600   | 800 MHz AMD    | 1,0 GHz AMD    | XP 1800+ AMD   |
| Rad. X600/X700   | 128 MB RAM     | 256 MB RAM     | 512 MB RAM     |
| GF FX 5800/5900  | 1,2 GB Festpl. | 1,2 GB Festpl. | 1,2 GB Festpl. |
| Rad. 9700/9800   | Geforce 7800   |                |                |

LAUTSPRECHER: Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

| BEWERTUNG  |                                                   |                               |        |
|------------|---------------------------------------------------|-------------------------------|--------|
| GRAFIK     | + detaillierte Umgebung                           | - kaum Animationen            | 6 / 10 |
| SOUND      | + sehr gute Vertonung                             | + passende Musik              | 8 / 10 |
| BALANCE    | + Einstieg                                        | + Lösungshinweise...          | 7 / 10 |
| ATMOSPÄHRE | + schmuckes Landhaus                              | - manchmal sehr steril        | 8 / 10 |
| BEDIENUNG  | + logisch                                         | + Inventarverwaltung          | 7 / 10 |
| UMFANG     | + großes Haus                                     | + Meisterwerke                | 7 / 10 |
| HANDLUNG   | + spannendes Wühlen in des Meisters Vergangenheit | - wenig Abwechslung           | 8 / 10 |
| CHARAKTERE | + sympathischer Held                              | + Mitmenschen...              | 7 / 10 |
| DIALOGE    | + ausführliche Unterhaltungen                     | - kaum Eingriffsmöglichkeiten | 6 / 10 |
| RÄTSEL     | + logisch                                         | + Erfindungen bauen           | 7 / 10 |

## PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: LOGISCH, ATMOSPÄRISCH, LEHRREICH.



► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E41



# CSI MORD IN 3D

Verbrechen lohnt sich – für Hollywood.



Verdächtige befragt man via **Multiple-Choice-Geprächen**.



DVD:  
Test-Check

**V**erkohlte Leichen sind beliebter als sexy Strandhasen. Denn Jerry Bruckheimers **CSI-Serie** (samt sämtlicher Ableger) hat mittlerweile David Hasslehoffs Babe... äh, **Baywatch** als weltweit erfolgreichste Fernsehserie abgelöst. Auch die Spiele scheinen gut zu laufen. **CSI: Mord in 3 Dimensionen** ist bereits das vierte Adventure der Reihe. Doch obwohl auf der Packung vollmundig von »komplett neuem 3D-Gameplay« geschwärmt wird, verbringen Sie auch diesmal wieder die meiste Zeit damit, den

Bildschirm millimeterweise mit dem Mauszeiger absuchen. Die dabei gefundenen Beweisstücke analysieren Sie im Labor und laden bei Bedarf Verdächtige vor, bis Sie mehr oder weniger automatisch einen der fünf Fälle gelöst haben. Wer trotzdem Probleme hat, kann jederzeit die eingebaute Hilfe befragen, die schrittweise die Lösung des jeweiligen Falles erklärt. Neu ist nur, dass es jetzt endlich 3D-Grafik gibt, am trockenen Spielverlauf ändert sie aber nichts. Auch der neueste Teil leidet am meisten unter der sterilen Atmosphäre und den leeren Schauplätzen. Deutsche Spieler müssen zudem noch mit englischer Sprachausgabe und teilweise mäßig übersetzten deutschen Untertiteln leben. Immerhin: Wer des Englischen mächtig ist, freut sich über die Stimmen der CSI-Darsteller. **MIC**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E49](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E49)

## CSI: MORD IN 3D

|                |                         |
|----------------|-------------------------|
| GENRE          | Adventure               |
| PUBLISHER      | Telltale / Ubisoft      |
| CA. PREIS      | 30 Euro                 |
| ANSPRUCH       | Einsteiger, Fortgeschr. |
| MINIMUM        | 1,0 GHz, 256 MB RAM     |
| PREIS/LEISTUNG | BEFRIEDIGEND            |

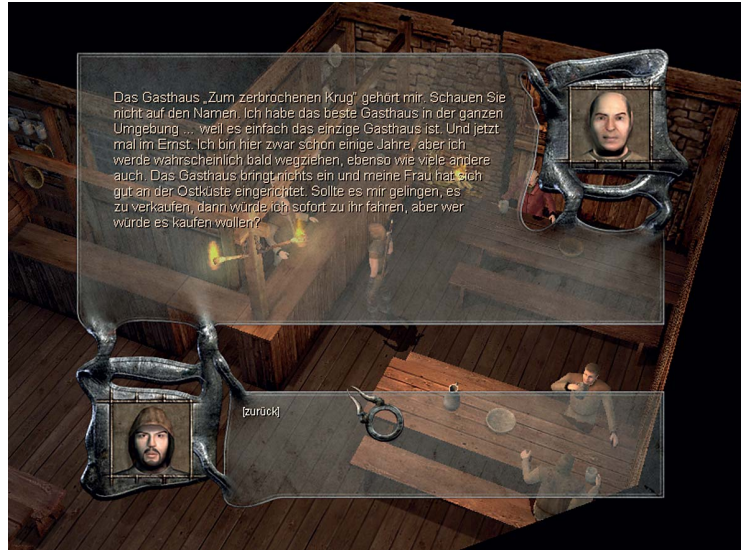
64

»Steril und leblos«



# DAEMONICA

»Ich sehe, äh... spreche mit toten Menschen.«



In **Daemonica** müssen Sie viel lesen, Sprachausgabe gibt es nur in seltenen Fällen.

**I**m mittelalterlichen Dorf Cavern wird eine junge Frau ermordet. Bis auf den Bürgermeister glaubt jedoch keiner der Bewohner daran, dass der Verlobte des Opfers der Mörder sein soll. Gut, dass Nicolas Farepoynt des Weges kommt, um das Verbrechen aufzudecken. Denn der Dämonenjäger kann dank magischer Tränke mit Toten sprechen. Da jedoch die Leiche verschwunden ist, müssen Sie im Action-Adventure **Daemonica** auf traditionelle Krimi-Art den Täter suchen. Und das heißt vor allem eins: endlose Gespräche. Nicolas steuern Sie aus der Vogelperspektive durch das leblose Baukasten-Dorf. Allerdings müssen Sie zu Beginn erst die komplette Karte ablaufen. Erst dann verzeichnet das Programm wichtige Personen darauf. Die eigentlich spannenden Dialoge präsentiert das Spiel in zahllosen Texttafeln. Problem: Im Grunde müssen Sie nur jede der Antworten nach und nach auswählen, um wichtige Hinweise zu bekommen – unterschiedlich verlaufende Verhöre hätten da für mehr Atmosphäre gesorgt. Gesammelte Gegenstände verwalten Sie im

**DANIEL MATSCHUJEWSKY** [danielm@gamestar.de](mailto:danielm@gamestar.de)

Ein isoliertes Dorf, merkwürdige Leute und ein ermordetes Mädchen – eigentlich ideale Voraussetzungen für einen spannenden Krimi. Zu Beginn macht die Suche nach dem Täter ja auch ein wenig Spaß. Aber nur, bis man hinter das stupide »Ich-klicke-alle-Antworten-nacheinander-ab«-Prinzip kommt. Denn statt echte Rätsel zu lösen, klappere ich Texttafeln ab und ärgere mich über die schwache Präsentation. Schade um die eigentlich gute Story.

»Mord am Spielspaß«



schmucklosen Inventar, die seltenen Nahkämpfe mit feindlich gesinnten Bewohnern verkommen zur Klickorgie. Nett: Mit allerhand Kräutern brauen Sie Tränke, um etwa mit Toten zu sprechen. Die erzählen aber auch nichts Interessanteres als ihre lebenden Kollegen. **DM**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E39](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E39)

## DAEMONICA

|                |                      |
|----------------|----------------------|
| GENRE          | Action-Adventure     |
| PUBLISHER      | Ra Images / Frogster |
| CA. PREIS      | 20 Euro              |
| ANSPRUCH       | Fortgeschrittene     |
| MINIMUM        | 1,0 GHz, 256 MB      |
| PREIS/LEISTUNG | AUSREICHEND          |

47



DVD:  
Test-Check