



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

1.000 STUNDEN ABENTEUER

LERNEN VON DEN GUTEN. Jetzt ist es also da: **Oblivion!** Doch bei aller Brillanz, ich habe mich richtig geärgert, vor allem über die Bedienung. Warum zum Beispiel ist das Inventar eine öde Textliste? Und warum kann ich nicht auf einen Blick erkennen, ob ein ausgewählter Gegenstand besser ist als der angelegte? So eine »equip compare«-Funktion gibt es für **World of Warcraft** schon ewig, man hätte sie bloß kopieren müssen. Das ist bei sinnvollen Verbesserungen nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht! Letztlich sind das aber Mini-Mängel, spielen Sie **Oblivion** trotzdem!

ZUM FLICKEN GEZWUNGEN. Konkurrenz belebt das Geschäft! Das gilt ganz besonders für Online-Rollenspiele, wo die Hersteller ihre Kunden immer wieder davon überzeugen müssen, das Abo zu verlängern. Obendrein drohen Mitbewerber mit immer neuen coolen Spielelementen wie Reittieren oder PvP-Modi. Gut so, denn das beschert Spielern durch Addons und Patches »Neuerungen« wie Pferde (**Dark Age of Camelot**) oder PvP-Server (**Everquest 2**). Allerdings droht mit dieser Annäherung durch Wettbewerb die Gefahr, dass alle Titel irgendwann wie **Guild Age of EverCraft** aussehen...

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: 

INHALT

TESTS

Elder Scrolls 4: Oblivion	102
Everquest 2: Kingdom of Sky	110
Call of Cthulhu	114
Dark Age of Camelot: Darkness Rising	115

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 05/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests	Handlung	Charakter	Teamwork	Kampfsystem	Dialoge	Items	Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/05 (90)	91	8	8	9	10	9	10	9	10	9	10	8	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Take 2	Bethesda	NEU	90	10	9	7	8	8	10	9	10	9	10	9	10	9	10	
3	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/05 (85)	88	9	8	9	8	9	10	8	8	8	10	8	9	9	10	01/06: Addons/Patches
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	10	10	9	9	9	10	
5	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	10	9	9	9	10	9	10	08/01: Addon
6	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	10	7	8	8	8	10	
7	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	10	10	10	10	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	9	9	9	10	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	10	8	9	10	8	9	10/03: Addon
10	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	9	8	8	9	9	10	06/04, 04/05: Addons
11	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	8	9	9	9	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	8	8	8	10	überarb. Version
13	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	9	8	7	10	10	10	
14	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	7	7	7	10	7	10	8	10	8	10	8	10	4	9	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	4	9	10	10	
16	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	9	8	8	10	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	9	9	9	9	
18	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	79	5	9	8	10	8	7	8	8	7	9	9	9	9	9	
19	The Westerner	Adventure	DTP	Revivtronic	04/04 (84%)	79	6	8	8	8	8	6	8	10	8	9	9	9	9	9	
20	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	8	9	9	9	9	
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	9	9	9	9	
22	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	79	6	8	7	9	10	8	8	7	7	9	9	9	9	9	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	8	8	8	8	
24	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	7	9	9	9	9	
25	Ankh	Adventure	Bhv	Deck 13	12/05	78	7	10	7	10	9	5	7	6	9	8	9	8	8	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.

Ein großes Werk

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION



Eine Spielwelt von gewaltiger Größe und Grafikpracht zu erschaffen, das ist das eine. Was Oblivion aber zum Meisterwerk macht, ist der Reichtum an Abenteuern in diesem umwerfend schönen Land.

FACTS

- > 10 Rassen
- > 8 Eigenschaften
- > 21 Talente
- > 6 Magieschulen
- > 7 Gilden
- > 9 Städte
- > 28 Musikstücke

Östlich der Hauptstadt von Cyrodiil schmiegt sich Cheydinhal in eine Talsenke, schon von Weitem sieht man das Meer der roten Ziegelgiebel, die spitz in den blauen Himmel ragen wie versteinerne Wellen.

Wer der Straße durch die sanften Hügel des Heartlands folgt, sieht die gewaltige Festungsmauer auftauchen, die sich ringförmig um die weiß getünchten Fachwerkhäuser legt; leicht erhöht wacht Burg Cheydinhal über die Flusstadt. Man muss durch die Holzflügel des Westtors auf den Vorplatz treten, rechter Hand die drei Steinstufen hinauf zum »Gasthof zur

Brücke« steigen und in der Schankstube von Mariana Acharia in die Runde blicken; erst dann sieht man die Sorgenfalten, die sich in die Gesichter der Einwohner graben. Cheydinhal ächzt unter den Geldstrafen der Stadtwache, die Hauptmann Ul-

rich Leland neuerdings erhebt; keiner weiß, was mit dem Geld geschieht. Der Waldelf Aldos Othran, so erzählt man, hat bei einem Überfall seine Frau verloren, seitdem trinkt er; er schläft auf der Straße, weil sein Haus gepfändet wurde, als er ein Bußgeld nicht zahlen konnte. Wenige Tage später wird er tot sein, von einem von Lelands Wachmännern im Streit erschlagen; aber davon ahnt man derzeit noch nichts. Graf

Andel Indarys, Herrscher über Cheydinhal, schläft nicht mehr, seit sein Sohn verschollen ist. Man vermutet, sein Verschwinden hänge mit dem düsterroten Portal nach Oblivion zusammen, das sich vor der Stadtmauer geöffnet hat und Daedra-Echsen ausspuckt. Keiner weiß, wie lange die Stadtwache die Kämpfe noch durchhält. Cheydinhal könnte verloren sein, vielleicht schon morgen.

Löcher in der Welt

Nichts von alledem, was in Cheydinhal passiert, hat

mit der Aufgabe zu tun, die einen Gefangenen aus dem Kerker der Kaiserstadt zu Spielbeginn zum Hoffnungsträger eines bedrohten Landes gemacht hat. Herrscher Uriel Septim ist tot, erschlagen von Unbekannten. Kurz vor seiner Ermordung befreit uns der Herrscher aus unserem unterirdischen Kerker. Wir kämpfen um sein Leben, doch die Attentäter sind zu zahlreich. Der sterbende Herrscher drückt uns ein Amulett in die Hand und haucht eine Bitte: Wir mögen seinen un-



Im Finalkampf in der Arena der Kaiserstadt treten wir gegen drei Feinde gleichzeitig an. Die Verfolgerransicht zeigt die Bogenpfeile, die in unserer Rüstung stecken bleiben.

Die Kaiserstadt mit dem weißen Turm steht in der Mitte von Cyrodiil. In den sieben Stadtteilen treffen sich alle Rassen des Landes.



Vor dem Vernon-Kloster überfallen uns Krieger des Mythic-Dawn-Kults – die geheimnisvolle Bruderschaft paktiert mit den Daedra-Dämonen und scheint am Kaisermord Schuld zu sein.

ehelichen Sohn aufspüren. Ohne Thronfolger steht Cyrodiil offen für eine Invasion des Daedra-Prinzen Mehrunes Dagon aus der Höllenwelt Oblivion, der schon jetzt immer mehr Löcher in die Barriere zwischen den Welten reißt. Und tatsächlich: Durch eine der glühenden Pforten, wir sehen es einige Tage später mit eigenen Augen, kam eine Armee und überrannte die Bergstadt Kvatch im Westen. Eine ungeheure Macht hat die trutzigen Steinmauern zerrissen, die Spitze der Kathedrale liegt zerschmettert auf dem Marktplatz, ein blutroter Himmel spannt sich über die schwelenden

Trümmer. Irgendwo zwischen den Überresten muss der Erbe dieses gewaltigen Reiches kauern – wenn er noch lebt. Dass genau so ein Tor auch hinter Cheydinhal aufgeleuchtet ist, das erfahren wir nur, wenn wir auf eigene Faust dorthin reisen, denn der Weg der Pflicht läuft von Kvatch nach Norden, nach Chorrol und Bruma. Niemand zwingt uns, ihm zu folgen; das Riesenreich Cyrodiil liegt völlig frei und unbeschränkt vor uns.

Alles ist etwas größer

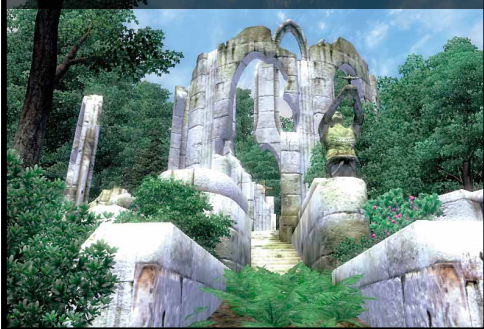
Wie die Nabe eines Rads liegt die Kaiserstadt in der Mitte von Cyrodiil auf ei-

ner Inselkuppe, umringt von Seen und Tümpeln. Aus der Stadtmitte ragt nadelgleich der weiße Turm, vor Urzeiten erbaut von den längst untergegangenen Ayleiden. Allein die Hauptstadt des Reichs, in der das Abenteuer beginnt, besteht aus sieben Stadtvierteln plus drei vorgelagerten Orten; unter allen verläuft ein Netzwerk von Kanälen, und um die zentrale Insel herum führen Höhlen in den Fels. Wer alles erkunden will, braucht 15 Stunden und mehr nur für diesen

Bruchteil des Spiels. Cyrodiil, die Welt des Rollenspiels **Elder Scrolls 4: Oblivion**, ist gewaltig, genau wie alles andere in diesem Epos – so ist es Tradition in der **Elder Scrolls**-Reihe. Auf das Land verteilen sich acht weitere Städte, jede für sich ein Mini-Abenteuer, fünf bis zehn Spielstunden stark. Wer von einer beliebigen Stadt querfeldein zur nächsten geht, stößt unterwegs auf mindestens drei Ruinen, Tempelanlagen, Farmen, Minen oder Höhlen, alle mit eigenen Dun-

Die malerische Idylle von Cheydinhal täuscht: Ein Oblivion-Portal bedroht die Stadt. Die Attentäter-Gilde soll hier ihr Geheimversteck haben.

AYLEID-TEMPEL



BURGRUINEN



LANDMARKEN



HÖHLEN UND MINEN



ÜBERALL ABENTEUER

Der Kartenausschnitt zeigt eine Auswahl der wichtigsten Ortstypen, die Sie bei Ihren Wanderungen durch Cyrodiil entdecken können. Alle Orte sind ähnlich aufgebaut; unter Ayleid-Tempeln liegt beispielsweise immer ein Dungeon, das magische Artefakte birgt. Die Oblivion-Portale brechen im Verlauf des Spiels an zufälligen Stellen auf.

SIEDLUNGEN



OBLIVION-PORTALE



GÖTTERSCHREINE



geons, die zwischen drei und sechs Ebenen tief in die Erde reichen. In den Städten leben und laufen jeweils mehrere Dutzend Einwohner, alle mit eigenem Namen – und manche mit eigenen Sorgen, die nach Lösungen schreien. An jeder Ecke wachsen Pflanzen, die gepflückt zu einer von über 50 alche-

mistischen Zutaten werden, aus denen sich Hunderte von Tränken mischen lassen. Zehn Rassen bevölkern Cyrodiil, einer von ihnen gehört Ihr Held an.

Was bin ich?

Wir haben uns für einen Helden aus dem Volk der Kaiserlichen entschieden, deshalb kann er einmal am Tag zwistige

Menschen mit seiner »Wort des Kaisers«-Fähigkeit umgarnen. Die Echsenwesen der Argonier atmen dagegen unter Wasser und sind immun gegen Gift, die Bretonen haben mehr magische Energie als andere Völker. So besitzt jede der zehn Rassen Vor- und Nachteile, die weitgehend identisch mit denen aus dem Vorgänger **Morrowind** ausfallen. Genauso verhält es sich mit dem Charactersystem: Jeder der sieben Haupteigenschaften (Stärke, Widerstandskraft etc.)

sind die gleichen drei Talente wie in **Morrowind** zugeordnet; dazu kommt die Eigenschaft Glück. Unter den 21 Talenten bestimmen sieben die Klasse des Helden. Diebe beispielsweise bevorzugen Fertigkeiten wie Schleichfähigkeit, Schlösser-Knacken, leichte Rüstungen und Klingenwaffen. Das klingt komplizierter, als es ist: Am Ende der einstündigen Spieleinleitung, die Ihnen während der Flucht aus dem Kerker nach und nach alle Spielmechanismen beibringt, schlägt **Oblivion**

Ein Dieb geht um in Chorrol, der Festungsstadt im Nordwesten; die Gräfin vermisst ein Gemälde. Einer der Einwohner scheint einen Doppelgänger zu haben.



Im Kampf mit dem Minotauren in den Schneebergen im Norden sprechen wir zwischen zwei Schwertstreichen einen Heilzauber.

automatisch eine Klasse vor, basierend auf Ihrer Spielweise.

Gestatten, Gentleman

Unser GameStar-Held für den Test ist ein Gentleman: eine schnell selbst erschaffene Klasse, schlagfertig, sprachgewandt und dabei durchaus kampfbereit. Erfahrungspunkte im herkömmlichen Sinn gibt es nicht. Stattdessen verbessern sich alle Talente durch Benutzung: Wer viel springt, dessen Akrobatik-Wert steigt, wer Feuerbälle verschießt, lernt in der Magieschule »Zerstörung« dazu. Aber nur die sieben Hauptfertigkeiten Ihrer Klasse bestimmen den Charakterlevel. Unser Gentleman muss viel Reden und Feilschen, um schnell im Rang zu steigen. Kämpft er mit Keulen oder Hämmern, die nicht zu seinen Kernbegabungen gehören, bewegt sich an seinem Levelbalken nichts. Dennoch lohnt es sich, auch die Nebentalente

auszubauen. Denn alle 25 Talentstufen erlernen Sie eine neue Fertigkeit. Bogenschützen im Lehrling-Status (Stufe 25) erschöpft das Aufziehen der Sehne nicht mehr, Gesellen (Stufe 50) können an das Ziel heranzoomen und treffen so besser. Experten in Klingenwaffen (Stufe 75) können Gegner K.O. hauen, Meistern des Reparierens (Stufe 100) geht der teure Schmiedehammer nie mehr kaputt. Die Aufstiege verteilen sich größtenteils sinnvoll über das Spiel: Alle paar Minuten steigt eines der Talente um eine Stufe, alle paar Stunden erreicht eines einen der 25er-Ränge. Um in einem der Haupttalente Experte zu werden, sind rund 20 Spielstunden nötig, für den Meister-Status 30 bis 40.

Opfer für Dämonen

Sieben Gilden und Vereinigungen folgen in Cyrodiil ihrer eigenen Agenda, manche offen, manche heimlich; jede hat ein Auge auf Sie geworfen. Die Magiergilde zerfleischt sich in einem internen Streit um die Nekromantie. Die Kämpfergilde macht Jagd auf Grey Fox, den sagenumwobenen Anführer der Diebesgilde. Die existiert offiziell gar nicht – aber die Bettler in den Städten pfeifen ein anderes Lied. Im Schatten suchen die Assassinen der Dunklen Bruderschaft nach Menschen, die ohne Skrupel Unschuldige töten, und der verbotene Kult des Mythic Dawn rekrutiert im Verborgenen Anhänger für die Invasion der Daedra-Fürsten. Im Unterholz entlegener Flecken stehen überall in Cyrodiil Schrei-

SPECIAL EDITION



Oblivion erscheint auch als Special Edition, die mit 60 Euro 10 Euro mehr kostet als die normale Version. Als Bonus gibt's dafür eine DVD mit 40-minütigem »Making of«, einen »Tamriel-Almanach« mit Informationen zum Kontinent und eine vergoldete Münze.

COOLE MOMENTE

- In der Imperialen Stadt überführen wir einen korrupten Wachmann. Tage später steht er auf der Landstraße vor uns und greift an: Er ist aus dem Gefängnis geflohen, um sich zu rächen.
- In Cheydinhal vermisst eine Einwohnerin ihren Gatten, einen Maler. Er ist in sein magisches Bild gefallen. Um ihn zu retten, kämpfen wir in einem impressionistischen Wald gegen gemalte Trolle.
- Während wir in der Baracke von Burg Anvil auf einen Wachmann warten, schleicht ein Dieb ins Zimmer und klaut eine Weinflasche von Tisch. Ein Soldat bemerkt den Fliehenden und schickt ihm wüste Beschimpfungen hinterher.
- Wenn wir in einer Fertigkeit sehr gut werden, spricht sich das herum. Fremde bewundern uns plötzlich: »Ich habe gehört, du kannst fantastisch mit leichten Rüstungen umgehen!«
- Weil unser Ruhm steigt, sprechen uns Leute auf der Straße an. Nachdem wir Großmeister in der Arena geworden sind, läuft uns ein Fan nach.
- Als wir einen Auftrag des Daedra-Gottes Vicious annehmen, finden wir eine sprechende Statue im Rucksack, die uns die Quest aussprechen will.
- Wer mit einem Vampir kämpft, kann sich mit einer Blutkrankheit anstecken, die ihn in drei Tagen selbst zum Vampir macht. Blutsauger-Helden haben höhere Kampfwerte und können Menschen aussaugen – aber Vorsicht vor Sonnenlicht!



In Cheydinhal betreten wir ein magisches Bild.

Angelegentlich bestiehlt eine Frauenbande in Anvil nur Männer. In der Hafenstadt steht ein Geisterhaus, aus dem nachts Schreie zu hören sind.

MINISPIELE



Wenn Sie als Dieb Schlösser knacken, inszeniert Oblivion das als Minispiel (oben): Klicken Sie im rechten Moment, damit die Bolzen einrasten. In Dialogen (unten) verbessern Sie Ihre Beziehung zu Leuten, indem Sie auf die rotierende Scheibe klicken, wenn die großen Keile bei beliebigen Sachgebieten stehen.



Mit Pferden reisen Sie im Eiltempo durch die bildhübschen Landschaften von Cyrodiil. Hier begleiten uns zwei Gefährten.

ne der neun Götter, die recht-schaffenen Menschen kurzzeitig Spezialfähigkeiten verleihen. Aber auch Schreine der Dædra-Götter, die dunkel beseelten Anhängern Aufträge einflüstern, nachdem zuvor Opfergaben dargebracht wurden: Zwei friedlichen Bauernfamilien im entlegenen Bleaker's Way die Väter zu ermorden, das fordert zum Beispiel die Göttin Mephala, und Beweise für die Tat im Haus der jeweils anderen Sippe zu deponieren.

Wer diesem bösen Weg folgt, rutscht nach und nach ab in die Verrufenheit, wird von

den Stadtwachen verfolgt und lädt ein Kopfgeld auf sich. Umgekehrt erlauben die regionalen Grafen nur ruhmreichen Helden, sich ein Stadthaus zu kaufen. Im schicken Chorrol kostet ein Anwesen ein Vermögen von 20.000 Goldstücken, dazu kommen rund 2.700 Münzen für jeden der elf Einrichtungsgegenstände. Ein gutes Pferd, das die Reisedauer auf der Karte verkürzt, kostet 4.000 Goldstücke – das entspricht in etwa der Summe, die Sie anhäufen, wenn Sie als Gladiator in der Arena anheuern und alle 23 Kämpfe bis zum Meistertitel gewinnen.

Schwert trifft Horn

In den schneebedeckten Jerall-Bergen im Nordwest-

ten der Nordländer-Stadt Bruma stapfen Minotauren die struppigen Hänge entlang; in der Bergwand hinter ihnen gähnt der Eingang in ein Tunnelsystem, das laut dem vergilbten Tagebuch in unserem Rucksack zur verschollenen Festung Pale Pass führen soll. Es sieht nicht gut aus: Die Stiermenschen rammen sich mit gesenktem Kopf in jede Panzerung und lassen schwache Helden benommen zurückprallen; zwischen ihren Hörnern entstehen magische Entladungen, die sich durch Haut und Fleisch brennen. Wir heben unseren Elfenbogen und zücken die schwere-

los tödlichen Glaspfeile. Wenn uns der erste Schuss auf einen ahnungslosen Minotauren gelingt, wird der Schaden durch den Hinterhalt-Bonus gleich dreimal so hoch ausfallen. Surrend bohrt sich unser Pfeil in die Flanke des riesigen Tiers und bleibt dort stecken. Wenn wir den Kampf überleben, werden wir ihn herausziehen und wieder einstecken. Wir heben unsere einhändige Katana-Klinge und den Stahlschild für den Nahkampf, den der brüllend heranrasende Stier unweigerlich zu uns tragen wird. Das Duell ist schnell und einfach: Mit der linken Maustaste schlagen wir zu, je nach gedrücktem Richtungspfeil auf andere Art und Weise. Mit der rechten

Maustaste blocken wir Angriffe. Gelingt eine Abwehr, taumelt der Gegner zurück –

Skingrad ist die Wein-Metropole von Cyrodiil. Einer der Einwohner glaubt, dass sich eine Verschwörung gegen ihn zusammenbraut. Hat er Recht?

BUGS UND MERKWÜRDIGKEITEN

- Unsere englische Master-Version stürzte gelegentlich ab, meist beim Laden eines Spielstands. Ein Neustart behob das Problem. Nur einmal war ein Speicherstand zerstört, bei dem wir an einem Runenstein Daedra-Waffen beschworen hatten. Wir empfinden dringend, mehrere Spielstände zu führen.
- Wenn Händler Gegenstände kaufen, sinkt ihr Goldvorrat nicht, obwohl das so sein sollte.
- Krankheiten, mit denen Sie sich infizieren, sollen laut Handbuch in der Ansicht »Aktive Effekte« auftauchen – tun sie aber nicht.
- KI-Aussetzer: In einer Quest reagierten Wachen nicht auf unser illegales Eindringen, obwohl sie uns bemerkt hatten. An Hindernissen festhängende Feinde »springen« an andere Stellen im Raum.



Beim Angriff auf Kvatch hält sich ein Soldat Clannfear-Echsen vom Leib.

Zeit für zwei schnelle Gegenstände. Über die Zifferntasten springen wir zu den von uns gewählten Zaubern, die wir per Tastendruck auslösen, ohne die Waffe ablegen zu müssen. Anders als bei **Morrowind** zeigt ein kleiner Balken über dem Fadenkreuz an, wie angesprochen unser Gegner schon ist. Als der Minotaurus leblos auf den Schneeboden stürzt, brechen wie ihm ein Horn ab, um daraus Pulver für magische Tränke zu reiben.

Viel Ehr', viel Feind

Es scheint, als würde mit dem drohenden Untergang von Cyrodiil auch die Fauna aggressiver. Wo bei unserem ersten Auszug aus der Imperialen Stadt noch kniehohes Schlammkrabben aus dem Wasser glitten, staken bei unserer Rückkehr aus Bruma mannshohes Krebskrieger durch den Sand. Wo vorher Ratten und Goblins in den Höhlen lauerten, trampeln nun Trolle und Oger, als wir ein paar Tage später wiederkehren, haben sich Zornbies und blitzspuckende Irrlichter eingenistet. Grund ist unsere eigene Stärke: Je höher wir im Level steigen, desto mächtiger werden die Gegner überall

auf der Welt, desto wertvoller aber auch die Waffen und Schätze, die wir von ihnen erbeuten. Dieses automatische Balance-System hat seine Tücken; denn statt die Schwierigkeit linear zu halten, sorgt es für erhebliche Schwankungen. Wer durch soziale Talente wie Reden und Feilschen schnell im Level steigt, ohne seine Kampfwerte zu trainieren oder in stärkere Waffen zu investieren, zieht auf einmal in Gefechten den Kürzeren. Noch dazu passt das Spiel zwar die Feindstärke an, nicht aber die der Gefährten. Wer beim Sturm auf das besetzte Kvatch als erfahrener Held antritt, bekommt es mit ausgewachsenen Daedroth-Echsen zu tun. Die räumen unter den als Unterstützung gedachten Geleitsoldaten mit wenigen Streichen auf, um sich dann gemeinsam auf den Spieler stürzen – so war das nicht geplant. Zum Glück dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad über einen Schieberegler stufenlos anpassen.

Klick zum Ziel

Zur Schlacht um Kvatch, dem ersten großen Ereignis der Haupthandlung, gehört auch ein Abstecher durch eines der Portale in die Parallelwelt Oblivion: eine karge Steinhöhle, lavabrodelnd; gigantische Dornentürme ragen in den blutroten Himmel. In den verschachtelten Bauten mit ihren zahllosen Ebenen und Brücken zu Nebentürmen brilliert das neue Zielführungs-System von **Oblivion**, einer der großen Schritte im Vergleich zum Vorgänger **Morrowind**. Auf der Detailkarte des Levels markiert ein Pfeil punktgenau den nächsten Zielort; gleichzeitig zeigt eine Markierung auf dem immer eingeblendeten Kompass am unteren Bildrand die Richtung an. Das Quest-Tagebuch gibt ausführlich Auskunft über jeden Teilschritt und nennt meist klare Anweisungen, was als nächstes zu tun ist. Auf der Weltkarte von Cyrodiil, die entdeckte Orte mit klaren Symbolen markiert, reisen Sie mit einem Klick zu jedem bekannten Ziel – komfortabler geht's nicht. Anfälliger für Irrwege ist dagegen das Inventar- und Charakter-Interface, das nicht mehr aus frei verschiebbaren Fenstern besteht, sondern alle Menüs in einer Ansicht bündelt. Weil die Fülle der Optionen zwei Symbolleisten notwendig macht und ein volles Inventar viele Seiten

lang ist, führen teils nur Dauerklicken und Scrollen zum Ziel.

MARKUS SCHWEDTEL

markus@gamestar.de

Sie mochten **Morrowind**? Dann müssen Sie **Oblivion** ohnehin haben! Wenn Sie sich aber wie ich im Vorgänger zu verloren fühlten, können Sie jetzt trotzdem zugreifen. Denn Bethesda hat Wort gehalten und dem Spiel einen roten Questfaden eingewebt. Wenn ich allerdings strikt der Haupthandlung folge, plagt mich ständig das Gefühl, etwas zu versäumen, weshalb ich doch wieder viel Zeit mit Umherstreifen und Erkunden verbringe. Macht aber nix, denn die fantastische Welt erkundet man gern. Was mich jedoch ärgert, ist die Bedienung bei der Charakter- und Inventarverwaltung. Da haben die Entwickler zu viel Zugeständnisse an die Joypad-Steuerung der Konsolenversion gemacht.

»Groß und großartig!«



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Bei den Göttern, ist das schön. Da reite ich in die Berge, nur um von oben zuzuschauen, wie die Hauptstadt in der Abendsonne schillert. Da streife ich durch den Herbstwald, nur um unter dichtem Blätterdach bleiche Ruinen zu bewundern. Doch ist's nur diese Schönheit, die mich an **Oblivion** fesselt? Mitnichten, Bethesda hat die idyllische Welt auch noch bis zum Rand mit Abenteuern gefüllt. In jedem Winkel entdecke ich Quests, Gilden, Tempel, Schätze. Klar, das Epos hat auch Fehler, wirkt hier generisch, spart da am Komfort. Doch diese Makel schrumpfen zu Kleinigkeiten, letztlich zählt eben der Gesamteindruck. Und der kann nur lauten: **Oblivion** ist groß. Und das derzeit beste Solo-Rollenspiel.

»Prall gefülltes Paradies«



lang ist, führen teils nur Dauerklicken und Scrollen zum Ziel.

Eine Augenweide

Was **Cyrodiil** zum derzeit faszinierendsten Reiseziel für PC-Spieler macht, ist nicht nur sein Reichtum an Abenteuern – es ist auch die schönste

Das verschneite Bruma liegt in den Nordbergen. Kürzlich wurde hier ein Vampirjäger gesichtet. Die Gräfin sucht Abenteurer für eine Expedition.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



800x600 • niedrige Details

Mit minimalen Details tauchen Gegner und Gebäude erst im letzten Moment auf — trotzdem ruckelt Oblivion auf dem Standard-PC leicht.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800



1024x768 • mittlere Details

Trotz begrenzter Sichtweite und ohne HDR-Effekte macht die stimmungsvolle Landschaft schon auf mittelstarken Systemen ruckelfrei Spaß.

HIGH-END-PC

Athlon 64 FX-60 • 2,0 GB • 2x GeForce 7900 GTX



1600x1280 • hohe Details

Volle Sichtweite, atmosphärische HDR-Beleuchtung und realistische Schatten: Maximale Details kosten bei Oblivion richtig Rechenpower.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



1024x768 • volle Details mit 4x Antialiasing

Mit aktiviertem Antialiasing verschwinden Pixeltreppen. Aber: Selbst mit einer Shader-3.0-Grafikkarte müssen Sie dann auf HDR verzichten.



1024x768 • volle Details mit High Dynamic Range Rendering (HDR)

HDR poliert die Spieleoptik durch Blendeffekte und Spiegelungen auf, dunkle Gebiete gewinnen an Detailreichtum. Wir empfehlen aktiviertes HDR.

GRAFIKOPTIONEN

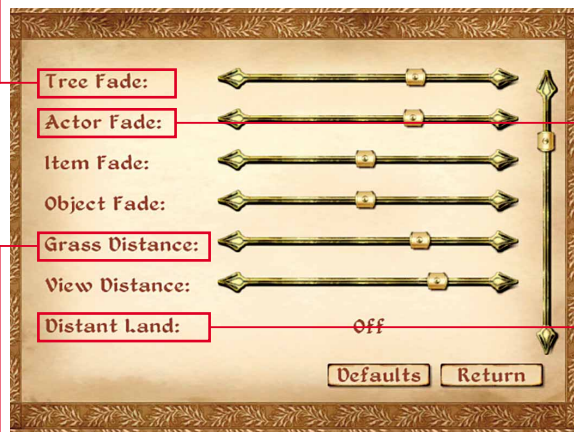
Im »Video«-Menü von Oblivion finden Sie alle wichtigen Leistungsoptionen. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, versucht Oblivion automatisch die richtigen Einstellungen für Ihr System zu finden.

Tree Fade

Bestimmt, ab welcher Entfernung zu Ihrer Spielfigur die Bäume nicht mehr detailliert dargestellt werden.

Actor Fade

Je weiter Sie diesen Regler nach rechts schieben, um so früher sehen Sie Monster und Personen.



View Distance

Bestimmt die Distanz, ab der die Landschaft im Nebel versinkt — je weiter rechts, um so später.

Distant Land

Aktivieren Sie diese Option, um die Sichtweitenbegrenzung in Oblivion komplett abzuschalten.

TUNING-TIPPS

1 Das Herunterregeln der Sichtweite bringt die größten Performance-Sprünge. Nur auf High-End-Hardware sollten sie maximale Distanzdarstellung wählen.

2 Verzichteten Sie bei Performance-Problemen zuerst auf die Schattendarstellung auf Ihrem Charakter und Gras sowie auf den Schattenwurf der Bäume.

3 Nur wenn Sie eine Grafikkarte mit mindestens 256 MByte Vi-

deopeicher besitzen, sollten Sie die Texturgröße auf »hoch« stellen. 128 MByte reichen für »mittel«.

4 Mit 512 MByte Arbeitsspeicher spielen Sie Oblivion bereits flüssig, allerdings ruckelt es kurz, wenn Sie ein neues Gebiet betreten.

CHECKLISTE

- 4,4 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

512 MByte	2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
	2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
	2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
	3,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
1024 MByte	2,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
	2,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
	3,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾
	3,0 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1280x1024	1600x1280	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600/GT	Radeon X800/X850	GeForce 6800 ³⁾

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) HDR

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Ein erfahrener Held und seine Statistik: Die sieben Haupttalente bestimmen das Level.

Landschaftsgrafik, die jemals in Spielen zu sehen war. Vom Südhang der Jerall-Berge schweift der Blick schier endlos über die Insel der Imperialen Stadt, deren Turm sich im Wasser der Seen spiegelt. Über den sanft gewellten Hängen vereinen sich hüfthohe Gräser und Sträucher zu einer Sommerwiese, Blumen sprießen zwischen Ruinenresten. Das Laub der Bäume besteht nicht aus Texturflächen, sondern aus unzähligen Einzelblättern – so realistisches Laubwerk hat man in einer virtuellen Umgebung noch nicht gesehen. Bald überzieht sich der Himmel mit Wolken, Regentropfen wühlen das Wasser der Seen auf. Als sich der Himmel

lichtet, glänzt das rot der Abendsonne durch die Äste. Dank Überstrahleffekten (High Dynamic Range Rendering, HDR) legt sich je nach Tageszeit eine passende Lichtstimmung über die Landschaft – matt oder glänzend, trübe oder metallisch scharf. Drei Wermutstropfen schmälern den optischen Genuss. Zum einen wirken ferne Flächen selbst bei optimalen Einstellungen leer und schwammig, zum anderen beherrscht das Spiel entweder HDR-Licht oder Kantenglättung, aber nicht beides gleichzeitig. Bei niedrigen Auflösungen kommt es so zu deutlichen Treppeneffekten (siehe Technik-Check). Vor allem aber ist **Oblivion** ein gewal-



Jenseits der Oblivion-Portale wartet eine düster-rote Lavawelt voller Ungeheuer.

tiger Hardware-Fresser. Immerhin büßt das Spiel auch in niedrigen Einstellungen wenig von seiner Pracht ein – vorausgesetzt, die Grafikkarte beherrscht HDR und Shader 2.0. Die dynamische Musik passt wunderbar zur jeweiligen Situation, die (englischen) Sprecher machen ihre Sache gut – selbst wenn auch Bettler so reden, als seien sie im Palast zu Hause. Oblivion wird hierzulande eingedeutscht erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK.C118

AUF DER HEFT-DVD

Vollversion Morrowind
Den Oblivion-Vorgänger Morrowind, in GameStar 7/02 mit 89 Prozent bewertet, gibt's als Vollversion auf der Heft-DVD.

Megatest-Video
Michael Graf erklärt die Spielmechanik und die Aufgaben in Oblivion und führt Sie durch die malerischen Städte des Landes.

Wertungskonferenz
Schauen Sie den Testern bei der Wertungsfindung über die Schülter, während sie Stärken und Schwächen des Spiels abwägen.



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Endlich! Oblivion ist das, worauf darrende Rollenspieler wie ich seit zwei Jahren gewartet haben: eine fantastische Spielwelt, in der man wochenlang Wunder entdeckt. Die Elder-Scrolls-Serie bleibt sich inhaltlich sehr treu; wer mit dem Vorgänger Morrowind nicht warm wird (einfach ausprobieren, die Vollversion liegt auf der Heft-DVD), den wird auch Oblivion schnell langweilen. Denn die epochale Größe erkaufte das Spiel durch den Einsatz von generischen Bausteinen, die man über kurz oder lang wieder erkennt, vor allem beim Layout der gleichförmigen Dungeons. Schlimmer noch: die Haupthandlung von Oblivion erzählt keine dichte Geschichte, sondern reiht mehr oder weniger spannende Aufgaben aneinander.

FANTASTISCHE ABENTEUER

Mit seinen Quests mach Oblivion das mehr als wett. Die Dutzenden von Aufgaben, die teils aufeinander aufbauen und erst nach und nach freigeschaltet werden, sind jede für sich ein Mini-Abenteuer mit immer neuen Ideen. Ich habe die Spielhandlung oft links liegen gelassen, um mich in den Städten umzuhören oder in die Wildnis zu schlagen – und die überwältigend schöne Grafik zu genießen. An diese Spielwelt wird man sich lange erinnern.

»Die Rollenspiel-Flaute ist zu Ende«



ELDER SCROLLS 4: OBLIVION ROLLENSPIEL

PUBLISHER Bethesda / Take 2 RELEASE (D) 23.3.2005
SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorb.) CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 54 S. Handb., Karte USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Gothic 2 (88, GS 01/03) Immer noch Maßstab in Sachen glaubwürdiger Welt. Fable (78, GS 11/05) Begleiten Sie einen Helden durch ein ganzes Leben.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	Athlon 64/3500+
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hochdetaillierte Landschaften + nutzt modernste Technik	10 / 10
SOUND	+ dynamische Musik - zu wenig Sprecher-Abwechslung	9 / 10
BALANCE	+ einstellbar + Auto-Anpassung... - ...misslingt manchmal	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Welt + Geheimnisse - Wiederholungen	8 / 10
BEDIENUNG	+ Reisesystem + Tagebuch + Menüführung	8 / 10
UMFANG	+ gigantische Welt + zahlreiche Aufgaben + völlige Freiheit	10 / 10
QUESTS	+ ideenreich + Abwechslung - mäßige Hauptquest	9 / 10
ITEMS	+ riesige Auswahl + verzauberbar + sammelbare Zutaten	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ temporeich und einfach - teils ungenau	9 / 10
CHARAKTER	+ dynamisches Talentsystem + erstellbare Klassen + Gilden	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: PRÄCHTIG, GEWALTIG, VOLLGESTOPFT MIT ABENTEUERN.

90

SPIELSPASS

➤ TIPPS-TEIL: Einsteiger-Taktiken

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C77



Und ewig lockt die Quest

EVERQUEST 2 KINGDOM OF SKY

Everquest 2 ist episch, vielschichtig, komplex und das Paradies für kontaktfreudige Rollenspieler. Und nach vielen Updates ist es besser als je zuvor.



Orientalisch angehauchte Paläste laden organisierte Gruppen im Königreich des Himmels zum Erkunden ein.

Stellen Sie sich mal vor, Sie werden Arzt. Und nach zwei Monaten fragt Sie jemand: »Würdest du lieber Brüste vergrößern oder Gehirne transplantieren?« Tiefste Verunsicherung – woher sollen Sie das jetzt schon wissen? So war das

in Sonys **Everquest 2** früher auch. Da stand am Anfang ein netter Herr, der Ihnen mehrere Klassen vorschlug, auf Stufe 10 und 20 wählten Sie aber erneut eine Unterklasse. Jetzt suchen Sie sich direkt aus, welche der insgesamt 16 Klassen Sie spielen

möchten. Überhaupt ist in Norrath alles viel einfacher. Mehr Bedienkomfort macht Einsteiger und Online-Rollenspiel-Veteranen glücklich, viele neue Questreihen fesseln an die liebevoll gestaltete Welt. Keine Frage, nach 20 großen Updates

ist **Everquest 2** endlich ein würdiger Konkurrent für Blizzards **World of Warcraft**.

Ein neuer Anfang

Beim Erstellen eines neuen Charakters wählen Sie wie gehabt aus 16 Rassen. Mit dabei sind Fantasy-Evergreens wie Dunkel-elfen, Trolle, Oger, Halblinge, Zwerge und Menschen. Immer noch außergewöhnlich sind die tigergleichen Kerra, die froschähnlichen Frogloks, die kleinwüchsigen Ratongas und die echsenartigen Iksar. Je nach Rasse dürfen Sie auf der guten oder bösen Seite beginnen, was zugleich Ihre Heimat bestimmt – Qeynos als Stadt mit Herz, Freeport als ziemlich offensichtlicher Hort des Bösen. Zweite Auffälligkeit: Jede Klasse hat individuelle Kleidungsstücke, die zum jeweiligen Kampfstil passen. Ein Mönch kommt im offenen Gewand daher, Zauberer kleiden sich in mystische Roben. So schick diese Merkmale beim Start sind, so unwichtig werden sie im Verlauf des Abenteuers. Mit vollem Geldbeutel kaufen sich Spieler oft die gleiche klassenspezifische Ausrüstung im Auktionshaus.



Optische Vielfalt: Dunkel elfin Anoolia mit Gildenkollegin Xavinia im malerischen Everfrost (links) und beim Sightseeing im mollig warmen Lavastrom.



Dank des neuen Skill-Systems spezialisieren Sie Ihren Charakter gezielt.



Eulen bewachen die Portale, die als Tore zwischen den Ebenen dienen.



Questgeber sind leicht an der leuchtenden Feder über dem Kopf zu erkennen.



Immer noch wunderschön sind die aufwändig animierten Zaubereffekte.

You get better at Hauen

Startschuss zum neuen **Everquest 2**: Charaktere der guten Seite beginnen in der Queen's Colony, böse Zeitgenossen verdingen sich im Overlord's Outpost. Hört sich anders an, ist aber die gleiche Insel, lediglich mit anderen Quests. Übrigens ist die Queen in diesem Fall Antonia Bayle, in der englischen Version gesprochen von Heather Graham, bekannt aus **Austin Powers**. Overlord Lucan D'Lere spricht mit der Stimme von Christopher Lee (Saruman aus **Herr der Ringe**). Diese beiden sind ein Grund, die englische

Version zu spielen. Wie das geht, erfahren Sie in den Kurztipps ab Seite 161.

Ubisoft bringt die aktuelle deutsche Fassung inklusive Addon **Kingdom of Sky** auf DVD in den Handel. In diesem Fall wäre aber »halbdeutsch« die bessere Bezeichnung. Was den willigen Abenteurer an Stilblüten erwartet, ist schon äußerst unangenehm – gerade auch angesichts der harten Konkurrenz. Während sich Schaltflächen in Händlerdialogen noch mit Schülenglisch übersetzen lassen, werfen selbst Deutsch-Fanatiker bei unterschiedlichen Bezeichnungen für Rezept-Gegen-

stände schnell das Handtuch. Während unseres mehrwöchigen Tests kam es öfter vor, dass wir Aufgaben wegen diverser Übersetzungsfehler nur mit viel Probieren und Herumfragen lösen konnten. Zudem ist der Platz für den deutschen Text in der sehr flexiblen Benutzeroberfläche kaum ausreichend. So fehlen bei Beschreibungen oder Rezepten gelegentlich die Wörter am Satzende. Solche groben Fehler belasten die Atmosphäre, beeinflussen in einigen Fällen sogar die Spielbalance negativ. Sony teilte auf Anfrage nur mit, dass die Arbeiten an der deutschen Übersetzung kontinuierlich weitergehen – nach rund 18 Monaten **Everquest 2**-Entwicklung aber nur ein schwacher Trost. Unsere Wertung bezieht sich daher auf die englische Fassung, da wir die deutsche Version nicht empfehlen können.

Hardware-Biest

Die Welt von **Everquest 2** ist mit ihren zahlreichen Zonen riesig, **Kingdom of Sky** erweitert das Reich

zudem immens. Bedingt durch die aufwändige Präsentation wird durch das Nachladen der Zonen der Spielablauf oft unterbrochen. Das reißt den Spieler immer wieder aus der anson-

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Erfreulich, in welche Richtung sich Everquest 2 entwickelt: weg vom komplizierten Nerd-Spiel, hin zur einsteigerfreundlichen und dennoch komplexen World-of-WarCraft-Alternative. Die eingebauten Neuerungen sind zwar frech vom Vorbild geklaut, helfen mir als WoW-verwöhntem Spieler aber ungemein. Selbst Everquest-2-Veteranen dürften sich trotz der Änderungen noch im Spiel wohl fühlen – das war bei Star Wars Galaxies anders. Allerdings sollte sich Sony Online mehr Mühe mit der Lokalisierung geben. Nach über einem Jahr noch so einen Sprachen-Murks abzuliefern, ist schlichtweg peinlich!

»Endlich auch für mich!«



sten stimmigen Welt. Eine deutliche Verbesserung: Direkt am Dock des Startgebietes steht ein NPC (Non-Player-Character), der mit Hilfe von Quests die wichtigsten Aspekte des Spiels deutlich macht. Über viele Charakterlevel hinweg führen die Missionen an zahlreiche Schauplätze, wo weitere Questgeber warten, die mit leuchtenden Federn über dem Kopf gekennzeichnet sind. Wer die schwebenden Markierungen als unerträglichen Stilbruch empfindet, kann sie im umfangreichen Optionsmenü abschalten.

Nicht deutlich einfacher sind die Handelsberufe geworden. Zwar fallen viele Rezepte nicht mehr so komplex aus, aber die Suche nach Rohstoffen und die Weiterverarbeitung nimmt immer noch viel Zeit in Anspruch. Dafür ist das System derart aus-

geklügelt, dass die Wirtschaft durch die Produkte der Spieler sehr dynamisch wirkt. Zumal das Herstellen einfacher Gegenstände einen Batzen Geld einbringt – oft mehr, als sich mit Quests verdienen lässt.

Grafisch hat **Everquest 2** seit seinem Start Anfang 2005 nichts an Faszination eingebüßt. Immer noch sehen die Charaktere lebendig, die Gegenden authentisch und die Sonnenuntergänge einzigartig malerisch aus. Nach wie vor zu einem hohen Preis – schneller Prozessor, aktuelle DirectX-9-Grafikkarte und viel Arbeitsspeicher machen das Spiel in ganzer Pracht erst flüssig. Allerdings nur dann, wenn man allein oder in kleinen Gruppen umherzieht. In Städten oder gut besuchten Gegenden kommen selbst die schnellsten PCs ins Stocken. Sony ist sich dessen bewusst und hat kürzlich die Einwohnerzahl in Qeynos reduziert.

Nicht ohne meine Gruppe

Ab Level 15 mischt sich knallharte Gruppendynamik in das herausfordernde Solospiel. Viele Quests bekommen den Zusatz »Heroic« und sind für Solisten zu schwer. Wer bis dahin nicht in einer Gilde ist, hat deutliche Nachteile. Viele Erfahrungspunkte bringen nur das Abschießen von Quests oder der Kampf mit Heroic-Gegnern. Wortkarge Helden ohne soziale Ader werden in Norrath somit garantiert nicht alt.

Mit dem Addon **Kingdom of Sky** und dem begleitenden Live Update 20 erfüllt Sony den Fans einen lang gehegten Wunsch: Player versus Player, also die Möglichkeit gegen andere Spie-



Neue Charaktere importieren die Benutzeroberfläche anderer Avatare.

ler zu kämpfen. PvP funktioniert hier wie in anderen Online-Rollenspielen, mit einer ärgerlichen Einschränkung: Spieler müssen sich auf einem der PvP-Server einen neuen Charakter anlegen. Weiterhin gibt es wie in **World of Warcraft** zwischen den Fraktionen unterschiedliche Sprachen, so dass die Gegenseite garantiert nur Bahnhof versteht. Auf PvP-Servern können sich außerdem nur Gruppen und Gilden gleicher Gesinnung zusammenschließen, die bunten Mischungen normalerweise der Vergangenheit an. Viele Fähigkeiten und Zaubersprüche sind im Kampf Spieler gegen Spieler leicht verändert, um die Spielbalance nicht zu gefährden. Für ehrenhafte Siege gibt es Punkte,

die spezielle PvP-Händler gegen besonders wertvolle Gegenstände eintauschen.

Über den Wolken

Everquest 2-Veteranen haben große Freude an den neuen Gebieten im Addon **Kingdom of Sky**: Schwebende Inseln mit üppiger Vegetation, drachenartige Wesen auf Patrouille, Wolken als Transportmittel. Helden in Gruppen ab Level 55 finden hier neue Herausforderungen, die oft in pompöse Tempelanlagen führen. Als finale Gegner treten fünf imposante Drachen auf, deren Körpermassen ausladende Höhlen füllen. Insgesamt ist das zweite Addon stimmiger gelungen als noch das erste Zusatzpaket **Desert of Flames**. DS

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C18



Gesichtskontrolle: Oben die alternativen Charakter-Modelle, unten sehen Sie die klassische Ansicht.

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Ohne große Umschweife: Everquest 2 ziehe ich World of Warcraft eindeutig vor. Mir gefällt die Atmosphäre, mir gefällt der abwechslungsreiche Kampf, mir gefällt das hervorragende Gildensystem. Und es gefällt mir, weil hier überwiegend erwachsene Rollenspieler unterwegs sind, die ihre Charaktere lieben und leidenschaftlich in der Welt von Norrath führen.

Only in english

Schade nur, dass die deutsche Fassung so schlecht ist. Wer sich ernsthaft mit dem Spiel auseinandersetzen will, kommt am Original nicht vorbei. Und dann verliebt man sich in Kleinigkeiten wie vom fliegenden Greifen springen, den Mentor-Modus oder die Goblin-Lotterie. Toll!

»Meine Wahlheimat: Norrath!«



EVERQUEST 2: KINGDOM OF SKY ONLINE-RSP-ADDON

PUBLISHER	Sony Online / Ubisoft	RELEASE (D)	21.2.2006
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	25 € / 13 €/Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 3 S. Handbuch, Karte	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,8 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	7,6 GB Festpl.	7,6 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800	ISDN-Anschluss	DSL-Anschluss
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

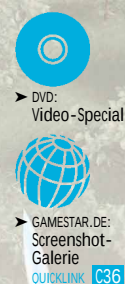
BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Charaktere + tolle Texturen - hardwarehungrig	9 / 10
SOUND	+ orchesterlicher Soundtrack + nahezu durchgehend Sprache	9 / 10
BALANCE	+ deutlicher Klassen-Unterschied - Questangaben ungenau	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Story-Quests - Nachladen unterbricht Spielfluss	8 / 10
BEDIENUNG	+ flexibles XML-Interface - gelegentlich schwergängig	8 / 10
UMFANG	+ riesige Gebiete + zahlreiche Instanzen - lange Wege	9 / 10
QUESTS	+ spannende Quest-Reihen + regelmäßige World-Events	9 / 10
TEAMPLAY	+ durchdachtes Gruppenspiel + Gilden-System	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ abwechslungsreich durch heldenhafte Kampf-Kombos	9 / 10
ITEMS	+ legendäre Items mit Story - Kleidung sieht oft gleich aus	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS 500 Stunden

FAZIT: EPISCHES ONLINE-ABENTEUER MIT GRUPPENFOKUS.



Angst vor den Alten

CALL OF CTHULHU

Wenn das Lovecraft wüsste: Im packenden Grusel-Adventure schocken neben Monstern etliche Design-Schnitzer.

Blutverschmierte kleine Mädchen, unfreiwillige Lebend-Organspender – Ex-Polizist Jack Walters braucht einen stabilen Magen. Denn im Horror-Adventure **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** will er die Machenschaften des Ordens von Dagon aufklären. Falls Ihnen diese Namen bekannt vorkommen: Das Spiel basiert auf den Kurzgeschichten und Romanen von H.P. Lovecraft. Außerdem geistert **Call of Cthulhu** schon ewig durch die Releaselisten, ursprünglich sollte es bereits 2001 erscheinen.

Hotel des Horrors

Held Jack erkundet zu Beginn in einer Rückblende Jahre vor der

Spielhandlung ein verlassenes Haus und entdeckt dort ein Portal zu Schrecken aus grauer Vorzeit. Apropos: Aus selbiger scheinen auch manche Rätsel in **Call of Cthulhu** zu stammen. Stupide sammelt Jack Schlüssel für Türen, kombinierbare Gegenstände fehlen. Erst spät gibt's Knobeleien, bei denen Sie auch mal rechnen müssen.

Im Dorf Innsmouth wartet eine der packendsten Szenen des Spiels, wenn nicht gar des Horror-Genres: Jack wacht im Hotel auf, weil zwei Mutanten die Tür einschlagen. Er springt auf, hetzt in den Nebenraum, schlägt die Tür zu und schiebt panisch den Riegel vor. Flucht ins nächste Zimmer, schnell den Schrank vor die Tür geschoben und ab in den nächsten Raum, bis Sie endlich ein Zimmer weiter über eine Feuerleiter entkommen können. Anders als in den Reaktionstests von **Fahrenheit** müssen Sie jede Aktion selber ausführen, stets das gierige Keuchen der Häsher im Nacken. Dazu kommt, dass sich Jacks Ego-Blickfeld in Angst-situationen immer mehr verengt, verschwimmt oder gar schwarzweiß wird. Das erzeugt unheimlich Atmosphäre. Immer wieder plagen auch surreale Wahnvorstellungen und Erinnerungen schlagartig den Helden – gruselig!

Kein Loch in der Wand

Obohl **Call of Cthulhu** durch die Ego-Perspektive wie ein Shooter aussieht, wird eher selten mit den wenigen Waffen im Spiel geschossen. Meist schleicht Jack mit bloßen Händen durch Häuser, Straßen, Schiffe, Felslandschaften oder Tunnels. Doof: Sie müssen jeden Winkel absuchen, um wirklich alle Hin-



Die Verfolgungsjagd mit den Bürgern von Innsmouth ist extrem spannend.

weise und Fundstücke aufzusuchen. Wenigstens leuchten wichtige Gegenstände dezent auf. Ebenfalls ärgerlich und offenbar ein Relikt aus der Ent-

wicklungs-Anfangszeit: Gerade in Häusern und Städten nerven massenhaft Tür-Attrappen, die Jack nicht öffnen kann. **MS**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C39](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C39)



Im Inventar verarzten Sie gezielt Jacks Verletzungen.

MARKUS SCHWERTDEL markus@gamestar.de

Diese Hotelszene! Wenn ich an die Verfolgungsjagd mit den mutierten Bürgern von Innsmouth denke, bekomme ich jetzt noch eine Gänsehaut. Allerdings stellen sich mir bei der Uralt-Rätselkost in **Call of Cthulhu** ebenfalls die Härchen auf, von den haarsträubend seltenen Speicherpunkten ganz zu schweigen. Wer mit diesen Mängeln jedoch leben kann (oder ein echter Lovecraft-Fan ist), sollte sich unbedingt mit Jack Walters auf die Jagd nach Dagon, Cthulhu und Konsorten machen.

»Rätsel zum Fürchten«



CALL OF CTHULHU ADVENTURE			
PUBLISHER	Bethesda / Ubisoft	RELEASE (D)	30.3.2006
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 24 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT: **Fahrenheit** (82, GS 10/05) Ebenfalls okkulter Horror mit viel Atmosphäre. **Scratches** (50, GS 04/05) Grusel-Adventure ohne Zombies, Mutanten und Geballer.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,8 GB Festplatte	1,8 GB Festplatte	1,8 GB Festplatte
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Verwisch- und Blend-Effekte + polygonarm + Texturen	6 / 10
SOUND	+ Effekte und Musik + Sprachausgabe... + ...nur in Englisch	8 / 10
BALANCE	+ meist fair + plötzlicher Schwierigkeitsanstieg	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Lovecraft + Angst-Effekte + Hotel! + Dummy-Türen	9 / 10
BEDIENUNG	+ HUD unnötig + elendes Absuchen + Speicherpunkte	6 / 10
UMFANG	+ viele, große Örtlichkeiten + linearer Ablauf	8 / 10
HANDLUNG	+ typische Lovecraft-Story + recht vorhersehbar	7 / 10
CHARAKTERE	+ sympathischer Held + fiese Widersacher + Klischees	8 / 10
DIALOGE	+ nachvollziehbar... + ...ohne Einflussmöglichkeit	7 / 10
RÄTSEL	+ gut integriert... + ...aber extrem abgedroschen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: LOVECRAFT-INSPIRIERTES GRUSELABENTEUER.



Addon zu Dark Age of Camelot

DARKNESS RISING

Diesmal gibt es weder neue Rassen, Klassen noch Gebiete. Dafür bekommen wir frische Quests, Waffen und eigene Pferde.



Troll mit Schlachtross, verdient mit den neuen Prestigepunkten.

Blanker Neid – der steigt in einem hoch, wenn man als junger Held in **Dark Age of Camelot** langsam und mühselig zu Fuß abseits der Leihpferd-Routen unterwegs ist und plötzlich ein angeberischer Troll auf dem eigenen Gaul vorbeigaloppiert. Da will man irgendwas hauen. Oder noch besser: schnell Level 35 werden und 250 Gold verdienen, um sich selber so ein Hottehü zuzulegen. Damit geht es dann fixer in die aufgehübschten Hauptstädte.

Ho, Brauner!

Auf Wunsch der Spieler und wohl auch mit Blick auf den Konkurrenten **World of Warcraft** hat Entwickler Mythic mit dem Addon **Darkness Rising** endlich frei lenkbare Pferde in **Dark Age of Camelot** eingebaut. Kleinere Varianten können Sie mit dem nötigen Kleingeld beim Stallmeister erstehen. Größere, leicht schnellere und optisch beeindruckendere Pferde mit prächtigen Rüstungen dürfen Sie erst kaufen (Kosten: zwei bis acht Platin), wenn Sie ab Level 50 die sehr spannenden Championsquests (inklusive neuer Bossgegner am Ende) erledigen. Dabei winken zusätzlich Waffen, die nicht nur extrem schick aussehen, sondern auch ordentlich Schaden verursachen und im Vergleich zu anderen wertvollen Hau-, Stech- und Magiewerkzeugen weniger in der Reparatur kosten. Klasse: Spieler, die sich vornehmlich mit PvP-Kampf (Spieler gegen Spieler) in den Frontier-Gebieten vor den Reichsmauern beschäftigen, können die für Pferde nötigen Prestige-

punkte auch beim Vermöbeln von feindlichen Charakteren verdienen und müssen nicht in die Highlevel-Instanzen.

Neuer Zauber

Wer sich erfolgreich durch die neuen Quests oder andere Spieler schnetzelt, darf nun auch Fähigkeiten anderer Klassen erlernen. Magier können dann ein bisschen zustechen, Nahkämpfer rumzaubern. Jedoch bleibt das Können stets rudimentär, hat also keine Auswirkungen auf Balance zwischen den Berufen im PvP, bringt aber einige Vorteile in PvE-Gefechten (Player-versus-Environment-Kampf, also Spieler gegen Monster).

Grafisch hat sich mit **Darkness Rising** im Gegensatz zum vorherigen Addon nur wenig

getan. Immerhin wurden nun endlich auch die Hauptstädte der Reichen und die riesige Instanz **Darkness Falls** an die bereits mit **Catacombs** eingeführte neue Optik angepasst. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:CS6

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Spektakulär wirkt **Darkness Rising** nicht, es verfeinert aber das Spiel nachhaltig. Wie angenehm es doch ist, mit dem eigenen Pferd frei durch die Landschaft zu galoppieren oder sich als Nahkämpfer einfach mal bei Bedarf selbst zu heilen! Das allein bietet Ansporn genug, die Championsquests anzugehen. Mythic zeigt, wie man auch ohne neue Gebiete, Klassen und Rassen die Spieler bei Laune hält. Kurz: gelungene Erweiterung.



»Hoch zu Ross«

COMMUNITY-CHECK

Drei langjährige Spieler haben sich **Darkness Rising** für uns genau angesehen:

»Es macht einfach Spaß, auf seinem Pferd durch die Gegend zu reiten, es mit Rüstung und Satteldecken individuell anzupassen und ihm sogar einen Namen zu geben. Für mich persönlich das Beste am Addon.«
Oliver Roderig (Akron, Hibernia, Lyonesse)

»Alles in allem ist **Darkness Rising** ein nettes und gut ausbalanciertes Addon, das einige angenehme Änderungen in **Dark Age of Camelot** bringt. Doch ein Muss-Kauf ist es sicherlich nicht.«
Armin Trojer (Sadya Unstoppable, Hibernia, Lyonesse)

»Etwas, auf das die DAOC-Gemeinde seit vier Jahren wartet: vom Spieler lenkbare Pferde! Wie lange haben wir, die wir Klassen ganz ohne Geschwindigkeitszauber spielen, uns das gewünscht!«
Andreas Fröbisch (R. Autumnleaf, Hibernia, Lyonesse)



In den Championsquests warten neue Zwischen- und Bossgegner auf die Spieler.

DAOC: DARKNESS RISING ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Mythic / Flashpoint	RELEASE (D)	1.2.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 15 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEIGNET FÜR

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

VERGLEICHBAR MIT: **World of Warcraft** (91, GS 03/05) Genre-Primus, einsteigerfreundlich, maues PvP. Everquest 2 (86, 02/05) Grafisch üppig, eher auf Gruppen ausgelegtes Spiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,3 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ neue Grafik der Hauptstädte	- gelegentlich trist	7 / 10
SOUND	+ passende Musik	+ Effekte	7 / 10
BALANCE	+ Magier zu stark	+ Championslevel auch im PvP	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Welt	+ Mythen-Feeling	10 / 10
BEDIENUNG	+ neue Komfortfunktionen	- viele Konsolen-Kommandos	7 / 10
UMFANG	+ riesige Welt	+ Championsquests	10 / 10
QUESTS	+ kleine und große Geschichten	- stets gleiches Schema	8 / 10
TEAMWORK	+ abgestimmte Fertigkeiten	+ Berufe	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ klasse Combo-Attacken	+ Zusatzfähigkeiten	9 / 10
ITEMS	+ Pferde	+ neue Waffen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten – SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: FÜR CHARAKTERE AB LEVEL 35 EIN MOTIVATIONSSCHUB.

84

SPIELSPASS