



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamstar.de

## WOOKIE GEGEN OMA

**WARS DAS FÜR STAR WARS?** Auf Micks Monitor sehe ich seit Wochen immer nur ein Spiel: **Star Wars Galaxies**. Denn Sony Online hat das Internet-Abenteuer von der spröden Tretmühle zu einer mitreißenden Sci-Fi-Geschichte umgebaut, komplett mit Helden, Welten und dem Flair der Vorlage. Kurz: **Star Wars Galaxies** ist jetzt mehr wie **World of WarCraft**. Das verärgert natürlich Veteranen, weil **Galaxies** nicht mehr »ihr« Spiel ist. Eine so gravierende Veränderung ist ein hochriskantes Experiment, mit dem man böse auf die Nase fallen kann – auch wenn das Spiel dadurch besser wird.

**ICH WILL EIN FAHRRAD!** Warum muss man von allen Romanen Agatha Christies ausgerechnet **Und dann gabs keines mehr** umsetzen? Das Buch hat nicht mal einen richtigen Helden, denkbar ungeeignet! Dabei gäbe der Christie-Nachlass genug her, beim Kollegen-Brainstorming haben wir etwa das perfekte **Miss Marple**-Spiel entworfen: Ohrwurm-Titelmusik, Schauplatzwechsel nur per Fahrrad und natürlich komplett in schwarz-weiß. Und mit Mr. Stringer sowie Inspektor Craddock könnte man Team-Rätsel im Stil von **Day of the Tentacle** inszenieren. Also los, Entwickler, diese Ideen stellen wir umsonst zur Verfügung – das ist uns ein erstklassiges Krimi-Adventure wert.

### 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

Star Wars Galaxies	100
Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr	104
Verliebt in Berlin	106
Neverend	107

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 02/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Feindwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	<b>World of WarCraft</b>	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/05	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	<b>Knights of the Old Republic 2</b>	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05	88	7	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
3	<b>Guild Wars</b>	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Arena Net	07/05 (85)	88	9	8	9	8	9	10	8	8	10	9	01/06: Addons/Patches
4	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
5	<b>Vampire 2</b>	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
6	<b>Diablo 2</b>	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
7	<b>Everquest 2</b>	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	86	9	9	7	8	8	9	8	10	9	9	12/05: Addon
8	<b>Gothic 2</b>	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
9	<b>Neverwinter Nights</b>	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
10	<b>Sacred</b>	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
11	<b>Star Wars Galaxies Online</b>	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	84	7	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
12	<b>Dungeon Siege 2</b>	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
13	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	7	8	5	9	8	10	8	10	8	10	01/04, 06/05: Addons
14	<b>Fahrenheit</b>	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
15	<b>The Fall</b>	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
16	<b>Planescape Torment</b>	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
17	<b>Morrowind</b>	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	81	6	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
18	<b>Black Mirror</b>	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	80	6	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
19	<b>The Westerner</b>	Adventure	DTP	Revivronic	04/04 (84%)	80	7	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
20	<b>Moment of Silence</b>	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
21	<b>Final Fantasy 11</b>	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	12/04 (84)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
22	<b>Arx Fatalis</b>	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	79	6	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
23	<b>City of Villains</b>	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	01/06	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	
24	<b>Fable: The Lost Chapters</b>	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	9	
25	<b>Ankh</b>	Adventure	Bhv	Deck 12	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.

Eine neue Hoffnung?

# STAR WARS GALAXIES (NEUE VERSION)

Action statt übermäßiger Komplexität, leichter Zugang statt verschworener Community. Sony krepelt das Online-Star-Wars komplett um – Veteranen bleiben auf der Strecke.

**H**allo. Hier haben Sie eine Waffe. Zerschießen Sie diese Tür da, und passen Sie auf, dass Darth Vader Sie nicht erwischt!« Verwundert reiben wir uns die Augen. Das neue Tutorial im einst so behäbigen **Star Wars Galaxies** hetzt uns gnadenlos. Puff, Bumm, Knall! Rauch steigt hoch, die Tür löst sich in ihre Bestandteile auf, und Chewbacca und Han Solo tauchen auf. Kurz danach stecken wir mit den beiden in einem rasanten Feuergefecht gegen imperiale Sturmtruppen, die den Eingang zum Rasenden Falken bewachen. Wenige Sekunden später knallen wir in einer Weltraumschlacht heranbrausende TIE-Figh-

ter ab. **StarWars Galaxies** jagt Sie in einem Crashkurs durch das neue Spielkonzept – und das lautet: Action und spannende Missionen vor langwieriger Charakterpflege.

**Berufe raus – Spaß rein**  
Das war wirklich mal eine Überraschung: Am 15. November änderte Sony Online über Nacht wesentliche Teile des Spielkonzepts von **Star Wars Galaxies**. Aus ehemals 32 Berufsklassen wurden straffe neun. Jedis, Kopfgeldjäger, Offiziere, Commandos, Entertainer, Händler, Mediziner, Spione und Schmugler steigen im neuen System streng linear auf. Vorbei die Zeiten, in denen Sie weit verzweigte Fertigkeitssäume hochkriechen mussten, um dann nur bei einem bestimmten Trainer auf-

leveln zu können. Erfahrungspunkte gibt's jetzt für Quests und Kämpfe. Einen höheren Rang erreichen Sie automatisch, ohne nervigen Trainerbesuch. Dadurch erlangen Sie gleichzeitig auch neue Spezialfähigkeiten. Commandos etwa sind in der Lage, Granaten jeder Bauart zu werfen. Spione erhalten Giftattacken, Offiziere können gar Luftschläge ordern. Für besondere Kontroversen in der Fangemeinde sorgt der Beruf des Jedis. Denn bislang war dieser Weg nicht klar vorgezeichnet. Spieler fanden nur nach und nach in Spezialmissionen zur Macht, die nicht so leicht zu bekommen waren. Und dann brauchten sie Monate, um tatsächlich in diesen Rang aufsteigen zu können. Ab sofort werden Sie per Mausklick Jedi-Ritter. Logisch, dass

alteingesessene Fans und Veteranen nun eine Jedi-Inflation befürchten und in den Foren Sturm laufen. Immerhin bekommt man ein echtes Lichtschwert erst jenseits von Level

## EINE GALAXIE VOLLER FEHLER

Wer der Legacy-Haupt-Quest folgt, findet nicht nur viele Gegner, sondern mindestens genauso viele, teilweise schwerwiegende Bugs. Es beginnt ganz harmlos mit Felsen, die in der Luft schweben und setzt sich über unverwundbare Gegner fort. Immer wieder materialisieren Feinde innerhalb von Felsen. Richtig nervig werden diese Mängel, wenn Feinde auf dem Radar auftauchen, die es gar nicht gibt. Oder klar sichtbare Gegner als nicht im Schussfeld markiert werden. Sehr gern stimmen Wegpunkte nicht und führen deshalb in die Irre. Hier hilft nur ein Blick in sehr hilfreiche Foren wie [www.starwarsgalaxies.de](http://www.starwarsgalaxies.de). Besonders ärgerlich: Viele dieser Fehler sind schon lange bekannt, wurden aber bislang nicht beseitigt.



Mit unserem ersten eigenen Laserschwert und dem Einsatz des **Macht-vollen Energieschlags** erledigen wir diesen Schergen.



Obwohl er flüchten will, halten wir den Piraten im Visier.



Die Gefechte im All sind mangels guter KI ziemlich langweilig.



Questgeber wie Watto verraten jetzt vorher, was es als Belohnung gibt. Unten gelb: der neue Erfahrungspunktebalken.

24. Vorher sind Sie auf einen Trainingsprügel angewiesen.

### Flinkfinger im Vorteil

Die Kämpfe waren bislang eine sehr geruhsame Angelegenheit: Über Sieg oder Niederlage entschieden der Charakterlevel und die verwendete Waffe. Gegner anklicken, Attackenart auswählen, Zugucken, wie die Helden in aller Ruhe auf die Gegner eindreschen – das war die Devise. Das ist jetzt anders. Denn nun laufen die Gefechte deutlich schneller ab, Angriff und Gegenattacke passieren fast gleichzeitig. Dabei müssen Sie den Gegner permanent im Fadenkreuz und die linke Maustaste gedrückt halten. Sonderfertigkeiten lösen Sie mit

der rechten Maustaste aus. Wer geschickt ist, kann so auch höherrangige Feinde durch Ausweichen auf Distanz halten und besiegen. Allerdings müssen Sie aufpassen, dass Sie im Eifer des Gefechts auch immer auf denselben Gegner zielen. Bewegt sich ein anderer in die Schusslinie, wertet der das als Attacke auf sich und greift ebenfalls an. Doch mit ein bisschen Übung gewöhnen Sie sich schnell an das Kampfsystem. Allerdings nur, sofern Sie ausschließlich Feuerwaffen benutzen und Ihre Serververbindung schnell genug ist, damit es nicht ruckt – fast wie in einem Online-Shooter.

Nahkämpfer wie Jedis haben es deutlich schwerer, weil die

Gegner oft versuchen zu fliehen. Dann muss man den Feinden hinterherlaufen und gleichzeitig darauf achten, nicht in die Reichweite anderer Kämpfer zu gelangen. Sonst hat man es statt mit einem plötzlich mit zehn oder noch mehr Angreifern zu tun, und das führt schnell zum Exitus. Apropos: Der Tod ist nichts, wovor man sich fürchten müsste. Null Lebenspunkte bedeutet nur, dass der Held für ein paar Sekunden in Ohnmacht fällt. Wacht er auf, erholt er sich schnell vollständig. Erst wenn er innerhalb der nächsten 45 Sekunden erneut das Zeitliche segnet, wird er in einem Klon-Zentrum wiedererweckt. Das liegt meist in der nächstgelegenen Stadt. Ist besagte dreiviertel Minute aber verstrichen, steht nur eine erneute Ohnmacht auf dem Dienstplan, wenn der Lebenspunktebalken mal wieder auf Null fällt.

Großquest, die Sie weit über Level 30 hinaus führt. Kaum eingeloggt landen Sie auf einer Raumstation, wo Sie, geleitet von Han Solo, die ersten Abenteuer bis maximal Level 10 absolvieren. Sie sammeln Roboterteile ein, plätten ein paar Flatterviecher und legen einer Schmugglerbande im Stationskeller das Handwerk. Sobald Sie auf Tatooine gelandet sind, bekommen Sie ein paar Freiheiten mehr. Denn obwohl es sich empfiehlt, der Hauptquest zu folgen, hindert Sie niemand daran, die alten Standardaufgaben der Marke »Töte zehn Viecher und



## COMMUNITY-CHECK: STAR WARS GALAXIES

Zwei langjährige Spieler von Star Wars Galaxies haben sich in das neue Kampfsystem und das Addon Trials of Obi Wan gestürzt. Sebastian Delettire und Valerian Wrede schildern ihre Eindrücke.

### Gewagtes Experiment

Das Addon gefällt mir mit dem stimmungs-vollen Planeten und liebevollen Quests gut. Leider ist dies bei der neuen Version des Hauptprogramms nicht der Fall. Streichung der über 30 Berufe, Jedi als Startmöglichkeit, statt großer Freiheit zwanghaftes Questen,



Sebastian Delettire, 21, Auszubildender

Moorhuhn-Kampfsystem. Als das hat mich als Veteranen zutiefst schockiert. Die Einzigartigkeit zugunsten eines World-of-War-Craft-Spielkonzepts zu tauschen, bezeichne ich aber mal als mehr als gewagt.

### Nichts für Veteranen

Viele der neuen Quests im Addon sind stimmig und vermitteln das Star-Wars-Feeling, das Spieler so lange vermisst haben. Das neue Kampf-System des Hauptprogramms ist aber zunächst ungewöhnlich für den Veteranen, die Überarbeitung der Berufe zu simpel. Die Einzigartigkeit des Spiels geht dabei nach und nach verloren – war doch die freie Berufs-Kombination bisher eine der größten Stärken des Spiels. Vielen alten Hasen tut's weh – mir auch.



Valerian Wrede, 17, Student

### Flotter Anfang

Damit der Einstieg in Star Wars Galaxies nicht mehr so zäh und mühselig ist, gibt es jetzt ein neues spannendes Tutorial. Das zieht Sie gleich mit handfesten Kampfmissionen ins Spiel und startet eine nagelneue, vom Beruf unabhängige

TRIALS OF OBI-WAN



Die Droidenarmee sollten Sie nur mit einer gut eingespielten Gruppe bekämpfen.

Bereits vor der Umstellung vom alten auf das neue **Star Wars Galaxies**-Kampf- und Charakter-system erschien das Addon **Trials of Obi Wan**. Das erweitert das Universum um den neuen Planeten Mustafar. **Episode 3**-Kenner wissen sofort: Auf dieser Lavawelt fand der Endkampf zwischen Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi statt. Hierher sollten sich nur erfahrene Veteranen wagen. Unter Level 70 ist Ihr Held selbst in den einfachsten der 50 neuen Missionen ganz schnell tot. Nach der Ankunft auf dem Planeten befindet sich Ihr Char-

akter mitten in einem Minenkomplex. Hier gibt's auch die ersten Fleißquests. **Order von Obi**  
Doch die dienen nur als Auftakt für zwei groß angelegte Kampagnen. Als »Champion of Mustafar« arbeiten Sie sich als Angestellter des besagten Minenkomplexes bis zum Stellvertreter Ihres Chefs hoch. Als Belohnung winkt dabei unter anderem ein YT 2400-Gleiter. Dabei stellen Sie schnell fest, dass Sie nur in der Gruppe eine echte Chance haben. Vor allem der Kampf gegen den (aus **Knights of the**

**Old Republic** bekannten) HK-47-Roboter ist ein Fall für ausgewachsene Acht-Mann-Gruppen. Allein kann man sich aber an die zweite große Kampagne wagen. Die ist allerdings versteckt: Erst wenn Sie bestimmte Einzelmisionen gelöst haben, bekommen Sie Besuch von Obi-Wan Kenobi persönlich. Der bittet Sie, einen dunklen Lord zu bekämpfen. Dabei haben Sie schließlich die Wahl, ob Sie Obi-Wan helfen oder ihn betrügen, um eine Sith-Waffe an sich zu reißen.

Das Reisen auf Mustafar ist nicht ganz so sorgenfrei wie gewohnt. Denn überall verlaufen Lavaflüsse, die Ihren Helden beim Überqueren sämtliche Lebensenergie kosten. Zum Glück gibt es die Lava-Flee als Reittier, mit der Sie die glühenden Fluten gefahrlos überqueren können. **Trials of Obi-Wan** wird nur über die **Star Wars Galaxies**-Seite angeboten und kostet rund 30 Dollar (24 Euro). Eine verpackte Version gibt es hierzulande nicht.



Obi Wan persönlich erteilt Ihnen Aufträge.

Kommandeur der Basis erledigt werden. In manchen Einsätzen tickt sogar ein Zeitlimit, etwa wenn Sie in einer weitläufigen Höhle binnen 15 Echtzeitminuten vier gut bewachte Geheimdokumente scannen müssen. Praktisch: Zwischen den Einzelaufgaben müssen Sie nicht jedes Mal zum Questgeber zurücklaufen. Stattdessen gibt's Funksprüche, die Sie mit Updates zum Missionsverlauf versorgen.

Watto will was

Trotzdem kommen Sie um längere Reisen nicht herum. Auf andere Planeten müssen Sie zwar erst später reisen, aber bereits Tatooine alleine ist groß. Wer die maximal fünfzehn Kilometer nicht zu Fuß ablaufen will, freut sich über den Landspeeder, den es gleich zu Beginn gibt. Der kann jederzeit ins Inventar verpackt und bei passender Gelegenheit wieder hervorgekramt werden. Ebenfalls sehr nützlich: Wegpunkte zeigen Ihnen immer, wo es in der jeweiligen Mission weitergeht. Die Legacy-Aufträge werden von einer Rahmenhandlung um eine brisante Warenlieferung, hinter der Rebellen und Imperium gleichermaßen her sind, zusammen gehalten. Dazu gibt's kleinere Storystränge, etwa um den Schrotthändler Watto. Fans kennen den schrulligen Kerl noch aus **Episode 1** als ehemaligen Chef von Anakin Skywalker. Auf Filmpromis stoßen Sie immer wieder mal. So müssen

komm zurück« zu absolvieren. Wer der Legacy-Quest (so heißt der Hauptstrang) folgt, trifft schnell auf die Schergen von Jabba the Hutt. Für den müssen Sie

(um Han Solo zu helfen) einige Missionen erfüllen. Die sind, wie die meisten story-relevanten Aufträge, in mehrere Abschnitte unterteilt. So stehlen Sie erst Da-

ten aus einem Piratenkomplex. Danach schließt sich ein bisschen Wacheneliminieren an, gefolgt von weiterem Datensätze mopsen. Schließlich soll der



Auf einen Blick: der Level Ihres Helden und die nächsten erreichbaren Spezialfähigkeiten.



Ab und an treffen Sie Promis wie den berühmt-berühmten Jabba the Hutt.

DAS IST NEU

	PRO	KONTRA
<b>9 statt 32 Berufe</b>	klare Charakterentwicklung orientiert an Filmhelden, jeder kann Jedi werden	weniger Vielfalt in den Berufen
<b>Action-Kampfsystem</b>	schnellere Gefechte, leichter steuerbar	benachteiligte Nahkämpfer, Probleme bei Serververzögerungen
<b>neues Tutorial</b>	leichterer Einstieg mit Han Solo und Chewbaca	keine Nachteile
<b>automatischer Levelaufstieg</b>	kein nerviges Trainersuchen mehr	keine Nachteile
<b>Kämpfe im All ohne Addon</b>	Weltraumgefechte für alle Charakterklassen	schwache KI macht die Kämpfe langweilig
<b>Neue Legacy-Riesenquest</b>	spannende Quests für Einsteiger und Fortgeschrittene	keine Nachteile

Sie sich den Zugang zu Jabbas Palast mit erfüllten Missionen verdienen. Es dauert schon einige Zeit, bevor Sie auch nur den Thronsaal des qualligen Gangsters betreten können. Natürlich taucht auch Boba Fett auf.

Im Alleingang durch die Galaxis

Durch das missionsbasierte Aufleveln und das stark vereinfachte Charaktersystem haben sich Herz und Seele von **Star Wars Galaxies** stark verändert. Das schwer zugängliche alte

System forderte seinerzeit notgedrungen die Kommunikation der Spieler untereinander. Man hatte am Anfang viele Fragen, die gestandene Veteranen für gewöhnlich auch gern beantworteten. Dadurch entstand im Laufe der Jahre eine einzigartige, eingeschworene Community. Das neue System fördert diese Gemeinschaft absolut nicht mehr. Man kann die Legacy-Quest sehr gut praktisch allein spielen, ohne ein einziges Gespräch mit anderen Spielern zu führen.. Fragen gibt's kaum, ist

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Ich kann die Trauer der Veteranen verstehen, die wie ich jetzt einen berufslosen High-Level-Helden besitzen. Startet man aber mit einem neuen Charakter, gibt es Lebenszeichen. Die Actionkämpfe sind flach, aber rasant. Das Quest-System klagt dreist bei World of Warcraft, doch die Atmosphäre ist stimmig. Für Star-Wars-Fans ist Galaxies auf jeden Fall noch einen Blick wert. Wollen Sie auf komplexe Berufe nicht verzichten, warten Sie am besten auf Sigils Vanguard.



»Neues Spiel, neue Chance?«

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

So bitter es auch für Veteranen wie Roland sein mag: Es war Zeit, dass Star Wars Galaxies endlich entschlackt wurde. Denn das Szenario ist toll. Aber das überkomplexe Spielkonzept und die schwache Zugänglichkeit haben mich bislang abgeschreckt. Doch jetzt macht es mächtig viel Spaß, mit den Actionkämpfen à la Diablo komme ich gut zurecht. Die dank übergreifender Story interessanten Missionen geben mir Grund genug, mich seitdem als angehender Jedi zu vergnügen.

Umso ärgerlicher sind die zahlreichen Bugs. Der In-Game-Support hat außer freundlichen Standardantworten kaum Hilfestellungen parat. Trotzdem, Star Wars Galaxies ist vom harten Brocken zum leicht verdaulichen Action-Rollenspiel gereift – genau das richtige für unkomplizierte Ausflüge in die weit, weit entfernte Galaxie.

»Jedi-Spaß für alle«



das Spiel mittlerweile doch nahezu selbsterklärend. Gruppen bilden sich, wenn überhaupt, meist nur als kurzfristige Notgemeinschaften, die mal die eine oder andere Gangsterbasis von Gegnern räumen. Außerdem entfallen alle Gruppenboni, die es früher mal gab. Wer zu mehreren spielt, bekommt ärgerlicherweise nur noch Bruchteile der Erfahrungspunkte. Besonders dumm: Je größer die Gruppe, desto kleiner der eigene Anteil. Wenn Teamwork gefragt ist, dann eher auf höheren Levels. Vor allem wer das nagelneue **Trials of Obi-Wan-Addon** (siehe Extrakasten) erfolgreich absolvieren will, kommt um jede Menge ausgefeilte Gruppenarbeit (maximal acht Teilnehmer pro Team sind möglich) auf Dauer nicht herum.

All für alle

Seit den massiven Änderungen können alle **Star Wars Galaxies**-Spieler auch ins All fliegen. Das war bislang nur Besitzern des **Jump to Lightspeed**-Addons möglich. Die Pilotenkarriere (egal ob für Rebellen, Imperium oder als Neutraler) wirkt aber reichlich aufgesetzt, verläuft sie doch unabhängig von der übrigen

Charakterentwicklung. Ein Jedi unterscheidet sich im All nicht von einem Bounty Hunter oder Mediziner. Allerdings sind die Missionen im Weltraum mangels Gegner-KI nicht sonderlich spannend und eignen sich bestenfalls für ein bisschen Frustballerei zwischendurch. Apropos Frust: Derzeit steckt **Star Wars Galaxies** voller Fehler (siehe Extrakasten), die teilweise schon seit etlichen Wochen bekannt sind. Momentan erhalten Sie das Spiel in Deutschland nur als **Total Experience**-Set für rund 30 Euro. Das Pack enthält zudem das **Rage of the Wookies**-Addon und basiert in der installierten Version noch auf dem alten Regelwerk. Beim allerersten Login wird es aber auf das neue System gepatcht. Das kann allerdings auch mit einer schnellen DSL-Verbindung locker mal drei Stunden dauern. In den USA gibt es derzeit bereits die vollkommen aktualisierte **Starter-Edition**. Dieses Pack (ohne das **Rage of the Wookies**-Addon) erscheint hierzulande allerdings voraussichtlich erst im 1. Quartal 2006 und wird wie gewohnt von Activision in die Händlerregale gestellt. **MIC**

»WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M52

STAR WARS GALAXIES ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Sony Online / Activision	RELEASE (D)	15.11.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	30 Euro + 13 Euro/Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **World of Warcraft** (91, GS 03/05) Exzellent spielbares Online-Abenteuer.  
**Everquest 2** (86, GS 12/05) Bildschönes, auf Gruppen ausgelegtes Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,2 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 2600+ AMD	XP 3000+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo		2 vorne, 2 hinten
	5.1		6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Star-Wars-Look + schicke Charaktere - kaum Effekte	7 / 10
SOUND	+ satter Soundtrack von John Williams	8 / 10
BALANCE	+ starke Fernkämpfer - Nahkämpfer etwas im Nachteil	7 / 10
ATMOSPHERE	+ Charaktere, Planeten und Gebäude sehen aus wie in den Filmen	10 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumtes Interface + wichtige Wegpunkte auf einen Blick	9 / 10
UMFANG	+ 30 Level umfassende Hauptquest + unzählige Nebenaufträge	10 / 10
QUEST	+ missionsübergreifende Story + Quest-Update per Funk	10 / 10
CHARAKTER	+ klare, übersichtliche Berufsentwicklung - sehr linear	7 / 10
KAMPF	+ dynamischere Action-Gefechte	8 / 10
ITEMS	+ Items aktivieren Spezialquests + früh verfügbare Fahrzeuge	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: SPANNENDE MISSIONEN, ZU VIELE BUGS.



CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M42

Tödliche Insellösung

# AGATHA CHRISTIE UND DANN GABS KEINES MEHR

Ein geheimnisvoller Killer murkst in der Roman-Umsetzung auf einem einsamen Eiland nacheinander zehn Mordverdächtige ab – ein Fall für Sie!

**W**as haben ein fettleibiger Belgier (kein Franzose!), eine nölende Oma mit Fahrrad und Sie gemeinsam? Sie alle sind Helden in Kriminalromanen von Agatha Christie.

Doch während alle Welt Hercule Poirot und Miss Marple kennt, ist der etwas farblose Fred Narrcott aus dem Buch **Und dann gabs keines mehr** relativ unbekannt. Im Spiel zum Roman übernehmen Sie dennoch seine

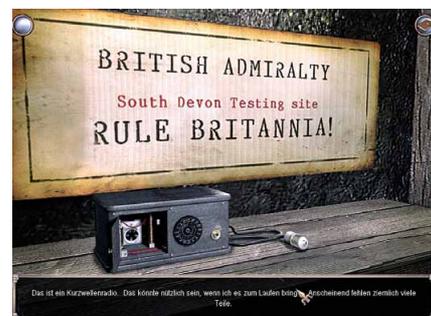
Rolle und setzen mit neun Gefährten nach Shipwreck Island vor der Küste Devons über. Dort wartet im luxuriösen einzigen Haus der Insel eine böse Überraschung: Der anonyme Organisator des Ausflugs beschuldigt jeden einzelnen eines Mordes, nacheinander kommen die Gäste auf mysteriöse Weise ums Leben. Fred muss im Krimi-Adventure **Und dann gabs keines mehr** die wahre Identität des Gastgebers U. N. Owen (Wortspiel: unknown, also unbekannt) klären, bevor er womöglich selbst an der Reihe ist.



Mit Richter Wargrave durchleuchtet Fred die Vergangenheit des Mordopfers Mr. Marston.

### Klicken am Rande

Fred steuern Sie in klassischer Point-and-Click-Manier: Mit der linken Maustaste latscht er durch stimmungsvoll-langweilige Örtlichkeiten, mit der rechten kramen Sie im Inventar, wo Sie auch bis zu vier Teile kombinieren dürfen. Doof: Nicht immer ist durch sichtbare Türen oder Wege gleich klar, wohin der Held marschieren kann. Damit Sie keinen Durchgang übersehen, sollten Sie den Bildschirmrand wie in der Adventure-Urzeit mit dem Mauszeiger



Das Motto der Marine löst das nächste Rätsel.

abfahren. Bei Gegenständen zeigt ein Handcursor beim Drüberfahren, was Sie aufheben können. Nervig, denn kleinere Teile wie der hinter einer Kommode eingeklemmte Pfeifenstiel sind leicht zu übersehen. Umso schlimmer, dass es keine Funktion zum Markieren von Gegenständen gibt.

Schnell quillt Freds Hosentasche mit Postkarten, Batterien, Büchern, Whiskeygläsern, Leitern, Schlauchbooten, Rudern, Eimern, Äpfeln, Werkzeugen usw. über. Das heißt aber nicht, dass Sie all das für die Rätsel im Spiel brauchen. Rund ein Drittel des Plunders sind so genannte Red Herrings, also unnütze Gegenstände. Ärgerlich, denn das Zeug müllt das Inventar voll, wirklich nötige Rätselzutaten sind schwer zu finden.

### Reden statt Rätseln

Die Rätsel in **Und dann gabs keines mehr** fallen simpel aus: Ein zusammengefaltetes Schlauch-



Einer der Verdächtigen hat Freds Motorboot versenkt, jetzt sitzt er als Ermittler auf der Insel fest.

### VERGLEICH



Ankh (78)

schlechter als...



Sherlock Holmes (64)

besser als...

## UND DANN GABS BUGS

In Owens Schreibtisch findet Fred ein Buch über Imkerei. Wenn er das in seinen Notizblock kopiert, kann es auf manchen Rechnern zu Abstürzen kommen. Lesen Sie das Buch lieber nicht, das ist für den Spielfortschritt ohnehin unnötig. Die Entwickler arbeiten bereits an einem Patch für das Problem.



boot kombiniert Fred mit Luftpumpe und Ruder, damit er aufs Meer hinaus rudern kann – solche Knobeleyen könnte man genauso gut weglassen. Hin und wieder gibt's auch **Myst**mäßige Denksportaufgaben, in denen Sie etwa Buchstaben zu einem Lösungssatz kombinieren sollen. Für alle Rätsel gilt: Das Spiel geizt mit Hinweisen, oft müssen Sie erst mal draufkommen, was die nächste Aufgabe überhaupt ist und wohin Fred als nächstes gehen sollte.



Hinweise kopiert Fred in sein Notizbuch – ziemlich viel Lesestoff.

## MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Story, Charaktere, Dialoge – alles prima! Bei den direkt aus dem Buch übernommenen Elementen brilliert Und dann gabs keines mehr (was für ein idiotischer Name!) und zeigt allen anderen Krimi-Adventures, wo der Gärtner die Leiche vergräbt. Doch bei Technik und Spieldesign machen sich die Entwickler etlicher Verbrechen schuldig. Kantige Charaktere, Bildschirm-Absuchen und müde Rätsel waren schon zu Agatha Christies Lebzeiten strafbar. Trotzdem sollten Krimifreunde die Ermittlungen aufnehmen.

»Lebt von der Vorlage«



Viel wichtiger als die biedereren Denksportaufgaben sind – typischer für ein Krimi-Adventure – ohnehin die Gespräche. Mit jeder Person auf der Insel kann sich Fred ausgiebig unterhalten, die Dialoge wurden sehr gut synchronisiert, wirken lebensecht und nachvollziehbar. Sie verlaufen zwar recht linear, vermitteln aber ein gutes Bild des Gesprächspartners und seiner Motive. Allerdings bewegen sich die Figuren während der Unterhaltungen kaum – das stört die ansonsten erstklassige Gesprächsatmosphäre.

## Langsamer Massenmord

Zu Beginn kommt **Und dann gabs keines mehr** nur schwer in Fahrt: Nach dem ersten Mord an Mr. Marston (Gift im Schnaps) und dem Ableben von Mrs. Rogers (Medikamenten-Fehlodosierung) klappern Sie Haus und Insel nach Hinweisen ab und verhören in endlosen Dialogen die Zeugen. Gerade als nach rund drei Spielstunden das Inventar vollends überquillt und ein Motivationsloch droht, findet Fred in der Bibliothek einen Geheimgang. Ab dann werden die Rätsel anspruchsvoller, die Hinweise verdichten sich.



Wenn Wasser im Trog ist, macht die trinkende Ziege den Weg frei.



Aus dem Inventar kramen wir drei Bücher, die den Geheimgang öffnen.

Die Klasse von Agatha Christies Geschichte lässt die technischen und spielerischen Unzulänglichkeiten vergessen, hoch-

spannende Krimi-Atmosphäre breitet sich aus. Es lohnt sich, so lange durchzuhalten.

MS [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M64](http://www.gamestar.de/quicklink/M64)

## UND DANN GABS KEINES MEHR

ADVENTURE

PUBLISHER Ave Games / Flashpoint RELEASE (D) 29.11.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 35 Euro  
 AUSSTATTUNG Klapp-Box, 2 CDs, 16 S. Handbuch USK ohne Altersbeschr.

## GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFIL

VERGLEICHBAR MIT Nibiru (72, GS 05/05) Langweiliger Held in spannendem Archäologen-Adventure. Sherlock Holmes (64, GS 01/05) Suchspiel-Krimi mit nettem Fakten-Quiz.

## TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	900 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	900 MHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,4 GByte Festplatte	1,4 GByte Festplatte	1,4 GByte Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

## BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmungsvoll... - aber langweilig - Charaktere	6 / 10
SOUND	+ Synchronisation + Musik... - ...nervt auf Dauer	8 / 10
BALANCE	+ keine Sackgassen - Durststrecke gleich zu Beginn	6 / 10
ATMOSPHERE	+ »Whodunnit«-Feeling - statische Dialoge	8 / 10
BEDIENUNG	+ Adventure-Standard - Absuch-Orgie - Inventar	7 / 10
UMFANG	+ zehn Todesfälle! + große Insel... - ...schnell erkundet	8 / 10
HANDLUNG	+ Agatha Christie - wer das Buch kennt, langweilt sich	9 / 10
RÄTSEL	+ meist logisch - sehr bieder - dünn gesät	5 / 10
DIALOGE	+ glaubwürdig - lineare Gespräche - nicht weiterklickbar	8 / 10
CHARAKTERE	+ sehr gut ausgearbeitet + keine Klischees - lahmer Held	8 / 10

## PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: ANFANGS LAHME UMSETZUNG DES KRIMI-KLASSIKERS.

73

SPIELSPASS

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: M63

Enttäuscht in München

# VERLIEBT IN BERLIN

Lisa Plenske sieht nicht gut aus, aber die inneren Werte! Lisas Spiel sieht nicht gut aus, aber, äh... tja.

**D**ie ermüdende Gleichförmigkeit des sich Wiederholenden nennt der Duden »Monotonie«. Das Fernsehen sagt dazu »Telenovela«. Und meint damit eine neue Generation von Seifenopern, die in leicht verdaulichen Tageshäppchen serviert werden. Seit Februar 2005 läuft in Deutschland **Verliebt in Berlin**, eine Aschenputtel-Geschichte um das hässliche Entlein Lisa Plenske (gespielt von Alexandra Neldel), das in der glamourösen Welt der Berliner Modefirma Kerima schöne Menschen durch Fleiß und Treue beeindruckt. Und weil's so erfolgreich ist, gibt's nicht nur eine Verlängerung der TV-Geschichte bis Februar 2006, sondern nun auch das Computerspiel zur Serie.

### Bla, bla, bla, bla

Das Programm, hergestellt bei Radon Labs in Berlin (**Project Nomads**) und geschrieben vom **Moment of Silence**-Macher Martin Ganteföhr, dreht die Uhr zurück in Lisas Anfangstage bei Kerima. Die Firma kooperiert mit der sexy Modeschöpferin Annabelle Kirchbach, Lisa soll die Modenschau vorbereiten. Die Dame entpuppt sich als Zicke, die Lisas Schwarm David umgarnt. Mit Geduld und Organisationsgeschick sollen Sie die Situation entschärfen. Bei der Sünder-Suche steht ohnehin nur bescheidenes Personal zur Auswahl: Der harte Kern sind Lisas Chef David Seidel, sein Kollege Richard und Designer Hugo Haas. Agnes, Sabrina, Timo und Jürgen spielen Nebenrollen, Hannah, Yvonne und Vater Plenske schauen nur auf einen Schwatz vorbei. Figuren wie Davids Verlobte Mariella, aus deren Rivalität mit Lisa die TV-Serie viel Pep bezieht, fehlen. Um Liebesdinge geht's denn auch kaum im Adventure-Spiel. Lisa telefoniert, beschafft, verhandelt, schlichtet – alles in teils ausufernden Dialogen. Fast alle Aufgaben lösen sich durch Gespräche, nur gelegentlich muss Lisa Gegenstände anwenden.



In der Tiki Bar muss Lisa für Richard und Annabelle kellnern.



in dem sie die Klamotten wechseln kann – auf dem Konzeptpapier sollte Frau Plenske mal schöner werden, im Spiel wird sie's nicht. Dafür sprechen alle Protagonisten mit ihren Ori-

ginalstimmen aus der Serie. Für den Serien-Titelsong **Liebe ist** von Nena hat das Lizenzgeld nicht gereicht.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **M105**



Das gesamte Personal des Spiels auf einen Blick.

**CHRISTIAN PLENSKE** christian@gamestar.de

Hm, wieso habe ich das Gefühl, dass da eine schnell gestrickte Lizenzgurke zu Weihnachten rausgehauen wird, um mit den Fans Kasse zu machen? Weil's so ist? Ah so! Wer die Serie mag, bekommt eine Wochendosis Kerima mit ordentlicher Handlung, auch wenn die spröde Technik nicht viel Flair aufkommen lässt. Adventure-Fans haben nichts von der rätselarmen Dauerquasselerei. Sorry, Radon Labs, aber ihr habt's versiebt (in Berlin).

»Ach Lisa, SO wirst du niemals schön!«



### Wer mag wen? Egal!

Zwar hat jede Person drei Charakterbalken, die zum Beispiel die Sympathie für Lisa oder die Kooperationsbereitschaft symbolisieren. Die verändern sich auch hübsch durch Dialoge. Einfluss aufs Spiel hat das aber nicht: Die wandernden Anzeigen sind Relikte eines geplanten Rollenspiel-Systems, das Radon Labs aus Zeitgründen gestrichen hat. In die gleiche Kategorie fällt Lisas Kleiderschrank,

**VERLIEBT IN BERLIN ADVENTURE**

PUBLISHER: Radon Labs / Dtp      RELEASE (D): 25.11.2005  
 SPRACHE: Deutsch      CA. PREIS: 30 Euro  
 AUSSTATTUNG: Minibox, 1 CD, 16 Seiten Handbuch      USK: ohne Altersbeschr.

**GEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: Keepsake (78, GS 01/06) Gutes Einsteiger-Abenteuer mit sympathischer Heldin. CSI: Miami (64, GS 03/05) Noch'n Spiel zu einer TV-Serie. Nicht so toll.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Radeon 9000	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	520 MB Festplatte	520 MB Festplatte	520 MB Festplatte
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER:  Stereo     2 vorne, 2 hinten     5.1     6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Originalorte und -personen    - steril    - Animationen	<b>3 / 10</b>
SOUND	+ Originalsprecher    - (fast) keine Musik    - effektkarm	<b>5 / 10</b>
BALANCE	+ Hinweise und Notizen    - manchmal Sucherei notwendig	<b>7 / 10</b>
ATMOSPHERE	+ Serienflair kommt rüber    - extrem gesprächslastig	<b>6 / 10</b>
BEDIENUNG	+ Adventure-Standard	<b>8 / 10</b>
UMFANG	- nur 13 Räume    - kaum Rätsel, dafür viel Text	<b>4 / 10</b>
HANDLUNG	+ ordentliche Dramaturgie    - ohne Tiefgang umgesetzt	<b>5 / 10</b>
RÄTSEL	+ klar und logisch    - arg simpel    - sinnloses Werte-System	<b>5 / 10</b>
DIALOGE	+ lebensnah und unterhaltsam    + passen zur TV-Serie	<b>7 / 10</b>
CHARAKTERE	+ entsprechen den TV-Rollen    - viele Serienpersonen fehlen	<b>5 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG 50Minuten    SOLO-SPASS 6 Stunden    MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: LAUER ADVENTURE-AUGUSS DER TV-SEIFENOPER.

**55** SPIELSPASS

- CD/DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: **M104**

# NEVEREND

Referent, erzähl von Neverend! Tut mir leid, der Vortrag wird ziemlich langweilig...

**W**ir müssen annehmen, dass Agavaen das Diebeshandwerk gerade erst gelernt hat: Den frisch erbeuteten Riesenschatz lässt sie sich noch in der gleichen Nacht unterm

Hintern wegmopsen. Nun werden Feen vom Schlege Agavaens leicht fuchsig, wenn so etwas passiert. Dann durchstöbern sie jeden Winkel des Rollenspiels **Neverend** nach den Gaunern und hauen unterwegs massenweise Strolche um. Die Taktikkämpfe sind das Kernstück des mit überschaubarem Aufwand zusammengelöpten Fantasy-Abenteuers aus der Slowakei. Ähnlich wie in der **Final Fantasy**-Serie geben Sie Angriffs- oder Magievarianten vor, die mehr oder weniger lange zum Ausführen brauchen. Zudem hängen die möglichen Manöver von der gewählten Waffenart ab. Weil sich die Waffenfertigkeit durch Benutzung verbessert, lohnen sich Spezialisierungen auf zwei oder drei der



Agavaen brutzelt per Blitzschlag ihr zweimillionstes Skelett (Schätzwert).

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Wenn Vadda plötzlich besser pennt, dann liegt's gewiss an Neverend – irgendwie passiert nicht viel bei Feen-Göre Agavaen. Außer, dass sie alle paar Minuten Waldpenner zerhackt und im Alleingang Wolfspopulationen niedermacht. Spannend? Anfangs ja, Kampf- und Magiesystem sind angenehm taktisch. Beides verheizt Neverend aber in immergleichen Zufallskämpfen. Zwischendurch gibt es doofe Dialoge Marke »Ich rauche gern Sumpfkraut. Oh, meine Pfeife ist leer!« Belanglos.

»Hört das denn nie auf?«



sechs Typen. Oder auf die Magie; neue Sprüche klicken Sie sich aus Runensteinen zusammen. Während die junge Fee in der Draufsicht durchs 3D-Land läuft, überrumpelt sie das Spiel alle paar Schritte mit Zufallskämpfen. In den Städten schaltet **Neverend** um auf 2D-Hintergründe, vor denen Sie herumgehen und mit Einwohnern belanglose Gespräche führen. Dem Spiel fehlen ein Handbuch (nur auf CD) und eine bitter

notwendige Karte. Die gibt's auf der Webseite zum Download, genau wie den ersten Patch – denn Bugs und Abstürze nerven in **Neverend** ohne Ende.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [M100](#)

## NEVEREND

GENRE	Rollenspiel
PUBLISHER	Mayhem / Frogster
CA: PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK [M99](#)