Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

ES GIBT KEINE **HELDEN** MEHR

BÖSE REDAKTEURE. Große Sorge um den Kollegen Matschijewsky: Tückisch sabotiert er die Espressomaschine, kichernd räumt er den GameStar-Schokoschrank aus und ständig malt er Pläne für geheime Basen in erloschenen Vulkanen – das Schurken-Rollenspiel **City of Villains** tut ihm gar nicht gut. Trotzdem bin ich froh um die Abwechslung, die der Titel vom Reigen edler Ritter, einsamer Cops und sonstiger Gutmenschen bringt. Einen Bösewicht spielt man nicht alle Tage, obwohl man doch spätestens seit **Dungeon Keeper** weiß, wie viel Spaß das machen kann. Hoffentlich wird **City of Villains** erfolgreich, damit sich mehr Entwickler an die dunkle Seite des Heldentums wagen.

ICH BIN EIN MÄDCHEN. Eher ungewöhnliche Helden erwarten Sie auch in **Zoo Tierarzt** und **Lauras Tierklinik**. Mit Ersterem konnte ich mich noch einigermaßen identifizieren, die kleine Laura dagegen blieb mir seltsam fremd. Das mag auch an den eher popeligen Aufgaben liegen, einem Hasen Zäpfchen zu verabreichen entspricht nun mal nicht meiner Vorstellung von Heldenmut. Immerhin nerven im Tierpflege-Adventure keine Klischee-Protagonisten der Breitschwert-Fraktion mit abgedroschenen Machosprüchen. Und das ist auf der Suche nach neuen Helden, siehe oben, ja auch schon was.

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

City of Villains 128
Keepsake 130
Zoo Tierarzt 132
Hostradamus 132
Lauras Tierklinik 132

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 01/2006

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	91	8	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
2	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05	88	7	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
3	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/05 (85%)	88	9	8	9	8	9	10	8	8	10	9	01/06: Addons/Patches
4	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	5	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
5	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87%)	86	8	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
6	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
7	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	86	9	9	7	8	8	9	8	10	9	9	12/05: Addon
8	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
9	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
10	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
11	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05	84	9	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
12	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	7	8	5	9	8	10	8	10	8	10	01/04, 06/05: Addons
13	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
14	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10	
15	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	81	3	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
16	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	81	6	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
17	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	80	6	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
18	The Westerner	Adventure	DTP	Revistronic	04/04 (84%)	80	7	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
19	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	80	7	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
20	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	79	5	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	79	6	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
22	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	79	6	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
23	City of Villains	Online-Rollenspiel	NCSoft	Cryptic Studios	NEU	78	7	7	9	8	9	8	6	7	9	8	
24	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	11/05	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	9	
25	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	77	3	8	7	10	7	9	8	8	10	7	

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

Sonnenschein? Von wegen! Auf den **Rogue Isles** ist es wie hier am Hafen immer düster.

Auf offener Straße werden wir von aggressiven **Riesen-Cyborgs** beschossen.

Wir sind Helden, äh... Schurken

CITY OF VILLAINS

Strahlende Recken? Glorreiche Taten? Mitnichten! Im Nachfolger von City of Heroes müssen Sie richtig fies sein – erstmals in der Serie auch in spannenden PvP-Kämpfen.

Superhelden sind schon bemitleidenswerte Gestalten! Sie müssen ihr Ego durch gute Taten vergrößern (Weltrettung) und haben garantiert immer irgendeine Schwäche (Kryptonit). Schurken hingegen kümmern sich nicht um Regeln, machen das, wonach ihnen der Sinn steht (Zerstörung) und haben die besseren Aufstiegschancen (Weltherrschaft). Kein Wunder also, dass Sie im Online-Rollenspiel **City of Villains** Anfängern wie Lex Luthor oder dem Kingpin zeigen sollen, wie man zum größten Bösewicht der Geschichte aufsteigt.

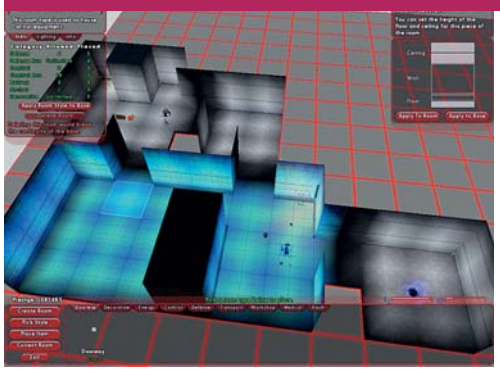
Schönheits-OP

In **City of Villains** gibt's im Vergleich zum Vorgänger **City of Heroes** fünf neue Charakterklassen: Berserker, Stalker, Mastermind, Dominator und Vernichter. Die kommen deutlich gemeiner daher als die Helden aus **City of Heroes**. So kann sich beispielsweise der Stalker unsichtbar an Feinde heranschleichen und kritische Schläge austeilen. Als Mastermind schicken Sie nahkampfstarke Zombies oder bewaffnete Roboter ins Gefecht. Ob Sie nun alleine oder im Team unterwegs sind, die Entwickler haben die Stärken und Schwächen jeder Klasse sehr gut ausbalanciert. Nett: Wo schon **City of Heroes** in Sachen Heldengestaltung keine Wünsche offen lässt, setzt der Nachfolger noch einen drauf. So dürfen Sie wie in **Everquest 2** durch Schieberegler Details an Nase, Kinn oder Augenbrauen Ihres Schurken stufenlos verändern.

Abbrechen? Gibt's nicht!

Von der strahlenden Metropole Paragon City aus **City of Heroes** wollen die Schurken nichts wissen. Deshalb beginnen Sie Ihre Karriere auf den Rogue Isles, einer düsteren Inselgruppe mit heruntergekommenen Armenvierteln, zwielichtigen Häfen und allerhand Gesocks. Das Spielprinzip gleicht dem des Vorgängers: Sie erledigen so lange für eine Kontaktperson Missionen, bis Sie zum nächsten Auftraggeber in ein schwierigeres Gebiet geschickt werden. Doch obwohl die Geschichten um die Quests spannend klingen, spielen sich fast alle Aufträge gleich. Denn ob Sie nun eine Bank ausrauben oder einen Mafiaboss entführen, stets müssen Sie in den Mini-Instanzen lediglich alle Gegner töten. Frustrierend: In der Regel hat erst der letzte Feind das benötigte Relikt, auch wenn Sie schon lange zuvor den Instanz-Boss getötet haben. Übrigens dürfen Sie immer nur einen Auftrag annehmen, ein Questlog gibt es nicht. Damit Sie deshalb nicht ständig hin und her rennen, greifen Sie nach ein paar erledigten Quests einfach zum Handy, um den nächsten Auftrag anzunehmen. Weiteres Problem: Sie können Missionen

BASISBAU



Wenn Sie Level 10 erreicht haben und Mitglied einer Supergruppe sind, dürfen Sie per Editor eine **eigene Basis** bauen.

Dabei können Sie Texturen für Böden und Wände wählen und die Räume in drei Schritten **individuell ausleuchten**.

Zu guter Letzt verteilen Sie Dekorationen wie Pflanzen oder Statuen und bauen wirkungsvolle **Verteidigungsanlagen**.

Als **Mastermind** steuern Sie bewaffnete Roboter.

Noch umfangreicher: die **Charakter-Erstellung**.

Zusammen mit einem **menschlichen Vernichter** (rechts hinten) räumen wir in einem Lagerhaus auf. (1600x1200)

nicht abbrechen oder überspringen. Wenn Sie also nach unzähligen Schlangen auf eine alleine nicht zu bezwingende Elite-Kobra treffen, müssen Sie sich wohl oder übel eine Gruppe suchen, sonst geht's nicht weiter.

Raus aus meinem Haus!

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es in **City of Villains** spezielle PvP-Gebiete, in denen Sie gegen andere Spieler antreten. Dabei setzt das Spiel je nach Gebiet alle Charaktere auf einen bestimmten Level, um die Balance nicht zu gefährden. High-Level-Spielern werden deshalb die mühsam zusammen gesammelten Fähigkeiten kurzerhand gesperrt. Das stört gewaltig, will man doch den anderen zeigen, was man drauf hat. Wie in **Dark Age of Camelot** dürfen Sie eine eigene Basis bauen (siehe Kasten) und knackige Belagerungen mit anderen Gilden ausführen. Zwar macht das schon eine Menge Spaß, wirklich spannend werden die PvP-Gefechte aber erst in Verbindung mit **City of Heroes**. Dann können auch gute Helden in die Areale und mit den Schurken um die Vorherrschaft kämpfen. Zwar benötigen Sie dafür beide Spiele, müssen aber nur eine monatliche Gebühr von rund 13 Euro zahlen.

Wiedergeburts-Bonus

City of Villains verzichtet auf die aus anderen Online-Rollenspielen bekannte Item-Jagd. Statt den Helden in einem Charakterfenster mit Rüstungsteilen und magischen Waffen auszustatten, sammeln Sie im Kampf automatisch so genannte Verbesserungen und Inspirationen, die Sie in einem biederen Menü auf Ihre Kräfte verteilen. Taktisch: Da Ihnen nur eine geringe Anzahl an Slots zur Verfügung steht, müssen Sie stets überlegen, ob etwa der Primärangriff dauerhaft mehr Schaden anrichten oder weniger Ausdauer benötigen soll. Inspirationen hingegen sorgen kurzzeitig für mehr Panzerung oder lassen Sie nach dem Tod sofort wieder auferstehen. Dann klappt's auch mit der Welteroberung. DM

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L140

IN GAMESTAR 05/2002...

...testete Christian Schmidt das Echtzeit-Taktik-Spiel **Freedom Force**. Im Titel von Irrational Games (**Tribes: Vengeance**, **System Shock 2**) geht's ebenfalls um Superhelden, die in absurden Missionen die Welt retten. In den USA ein Riesenerfolg, blieb das gelungene Spiel (GameStar-Wertung: 82) hierzulande ein Ladenhüter. Trotzdem erschien im April 2005 die Fortsetzung **Freedom Force vs. The Third Reich**.

CITY OF VILLAINS ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Cryptic Studios / Flashpoint	RELEASE (D)	31.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 € + 13 € / Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 S. Handb., Poster	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) Perfekte Präsentation, riesige Item-Flut.
City of Heroes (77, GS 09/04) Innovativer Vorgänger ohne PvP.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	■ GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
☐ Radeon 9000	■ Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
☐ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	256 RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
■ Radeon X600	■ Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ bunte Kämpfe ⊕ Charaktermodelle ⊖ Landschaften	7 / 10
SOUND	⊕ passende Effekte ⊖ auf Dauer öde Musik	7 / 10
BALANCE	⊕ sehr gut ausbalancierte Klassen ⊖ schwankt bei Quests	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ unverbrauchtes Szenario ⊕ lebendige Stadt	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ nützliche Funktionen ⊕ übersichtliches Interface	9 / 10
UMFANG	⊕ fünf neue Klassen ⊕ recht große Welt	8 / 10
QUESTS	⊕ in nette Geschichten verpackt ⊖ ähneln sich sehr stark	6 / 10
TEAMWORK	⊕ stetig neue Superkräfte ⊖ schwaches Handelssystem	7 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ PvP-Kämpfe mit Basis-Bau ⊕ jede Klasse spielt sich anders	9 / 10
ITEMS	⊕ gelungenes Fertigkeitensystem ⊖ keine Items	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

FAZIT: **MOTIVIERENDES ONLINE-ROLLENSPIEL MIT ÖDEN QUESTS.**

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L139

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Im direkten Vergleich unterscheidet sich City of Villains kaum von seinem Vorgänger: Ich erledige dieselben abwechslungsarmen Quests, kämpfe gegen die immer gleichen Feinde und baue meine Superkräfte wie gewohnt aus. Zugegeben, ein paar Experimente hätten die Entwickler ruhig ausprobieren können. Trotzdem habe ich mit City of Villains viel Spaß: Das liegt neben der ungewöhnlichen Charakterentwicklung vor allem an den gelungenen PvP-Kämpfen. Besonders beim Basiseditor fühle ich mich wie ein Kind im Bauklötzchenhaufen. Tipp: Holen Sie sich City of Heroes dazu, das kostet inzwischen nur noch 20 Euro.

»Spaßig, so ein Schurkenleben«

Ich bin ein mächtiger Drache!

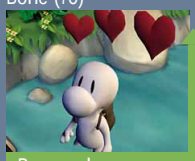
KEEPSAKE

Hurra, die Schule fällt aus! Aber Sie müssen trotzdem hin. Und rechnen, denken, Aufgaben lösen. Dafür sind Sie allein mit dem coolsten Mädel der Klasse.

Die Schule ist groß, die Wege sind weit, wir laufen.

VERGLEICH

Bone (70)



Besser als...

Schlechter als...

Moment of Silence (79)

Den ersten Schultag hatte sich die junge Lydia anders vorgestellt: zum Beispiel mit Leuten. Aber die sind alle weg, Lydia steht einsam vor dem verschlossenen Riesentor der Dragonvale-Magieschule. Wo normale ABC-Schützen leichten Herzens nach Hause hüpfen würden, kommt Lydia ins Grübeln: Wieso steht das gewaltige Schulgebäude leer? Wo sind die vielen Hundert Schüler und Lehrer hin? Und vor allem: Wo ist Celeste, Lydias beste Freundin, mit der sie verabredet war? Fest umklammert Lydia die Spieluhr, die ihr Celeste als Andenken (engl.: Keepsake) gegeben hat, und betritt die stille Eingangshalle, um dem Geheimnis auf den Grund zu gehen.

Zak hat sich mal wieder verplappert, Lydia wird sauer: Zahlreichen Dialoge zwischen den beiden unfreiwilligen Partnern tragen durch das Abenteuer.

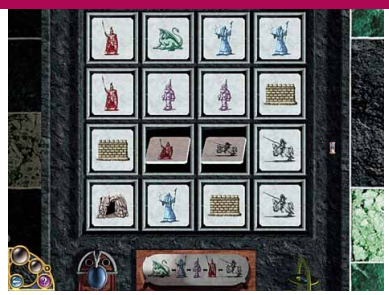
Mit Zak und Pack

Lydias erste Entdeckung: Die Schule ist groß! Unten überspannen Steinkuppeln gewaltige Säulenhallen, oben schrauben sich vielstöckige Türme in den Himmel, die mit farbigen Teleporter-Plattformen kreuz und quer verbunden sind, überall gehen verwinkelte Gänge in Lehrsäle oder in Gärten über. Zudem stöbert Lydia in Kellern und erforscht den umliegenden Wald – mächtig viel Entdeckungsraum. Wer soll sich da auskennen? Na, zum Beispiel Zak, das einzige lebende Wesen in der Akademie, das Lydia zu Spielbeginn aus einem Schrankfach befreit. Schon das Kennenlernen ist bizarr. Zak zu Lydia: »Was hast du denn? Ah so, verstehe! Drachen können einschüchternd sein!« – »Du bist kein Drache.« – »Was? Argh, Pfoten! Ich bin ein Wolf!« So ist es. Ab jetzt hat Lydia einen Begleiter, der nicht nur ab und an »Ich bin ein mächtiger Drache!« knurrt, sondern auch die Schule kennt. An Schlüsselstellen gibt Zak deshalb Kommentare zur Situation, erklärt die Örtlichkeit oder hilft Lydia mit dem einen oder anderen Tipp auf die Sprünge: »Wir sollten einen Trank brauen, der mich in einen Drachen verwandelt!«

Schule für Laufsport

Zwar sammelt Lydia beim Schuldurchstöbern diverse Gegenstände ein, die benutzt sie aber automatisch am richtigen Ort – **Keepsake** funktioniert in der Tradition der **Myst**-Serie allein über Logikrätsel. Davon gibt's zahlreiche, deren Schwie-

DENK LOGISCH



Logikrätsel: Im Labyrinth des Minotaurus suchen Sie den Ausgang, im Kartenspiel tauschen Sie Figuren, fürs Teleskop stellen Sie Koordinaten ein.

Im Hausmeister-Büro findet Lydia ihren Schülerstab. Links ist die Symbolleiste fürs Inventar.

Im Lehrraum für Pflanzenkunde kann Lydia die Jahreszeiten verändern. Jetzt ist Herbst.

rigkeitsgrad sich sachte staffelt. Die Energieversorgung der Schule wirft Lydia etwa an, indem sie die Kraftübertragung der Maschinen richtig zusammenschaltet; aus Lichtflecken formt sie Symbole, aus Zahnrädern Ketten. Selbst Adventure-Grünschnäbel machen sich hier behutsam warm. Rund acht Stunden spielen Sie, bis Lydia die Tests bestanden hat, die sie zu einer Schülerin der Akademie machen. Dann geht's erst richtig los: Im oberen Schultrakt ziehen die Rätseldichte und der Schwierigkeitsgrad an. Die Aufgaben werden vielschichtiger: Im Observatorium muss Lydia nicht nur Koordinaten einstellen, sondern auch Sternbilder vergleichen und nebenbei ein Lyrikrätsel entschlüsseln. Im Lehrraum für Pflanzenkunde kann die Musterschülerin die Jahreszeiten ändern; je nach Saison wachsen andere Pflanzen, die sie für ein Rätsel braucht. Ärgerlich dabei: Der Jahreszeiten-Schalter befindet sich am anderen Ende der Schule, das ständige Hin- und Herrennen lässt sich nicht abkürzen. Lange Laufwege gehören in der verwinkelten, unübersichtlichen Akademie offenbar zum Schüleralltag. Exzellent dagegen: Ein mehrstufiges Hilfesystem zeigt den Weg zur nächsten Schüsselstelle und gibt nach und nach konkretere Tipps zum aktuellen Rätsel. Als letzter Schritt lässt sich die Aufgabe automatisch lösen.

Was ist wahr?

Die ordentlichen Rätsel fordern, unterhaltsam wird **Keepsake** aber vor allem durch die Hauptdarstellerin: Lydia entpuppt sich als patente, clevere junge Frau, deren Entscheidungen und Schlussfolgerungen großen Spaß machen. Die Kabbeleien zwischen Lydia und Zak sind das Herzstück des Spiels, denn die Magieschülerin bekommt schnell mit, dass der Möchtegern-Drache ihr nicht die ganze Wahrheit sagt. Also streiten die beiden, scherzen und vertragen sich, und wie Lydia dabei mit klugem Scharfsinn und sanftem Spott die Untiefen der Wolfsseele auslotet, macht sie ungeheuer sympathisch. Fein spielt **Keepsake** mit Ihrer Wahrnehmung: Wenn Lydia Zak misstraut, wird der Wolf auch Ihnen suspekt, wenn Lydia schwankt, zweifeln auch Sie wieder an Ihrem Urteil – und schließlich lösen sich Zaks (sehr konsequente) Motive in einer rührenden Szene auf. Ähnlich doppelbödig erzählt das Spiel die Hintergrundhandlung um das Geheimnis der leeren Dragonvale-Schule. In sechs Traumsequenzen durchlebt Lydia Szenen aus der Vergangenheit, in denen die Grenze zwischen Gut und Böse verwischt; die dramatische Familiengeschichte gipfelt schließlich in einem für Computerspiele bemerkenswert nachdenklichen Ende. CS

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L59

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Okay, ich will nicht unbedingt zurück in die Schule, aber mit Lydia hätte ich gern die Schulbank gedrückt. Da saß im Klassenzimmer meiner Fantasie bisher nur April Ryan aus The Longest Journey. Zumindest im Sport würde Lydia April wohl davonrennen: Das Mädel muss Waden aus Stahl haben, denn langwieriges Herumlaufen nimmt einen Großteil der Spielzeit ein. Die Rätsel kennen wir schon aus dem Schulbuch – originell ist was anderes. Egal, bei Story und Dialogen steht die Note 1 im Zeugnis. Keepsake ist ein charmantes, leichtherziges Abenteuer, das zwei wundervolle Geschichten der Freundschaft erzählt – Klassenziel erreicht, wir sehen uns (hoffentlich) nächstes Jahr wieder!

»Bleibt in Erinnerung«

KEEPSAKE ADVENTURE

PUBLISHER	Wicked Studios / Frogster	RELEASE (D)	19.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Klappbox, 3 CDs, 11 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Myst 5 (75, GS 11/05) Setzt auch auf Logikrätsel, ansprechende 3D-Grafik.
Ankh (78, GS 12/05) Hübsches, klassisches Adventure mit kessem Humor.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 GB RAM	512 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Umgebungen ⊖ leblos ⊖ Animationen	6 / 10
SOUND	⊕ nette Melodien ⊕ gute Sprecher ⊕ Soundkulisse stimmig	8 / 10
BALANCE	⊕ mehrstufiges Hilfesystem ⊖ elend viel Lauferei ⊖ Übersicht	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ rätselhafte Schule… ⊖ …wirkt teilweise steril	7 / 10
BEDIENUNG	⊕ Maussteuerung ⊖ keine Abkürzungen (Laufwege…)	7 / 10
UMFANG	⊕ viele Rätsel und Dialoge ⊕ großes Schulgebäude	10 / 10
HANDLUNG	⊕ spannendes Geheimnis ⊕ rührende Zwischensequenzen	9 / 10
RÄTSEL	⊕ klare Logikrätsel ⊖ manchmal umständlich (Laufwege…)	7 / 10
DIALOGE	⊕ Zak hilft und kommentiert ⊕ Lydias und Zaks Rangeleien	10 / 10
CHARAKTERE	⊕ sympathische, patente Heldin ⊖ kaum Nebencharaktere	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: EINSTEIGER-ABENTEUER MIT SYMPATHISCHER HELDIN.

➤ DVD: Test-Check

ZOO TIERARZT

Der Spieler und das liebe Vieh.

Wegen Bauchweh muss der Tierarzt ins Arktis-Gehege, der kleine **Pinguin** ist schwanger!

➤ DVD: Test-Check

Der Elefant hat Flatulenz, die Giraffe quälen Würmer und den Löwen sein wunder Popo. Wenn bei solchen Krankheitsbildern Ihr Mitleid mit den armen Viechern stärker ist als Ekel, dann sollten Sie zum Medizin-Adventure **Zoo Tierarzt** greifen. Als solcher kümmern Sie sich um die Gesundheit von 25 Tierarten. Auf einer Übersichtskarte im Büro wählt der Aushilfs-Daktari den nächsten Einsatzort. Dort angekommen müssen Sie den zuständigen Pflegern die richtigen Fragen stellen und Ihr umfangreiches Instrumentarium (etwa Stethoskop und Wurmkur) zum Einsatz bringen. So treiben Sie dem Zebra mit Pillen den Durchfall aus oder heilen den hinkenden Flamingo per Verband. Nett: Auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade hilft ein Berater, und die richtigen Gegenstände werden gelb markiert – ideal für Kinder. Auf dem höchsten fehlen solche Hilfestellungen zwar, doch der immer gleiche Untersuchungsablauf ist schnell gelernt. Auch deshalb langweilt **Zoo Tierarzt** fortgeschrittene Spieler nach kurzer Zeit. Nach der Behandlung erzählt Ihnen die oberlehrerhafte Chefärztin, was Sie gut oder schlecht gemacht haben und verteilt Punkte. Manchmal gibt's als Belohnung auch Pokale für den Trophäenschrank, die Sie direkt aus dem Spiel ausdrucken können – eine nette Idee für jüngere Tierärzte. MS

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1128

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Erst hielt ich den Zoo Tierarzt in jeder Hinsicht für ein hübsches, aber recht simples Kinderspiel. Mittendrin war es dann doch richtig knifflig, bei der Niereninfektion des Eisbären wäre mir der kleine Markus (der heißt wirklich so) fast abgenippelt. Aber schnell lernt man alle Abläufe auswendig und fühlt sich kompetent wie Dr. Doolittle – nur eben viel gelangweilter. Für Kinder sicher interessant, aber eine 10er-Karte für den Zoo kostet auch nicht viel mehr.

»Dr. Doolittle langweilt sich«

ZOO TIERARZT	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Legacy / Mindscape
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

56

LAURAS TIERKLINIK

Mümmel hat ein Abführmittel bekommen, Laura muss warten, bis es wirkt.

Alarm in **Lauras Tierklinik**: Als kleines Mädchen kurieren Sie Hamster oder Pferde. Dazu läuft Laura durch blockige 3D-Umgebungen, sucht nach Patienten und absolviert simple Aufgaben (Fressnapf füllen, Stall ausmisten etc.). Das langweilt schnell, anders als bei **Zoo Tierarzt** lernt man nicht mal was dabei. Schade um die gelungene Synchronisation. MS

LAURAS TIERKLINIK	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Caipirinha / Rondomedia
CA. PREIS	25 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,8 GHz, 512 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

44

➤ DVD: Test-Check

HOSTRADAMUS

Hostradamus hilft den **Häschen** im Häschendorf bei der Häschen-Feldarbeit.

Den Preis für den dümmsten Namen hat **Hostradamus** schon gewonnen. Das war's an Ruhm, der Rest ist Elend: Stocksteifer Junge stelzt durch krude 3D-Landschaften, um Gutes zu tun. Klar, das banale Spiel zielt auf Kinder. Aber die verzweifeln spätestens im Häschendorf am ratlosen Hantieren mit Gartengerät, bis das unfaire Zeitlimit abläuft. CS

HOSTRADAMUS	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Team Slaby / Purple Hills
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

28

➤ DVD: Test-Check