Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

HELDEN UND BLENDER

HUND UND HASE. Frohe Kunde für Fans des Adventure-Duos **Sam & Max**. Nachdem LucasArts **Sam & Max 2** im März 2004 stoppte, kaufte Entwickler Steve Purcell die Rechte und übergab das Projekt an Telltale. Dort will man die Abenteuer von Hund und Hase wie das eben erschienene **Bone** in Episoden zum Download anbieten. Für das Studio ist das optimal. Denn wenn sich die erste Episode schlecht verkauft, fängt man mit der Fortsetzung erst gar nicht an. Chance für Spieler: Entwickler wagen auch mal Experimente wie eben **Bone** – zumal ihnen kein Publisher im Nacken sitzt. Risiko: Sobald ein Teil floppt, hört die Serie auf, selbst wenn sich Fans Nachschub wünschen.

LIEBER ROLAND, BÖSER MICK. Hui, was haben wir über die Wertung von **Fable** diskutiert: Haupttester Roland Austinat war begeistert von der Atmosphäre und den schier unendlichen Möglichkeiten, den Helden zu tunen. Mick dagegen ärgerte sich über die verkorkste Bedienung und den – im Vergleich zu anderen PC-Rollenspielen – viel zu geringen Umfang. Zum Schluss hat es nicht zur 80 gereicht, die Kritikpunkte ziehen die Gesamtwertung runter. Trotzdem: Charakterentwicklung und das Gut/Böse-System von **Fable** sind einmalig, sowas wünschen wir uns in jedem Rollenspiel.

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

Fable: The Lost Chapters ____ 108
Neuro Hunter ____ 114
Myst 5 ____ 116
Bone ____ 120

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 11/2005

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	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	87	▼5	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
4	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
5	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	86	▼5	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
6	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	85	▼7	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
7	Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arena Net	07/05	85	9	8	7	8	9	9	8	8	10	9	
8	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	84	▼6	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
9	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	84	▼7	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
10	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	03/05	84	9	9	6	8	8	9	7	10	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	Fable: The Lost Chapters	Action-Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	NEU	78	8	9	8	9	7	7	7	7	7	9	
24	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	77	▼5	7	7	8	9	8	6	9	9	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.

Am Witchwood Lake stellen sich uns zwei Nymphen in den Weg – für unseren magischen Krieger kein Problem.

Der Eistroll in der frostigen Lost Bay ist ein zäher Bursche.

Die sprechenden Steine öffnen ein Dämonentor.

Was für ein Held!

FABLE THE LOST CHAPTERS

Strahlender Recke, übler Bösewicht, Krieger, Magier, Bogenschütze, Dieb, Händler – in diesem Spiel bestimmen Sie allein, was für ein Charakter aus dem Hauptdarsteller wird.

FACTS

- 29 Story-Missionen
- 30 Nebenquests
- 8 Minispiele

Das Leben noch einmal ganz von vorne anfangen – wer hat davon noch nicht geträumt? Ein Star werden, der von allen Menschen bewundert wird. Oder endlich Schluss machen mit lustig! Nicht mehr der nette, hilfsbereite Kumpeltyp sein, sondern ein skrupelloser Verbrecher, der seine Frau betrügt, für Geld seine Verwandten tötet und von allen Menschen gefürchtet wird. Egal, welchen Weg Sie einschlagen wollen, das Action-Rollenspiel **Fable: The Lost Chapters** bietet Ihnen beide Möglichkeiten (und alles dazwischen). Wieso »Lost Chapters«? Weil die PC-Version eine Handvoll Missionen mehr enthält, als die Xbox-Urfassung.

Storytechnisch gibt's bei aller Gesinnungs-Innovation nur solide Fantasy-Kost: Als Kind werden Sie Zeuge, wie Banditen Ihr Heimatdorf Oakvale im Land Albion überfallen – und sind der vermeintlich einzige Überlebende, denn im letzten Moment kommt Ihnen Magier Maze von der Gilde der Helden zu Hilfe. Er rettet Sie ins Gildenhauptquartier, wo Sie Ihren zweiten Lebensabschnitt verbringen: die Jugend. Nach der Ausbildung (dem eigentlichen Tutorial) in Magie, Schwertkampf und Bogen werden Sie mit einer Feierstunde in die Erwachsenenwelt entlassen.

Nimm dies, schändlicher Untoter: Mit feinen Juwelen aufgerüstet verursacht unser Schwert noch erheblich mehr Schaden.

Mit der Armbrust säubern wir aus sicherer Entfernung einen Händlerpfad von explodierenden Giftpilzen.

Entscheide dich!

Schon von Kindesbeinen an sind Entscheidungen gefragt: Helfen Sie den Bewohnern von Oakvale, winken zur Belohnung Goldstücke von Ihrem Vater. Die investieren Sie als braver Bruder in ein Geburtstagsgeschenk für die kleine Schwester. Oder treten Sie um sich, klauen, was nicht niet und nagelfest ist und kommen so an das Geschenk? Wie handeln Sie, wenn Sie die Seele eines Arenakämpfers brauchen, um ein magisches Portal zu öffnen? Machen Sie den sowieso unfreundlichen Helden Thunder kalt oder versuchen Sie Ihr Glück in der Arena, wo Sie mehrere Runden von Gegnern über-

stehen und die Seele finden? So oder so: Alle von Ihnen getroffenen Entscheidungen beeinflussen den Ruf Ihres Helden bei den Bewohnern Albions.

Abhängig von Ihrer Reputation ändern sich auch die Quests: Als guter Held müssen Sie vereiteln, dass Banditen einen der ihren vor der Hinrichtung retten und dabei unschuldige Dorfbewohner töten. Als schlimmer Finger dagegen helfen Sie dem Todgeweihten bei der Flucht. Ihr Handeln verändert Gesinnung Ihres Helden – und damit sogar sein Aussehen. Ein Krieger entwickelt Muskeln und hat mehr Schrammen im Gesicht als etwa ein blasser, schmächtiger Dieb oder ein rapide alternder Magier. Und über dem Kopf strahlender Helden schwebt schließlich ein Heiligenschein, während einem miesen Übeltäter Hörner aus dem Schädel wachsen.

Her mit Gold und Ruhm!

Auch nach der Ausbildung kehren Sie immer wieder in die Heldengilde zurück, denn hier gibt es neue Aufträge: Story-Missionen führen die Hintergrundgeschichte weiter, freiwillige Nebenquests bringen Geld und Erfahrung. Natürlich finden Sie auch jede Menge Bonus-Gegenstände wie Silberschlüssel, die verschlossene Truhen öffnen, neue Frisuren, Tätowierungen oder Hinweise auf eine albionweite Schatzsuche. Besonders knackige Gegner hinterlassen Trophäen. Zeigen Sie die den Anwohnern, bekommen Sie Ruhmespunkte, die Sie Ihrem großen Spielziel näher bringen: der mächtigste Held von ganz Albion zu werden.

Bandit in Unterhose

Die Aufgaben sind sehr abwechslungsreich. Mal müssen Sie ein Rudel wilder Tiere bändigen, dann ein paar Händler durch einen gefährlichen Sumpf lotsen, nach einem entführten Jungen Ausschau halten oder ein Banditenlager infiltrieren. Dabei schleichen Sie anfangs wie in **Splinter Cell** an ein paar Wachtposten vorbei, erbeuten dann alle Teile einer Banditenkluft, um unbeschadet durch das Herz des Lagers zu spazieren. Einen dort benötigten Passierschein bekommen Sie entweder für 1.000 Goldstücke oder indem Sie ein kniffliges Denkspiel mit einem der Gauner meistern. Wem eine Mission zu leicht ist, der macht sie sich für mehr Ruhm und Gold mit einer Art Wette etwas schwerer. Dazu stellen Sie sich auf den Dorfplatz und geben großspurig an: »Ich werde die Monsterwespe ohne Rüstung, nur mit einer Unterhose bekleidet erlegen!« Das müssen Sie dann aber auch einlösen, sonst geht der Wetteinsatz verloren.

Schaffen Sie einen Auftrag partout nicht, heuern Sie einen der zahlreichen Söldner an. Alternativ bringen Sie als böser Held ein paar Einwohner dazu, Ihnen als menschliche Schutzschilde zu folgen. Praktisch: Mit Ihrem Gildenstein beamen Sie sich zu Portalen, die kreuz und quer übers Land verstreut sind.

Dreiklassengesellschaft

Die Klassenübergänge zwischen Krieger, Bogenschütze, Magier, Dieb und Co. verlaufen fließend: Kämpfen Sie vorwiegend mit Handwaffen wie Schwert oder Axt, sammeln Sie Stärkepunkte. Nutzen Sie dagegen Pfeil und Bogen, steigt Ihr Geschicklichkeitswert. Diese Punkte verteilen Sie auf jeweils drei Unterfertigkeiten: Kraft, Gesundheit und Zähigkeit sowie Geschwindigkeit, Präzision und Gewitztheit. Zauberer sammeln Magiepunkte, die sie für den Ausbau ihres Mana-Pools und neue Sprüche wie Blitzattacken oder Schildzauber nutzen. Getötete Gegner bringen außerdem Ruhm und generelle Erfahrungspunkte in Form leuchtender Kugeln, die Sie aufsammeln müssen. Aus diesem Pool bedienen Sie sich beim Verbessern der Fähigkeiten, wenn die speziellen Stärke-, Geschick- und Magie-Vorräte erschöpft sind.

Klamotten aus der Höhle

Risikofreudige Spieler warten mit dem Einsammeln der Erfahrungsbälle, bis deren Wert durch den so genannten Kampfmultiplikator in die Höhe schnellt. Der wächst, wenn Sie schnell viele Treffer hintereinander landen – doch warten Sie nicht zu lange, sonst lösen sich die Kugeln in Luft auf. Ihre Feinde hinterlassen auch Heiltränke, Gold, Tätowierungs- und Frisurvorlagen. Neue Waffen sowie Kleidungsstücke fin-

Na, wie geht's denn so? Unser Held bandelt mit einer feschen Dame aus Oakvale an - Heirat nicht ausgeschlossen.

GUNNAR LOTT
gunnar@gamestar.de

Klassischer Fall von Hass-Liebe – ich habe mich beim Spielen ständig über Kleinigkeiten geärgert, die meist mit der Bedienung zu tun haben, etwa das mühsame Einkaufen in Läden. Allerdings mochte ich meinen Helden irgendwie sehr gern, was mich an jedem toten Punkt zum Weiterspielen animiert hat. Dennoch: Auf der Xbox hatte es aufgrund weniger »westlicher« Rollenspiele seine Existenzberechtigung, als PC-Rollenspiel fällt es gegen die aktuelle Konkurrenz (Gothic 2, Vampire 2) deutlich ab.

»Ich bin tätowiert«

GUT ODER BÖSE?

Welchen Weg beschreitet Ihr Held? Edle Recken bekommen einen gütiges Gesicht mit stahlblauen Augen, dunklen Halunken wachsen Hörner aus dem Kopf, und sie sehen die Welt aus roten Augen.

Nach einigen Bieren verschwimmt alles, bevor uns so richtig speiübel wird.

den Sie jedoch vorwiegend in Albions Schatztruhen, die oft in verwinkelten Höhlen versteckt stehen. In die kommen Sie meist nur, wenn Sie besondere Aufgaben direkt vor dem Eingang erfüllen und etwa zehn Gnome innerhalb eines Zeitlimits erledigen. In **Fable** gibt es mehrere Dutzend Hand- und Schusswaffen, deren Eigenschaften Sie mit bis zu drei Juwelen verbessern. Die begehrtesten Edelsteine füllen Ihren Mana- und Lebensenergievorrat auf, vermindern die gegnerische Widerstandskraft und richten größeren Schaden gegen Untote und Werwölfe an.

Da ist der Held!

Im Laufe Ihres Heldenlebens lernen Sie immer neue Wege, um mit der Bevölkerung von Albion zu kommunizieren. Mit Befehlen wie »Folgen« und »Warten« bewahren Sie Ihre Schützlinge davor, in ein Rudel Feinde zu laufen oder locken als Bösewicht Stadtbewohner in den Wald, um sie dort zu töten. Komplimente, ein gewinnendes Lachen und ein kleines Tänzchen beeindrucken das weibliche Geschlecht. Wer mag, heiratet Frauen oder Männer auch in mehr als einer Stadt. Schade: Andere Helden wie Ihre Mitschülerin Whisper sind für die Ehe tabu. Bei Titelverkäufern erwerben Sie einen flotten Ehrennamen, etwa Ranger. Prompt hören Sie des Öfteren Sätze wie »Hallo Ranger!« oder »Sieh nur, ist das nicht der Ranger?« – das schafft Atmosphäre. Begehrte Spezialtitel wie Paladin sind an Missionen gekoppelt. Mit steigendem Ruhm erkennen die Bürger Albions Sie schon von weitem – manche tragen sogar ihre Haare nach Ihrem Vorbild. Apropos Haare: Frisur, Bart und Tätowierungen entscheiden wie Ihre Kleidung darüber, ob sich die Bewohner Albions vor Ihnen fürchten oder von Ihnen angezogen werden. Ihre Gesinnung verändern diese Accessoires ebenfalls.

Immer was zu tun

Albions Händler schließen am Abend die Geschäfte, während Nachtwächter die Straßenlaternen anzünden. Zeit, die Taver-

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Mag Kollege Schnelle noch so nörgeln, in meinen Augen ist Fable ein großartiges Spiel. Sicher hat es Macken wie die beschränkte Sprachfähigkeit der Dorfbewohner, nicht ganz optimale Menüs und im Vergleich mit Genre-Spitzenreitern deutlich zu wenig Quests. Sicher wünschte ich mir, wie ursprünglich geplant, andere Helden, mit denen ich um Ruhm und Ehre wetteifere. Doch eins macht Fable absolut richtig: Es stellt meinen Helden in den Mittelpunkt. Und die Identifikation mit ihm ist enorm. Ich betrachte mitfühlend neue Schrammen in seinem Gesicht, habe nach zahlreichen Gegnerwellen in der Arena schweißnasse Finger und leide mit, wenn er nach einem fehlgeschlagenen Fluchtversuch ein weiteres Lebensjahr im Gefängnis verbringen muss – auch wenn in Echtzeit dabei nur wenige Minuten vergehen.

Für mich kann auch ein technisch nicht perfektes Spiel eine Atmosphäre besitzen, die mich komplett in ihren Bann schlägt. Fable ist ein solcher Titel. Wenn Sie ungewöhnlichen Rollenspielen, die einmal keine 100 Stunden Arbeit verlangen, aufgeschlossen gegenüber stehen, sollten Sie Fable eine Chance geben.

»Ich liebe es!«

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Am meisten Leistung fressen die Schatten: Jede Stufe weniger bringt spürbar mehr FPS. Nur Karten mit Shader 3.0 (Geforce 6 & 7) beherrschen die »Schatteneffekte« in höchster Qualität. Wählen Sie im Zweifel die niedrigere Einstellung, sonst drohen Grafikbugs.

2 Mit reduzierten »Effekt-Details« gewinnen sie pro Stufe bis zu 20 Prozent Leistung.

3 Hinter den »Geometrie-Details« verbergen sich Einstellungen für Sichtweite und Vegetation. Der Leistungszuwachs beim Minimieren ist recht niedrig, aber die Atmosphäre leidet deutlich.

CHECKLISTE

- 2,7 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FG

PERFORMANCE-TABELLE

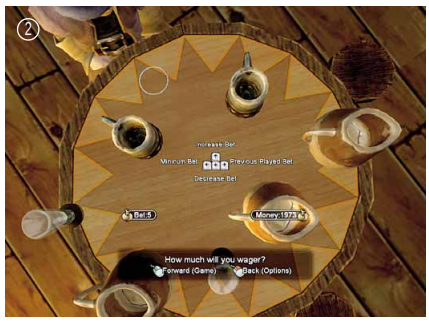
MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/ 9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/ GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600[1]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200[2]	□	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,0 GHz	1280x960	□	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200	□	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) Schatten mit Shader 3.0 (nur Geforce 6800)

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

FREIZEITVERGNÜGEN



Es müssen nicht immer raue Kämpfe sein. Wie wär's mit einem kleinen Spielchen zwischendurch? Fable lässt Ihnen die freie Wahl, wie Sie Ihre Freizeit als angehender Held verbringen. So strengen Sie Ihre grauen Zellen bei einer Runde Memory an (Bild 1), spielen etwas Münzengolf (Bild 2) oder Blackjack (Bild 3), entspannen Ihren Recken beim Angeln (Bild 4) oder geben ein paar braven Bürgern mit den bloßen Händen kräftig eins auf die Mütze (Bild 5) .

Hammerhart: Ein turmhoher Riesenskorpion bedroht unseren Recken.

Alberner Helge: Beim Hühner-Kicken stellen wir einen neuen Rekord auf.

nen aufzusuchen und dort diverse Karten- und Geschicklichkeitsspiele zu probieren. Oder einfach nur einen über den Durst trinken. Oder an Faustkämpfen à la **Fight Club** teilnehmen. Oder im eigenen Haus mit der Gemahlin zu Bett gehen und am nächsten Tag sein Geschick beim Wettangeln oder Wettschießen demonstrieren. Oder versuchen, die Rätsel der Dämonentore zu lösen, um an die Schätze auf deren anderen Seite zu gelangen. Oder mit dem An- und Verkauf von Gütern und dem Vermieten von Häusern ein kleines Vermögen machen. Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen!

Wo ist der Haken?

Ein paar Haken muss **Fable** aber auch haben? Klar, und nicht zu knapp. So sieht man dem Lionhead-Spiel deutlich an, dass es ursprünglich von der Xbox stammt. Die Texturen sind zwar ganz ansehnlich, doch die niedrige Polygonzahl lässt die Landschaften wenig natürlich wirken. Außerdem ist das Land in winzigkleine Bereiche eingeteilt, statt wie in **Gothic** oder **World of WarCraft** aus einem Stück zu bestehen. Alle paar Minuten lädt das Spiel nach und zerstört damit den Eindruck einer organischen, grenzenlosen Welt. Und obendrein ist die Kombination aus Tastatur und Maussteuerung nicht ideal. Beim Rumlaufen in der Landschaft klappt's noch hervorragend, in Kämpfen wünscht man sich jedoch das Xbox-Gamepad. Richtig unübersichtlich ist die Menüführung: Inventar, Kleidung, Erfahrungswerte und Helden-Infos wie Ruhm und Gesinnung sind in vier unterschiedliche Übersichten verpackt, und die Weltkarte bietet nur einen viel zu kleinen Ausschnitt. Auch das Speichern ist nicht ideal: Läuft eine Mission, dürfen Sie während dieser nur den Status Ihres Helden, nicht aber die komplette Welt abspeichern. Sehr seltsam: »Verlieren« Sie manche Nebenmissionen, müssen Sie die Aufgabe erneut starten. Nett dagegen: Nach dem Abspann können Sie, so lange Sie wollen, weiter durch Albion streifen, offene Quests erledigen, Ihre Minispiel-Rekorde steigern oder einfach ein wenig nach fehlenden Silberschlüsseln suchen. RA MIC

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ich kann mich mit Fable nicht anfreunden. Wieso ist die Grafik so grobpolygonig? Warum lädt das Spiel ständig nach? Albion wirkt nicht wie eine Welt, sondern eine Ansammlung von Levels, die nicht mal sonderlich abwechslungsreich aufgebaut ist. Und das simple Lauf-um-den-Gegner-und-hau-drauf-bis-er-tot-ist-Kampfsystem lässt mir kaum taktische Möglichkeiten. Originelle Waffen und Gegenstände sind Mangelware. Schade, das Individualisieren des Charakters ist eine nette Idee. Nur darf so was nie der Kern des Spiels sein. Vor der Kür kommt die Pflicht.

»Viel Charakter, wenig Spiel«

Zusammen mit der gelenkigen Whisper mischen wir Banditen in der Arena von Albion auf.

FABLE: THE LOST CHAPTERS ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Lionhead / Microsoft	RELEASE (D)	23.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Dungeon Siege 2 (84, 10/05) Schickes Action-Rollenspiel mit klassischer Party.
Knights of the Old Republic 2 (88, 04/05) Star-Wars-Epos mit Top-Story.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 2/4 MX	■ GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
■ Radeon 9000	■ Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
■ Geforce 4 Ti	■ Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
■ Rad. 9500/9600	■ Radeon X800/X850	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte
■ Radeon X600	■ Geforce 6800			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ nette Fantasy-Welt ⊖ NPCs ähnlich ⊖ polygonarm	8 / 10
SOUND	⊕ mächtige Orchestermusik ⊕ passable deutsche Sprache	9 / 10
BALANCE	⊕ individueller Held ⊖ für Hardcore-Rollenspieler zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ große Identifikation mit dem Helden	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ Steuerung mit Maus und Tastatur ⊖ untaugliche Menüs	7 / 10
UMFANG	⊕ erkundbare Welt ⊕ Minispiele und Subquests	7 / 10
QUESTS	⊕ abwechslungsreich ⊕ ändern sich nach Gesinnung	7 / 10
ITEMS	⊕ einzigartiger Held ⊖ flache Standard-NPCs	8 / 10
KAMPF	⊕ differenziertes Skill-System ⊖ viel simples Draufhauen	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ Rüstungen für Gut und Böse ⊖ zu wenige Items	8 / 10

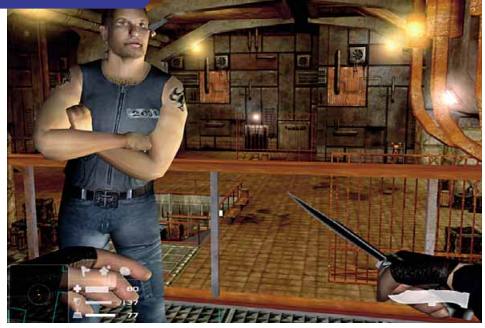
PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: ERFRISCHENDES HELDENEPOS MIT HÜBSCHEN IDEEN.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J112



Bronsky ist der knochenharte Chef der Häftlinge.

Mit Bauanleitungen basteln Sie sich fortgeschrittene Waffen.

Im Waffenlabor marodieren Rezectoren, Elite-Mutanten mit Klingenarmen. Wir halten mit dem Druckluftmeißel dagegen.

Der hauende Heimwerker

NEURO HUNTER

Hier wird viel gebastelt: Wissenschaftler setzen bissige Mutanten zusammen, Held Hunter baut seine eigenen Waffen, und das Spiel selbst mischt Rollenspiel und Ego-Shooter. Passt's oder wackelt's?

FACTS

- 129 Bauteile
- 30 Bauanleitungen
- 14 Waffen
- 7 Talente
- 14 Gegnertypen
- 36 Hauptquests

Sie kennen das: Es gibt Situationen, da gäbe man alles für einen Druckluft-hammer, hat aber nur ein Getriebe, acht Zahnräder und einen Werkzeugkasten in der Hose. Moment mal – ein Getriebe, acht Zahnräder und ein Werkzeugkasten? Das ergibt doch einen Drucklufthammer! Sprach's, drückte den »Konstruieren«-Knopf und meißelte die nahende Mutantenmenge nieder. So fix, wie es Sie Waffen und allerlei Nützliches aus Tand basteln lässt, so möchte **Neuro Hunter** gern selbst das Beste aus **Deus Ex**, aus **System Shock** und aus der 80er-Jahre-Fernsehserie **MacGyver** zu einem schnittig-kribbelnden Untergrund-Abenteuer verschmelzen. Schade nur: Den entsprechenden Knopf gibt's im wirklichen Leben nicht.

Unter Monstershrimps

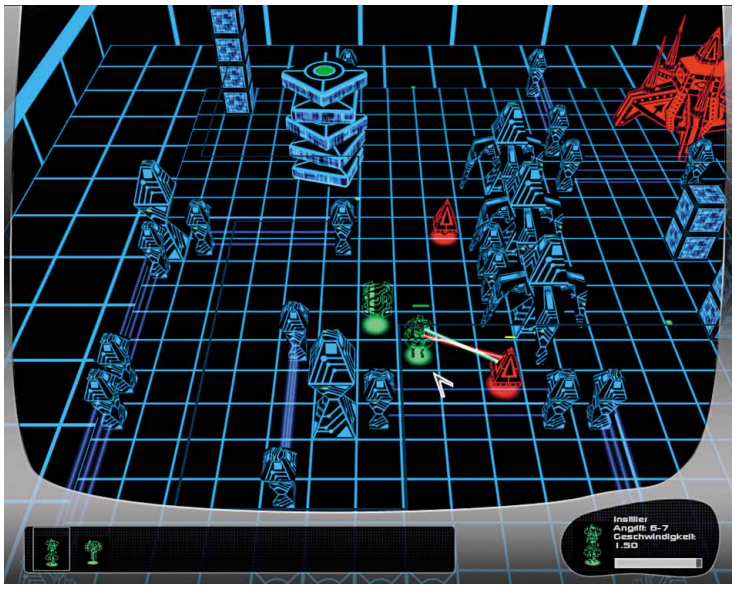
Held Hunter soll unter Tage Datenleitungen hacken, wird aber durch Verrat in einer Höhlenwelt verschüttet. Seltsame Dinge passieren im Dämmerlicht: Eine Exilgesellschaft aus Minenarbeitern, Häftlingen und Wissenschaftlern züchtet unter der Knute eines mysteriösen Hackers Gen-Mutanten. Der Weg an die Oberfläche führt nur durch die verschachtelten Höhlen, Stollen und Korridore des Komplexes – so arbeitet sich Hunter als dienstbarer Geist der Unterdrückten zum Oberschergen durch. Meist geht's in den einfallslosen Botengängen um Objektbeschaffung oder Aufräumarbeiten unter der örtlichen Fauna. Die besteht aus den bissigen Schöpfungen der

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Neuro Hunter wäre gern eine Art offener Stöber-Shooter mit der Untergrund-Klaustrophobie eines Arx Fatalis oder Ultima Underworld. Hätte klappen können! Wenn die Story, die Charaktere (allen voran der unsympathische Glatzenheld) und die Aufgaben nicht so dermaßen banal wären, dass man die Designer mit »Lerne erzählen!«-Lehrbüchern verkloppen möchte. Aber: Ich hab's dennoch mit Vergnügen durchgespielt. Denn der Sammlerspaß Marke »Was finde ich als nächstes?« greift sofort, das gelenkte Basteln und die gelungenen Rollenspiel-Talente motivieren trotz der Story-Durchhänger. Für anspruchslose Entdecker ist Neuro Hunter durchaus empfehlenswert.

»MacGyver lässt grüßen«

Ansprechende Grafik im Biolabor: Bis Sie hier ankommen, haben Ihre Augen zehn Stunden lang Matschhöhlen gesehen. Dafür ermüdet die ausladende Basis ab jetzt Ihre Laufbeine.



Cyberschlösser knacken Sie durch simple Echtzeit-Kämpfe, in denen Ihre Datentruppen (grün) gegen die Schutzeinheiten des Computers (rot) vorgehen. Ziel ist der Prozessor hinten.

Biologen: Skorpionmänner, Klingenkrabben, giftspeiende Riesenshrimps. Vielleicht liegt's am Mutantenhirn, vielleicht auch nur an der dürren KI, dass die Feinde gern gegen Wände rennen, sich in Steinen verhaken oder kreiselnd nach Durchgangswegen suchen.

Und wer spült ab?

Den Feinden Herr wird Hunter mit Selbstgebautem. 129 Einzelteile (vom Stahlrohr zum Düngersack) verschraubt er zu Waffen, Heilmitteln oder Hilfsgütern. Zumindest, wenn er die passende Anleitung gefunden hat; 30 davon gibt's, darunter so kuriose wie »Geschirrspülen« (schmutzige Teller + Wasser + Reinigungsmittel = saubere Teller). Auch die Fingerfertigkeit muss stimmen. Konstruktionstalent ist einer von sieben Rollenspiel-Werten, auf die Hunter nach und nach gesammelte Punkte verteilen darf. So steigen unter anderem Konstitution (mehr Lebenspunkte), Intuition (zeigt sammelbare Gegenstände auf der guten Minikarte) oder Schlosserkenntnis (knackt Truhen in einem simplen Symbolreihen-Minispiel). Alle Jubeljahre öffnet Hunter auch mal Cyberschlösser durch ein nettes Echtzeit-Taktikspiel im **Tron**-Look. Apropos Look: Mag ja sein, dass in Höhlenkolonien die Entwicklung stehen bleibt, aber muss das auch für die Grafik gelten? Grobe Architektur, verwaschene Texturen und steife Animationen stören die Atmosphäre, ähnlich wie die professionellen, aber unpassenden deutschen Sprecher.

Die seltenen Augenmutanten sind schnell erledigt.

Kein Scherz: So **trist** sehen viele Spielabschnitte aus.

Oh, eine Handkreissäge!

Trotz Sammel-Charme und Charakterwerten geht's in **Neuro Hunter** im Kern um Actionkämpfe gegen Höhlenbiester. Gut balanciert: Jede der spärlich eintrudelnden Waffen ist ein Ereignis, alle lassen sich sinnvoll einsetzen, ein Großteil davon im Nahkampf. Der entpuppt sich als arg ungenaue Tänzelei, die Timing und Übung braucht. Dem Eigenbau-Thema entsprechend ziehen Sie mit ungewöhnlichem Arsenal vom Rostrohr über Armbrüste bis hin zu Elektrosägen ins Feld. Zwischen dem Blaugehaue machen Sie Abstecher in optionale Teile der Spielwelt, verscherbeln Fundstücke bei Händlern und erfahren in den drei Kolonien (Mine, Gefängnis, Biostation) Handlungsschnipsel. Ärgerlich, wie **Neuro Hunter** dabei das an sich recht atmosphärische Untergrund-Szenario verschenkt: Im Schacht leben nur geistlose Drei-Satz-Marionetten, die Sie eine nach der anderen abhaken; die in Suchaufträgen erzählte Hauptstory um den blassen Hunter läuft sich spätestens in den endlosen Korridoren der Biostation tot. CS

NEURO HUNTER ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Deep Silver / Media Arts	RELEASE (D)	2.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 56 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Deus Ex 2 (78, GS 04/04) Spannung, Handlungsfreiheit, bessere Grafik und Story.
Arx Fatalis (84, GS 08/02) Das Fantasy-Pendant: actionreiches Höhlen-Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	☐ 2 vorne, 2 hinten	☐ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ grobe Architektur ⊖ steife Animationen	4 / 10
SOUND	⊕ ordentliche Effekte ⊖ Sprecherauswahl ⊖ mäßige Musik	5 / 10
BALANCE	⊕ gute Staffelung der Waffen ⊕ Handlungsfreiheit	9 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Entdecker- und Bastelspaß ⊖ unglaubwürdige Figuren	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ exzellente Karte ⊖ Hänger an Polygonkanten	8 / 10
UMFANG	⊕ viel zu entdecken, Nebenpfade ⊕ zahlreiche Bastelrezepte	10 / 10
QUESTS	⊕ Cyberspace-Einlagen ⊖ 08/15-Aufgaben ⊖ lange Laufwege	5 / 10
CHARAKTERE	⊕ Handel und Diebstahl ⊖ gestelzte Dialoge ⊖ keine Tiefe	4 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ Shooter-Kämpfe ⊖ unpräziser Nahkampf ⊖ Gegner-KI	7 / 10
ITEMS	⊕ viele Gegenstände zum Selberbauen ⊕ Sammelsucht	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: DAS BASTEL-ROLLENSPIEL LEIDET UNTER TECHNIKMÄNGELN.

70 SPIELSPASS

➤ DVD: Test-Check

➤ TIPPS-TEIL: Kurztipps

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J50

Alles hat ein Ende, nur das Myst hat drei

MYST 5 END OF AGES

Die älteste noch laufende Adventure-Serie rüstet sich für ihr Finale: Die Abschluss-Episode End of Ages bettet bewährte Logikrätsel und gewohnt fantasievolle Welten in neue 3D-Grafik. Eine gute Idee?

FACTS
- 3D-Grafik
- 5 Hauptwelten
- 19 Tafelsymbole
- 16 Tagebucheinträge
- 3 Enden

Jede Geschichte geht irgendwann zu Ende. Die des Weltenschreibers Atrus gehört zu den längsten am PC: Seit zwölf Jahren erzählt die **Myst**-Serie von ihm und seiner Familie. Nun schließt **Myst 5: End of Ages** das Buch Myst, das Schicksal des Volks der D'ni wird hoffnungsvoll beendet. Sie treffen Atrus' Tochter Yeesha, mittlerweile erwachsen und vom Gram zerfressen, im Gefängnis K'veer: »Ich habe die Tafel einst besessen, jetzt kann ich sie nicht mehr halten. Du musst sie finden. Doch wenn du sie hast, darfst du sie mir nicht geben!« Die seltsame Anweisung gilt der Rosetta-Tafel, einem Artefakt unheimlicher Macht: Es kontrolliert die Bahro, magisch-schöpferische Kreaturen. Vier Teile der Tafel sollen Sie aus vier Welten bergen, dann ist eine finale Entscheidung fällig.

3D: Vor- und Nachteile

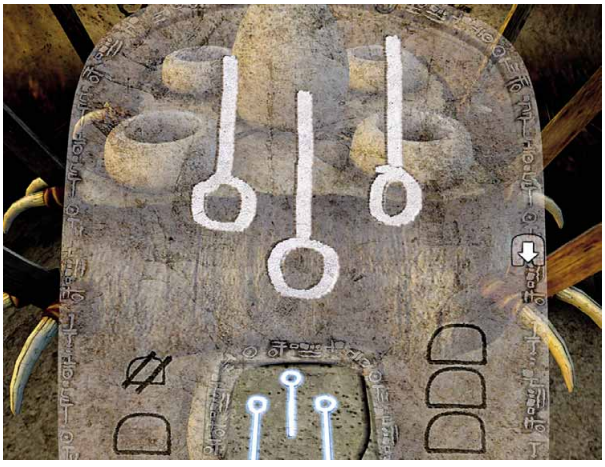
Den größten Paukenschlag tut **Myst 5** bei der Technik: Entwickler Cyan hat sich von seinem Markenzeichen, hübsch-detaillierter Rendergrafik mit einkopierten Schauspielern, verabschiedet. Stattdessen münden die 3D-Gehversuche von **Real Myst** (2000) und **Uru** (2003) nun in kompletten Polygonwelten. Ein mutiger Schritt: Die zeitgemäße Optik trägt das Rätselkonzept genauso gut wie die alten Renderhüllen, zudem bleibt das Flair von Cyans fantasievollen Welten erhalten. Die Grafik füllt nun den gesamten Bildschirm, die Auflösung lässt sich über die früheren 1024x786 Pixel bis auf 1600x1280 schrauben. Allerdings kann **Myst 5** in Punkto Detailgrad der perfekten Rendergrafik des Vorgängers selbst in den besten Momenten nicht das Wasser reichen. Auch die Lebendigkeit leidet: Wo im Vorgänger immerhin noch Vögel flatterten und die junge Yeesha herumsprang, bewegt sich nun über weite Strecken gar nichts mehr. Yeesha und der Mentor Esher werden immer noch von Schauspielern dargestellt; deren Mimik und Bewegungen hat Cyan Worlds aber in ordentliche Polygonmodelle umgesetzt. Der Vorteil: Die Figuren fügen sich perfekt in die Welt, zum ersten Mal in der **Myst**-Geschichte werfen Personen einen Schatten. Allerdings bleiben Sie in Eshers unvermittelt beginnenden Monologen wie gehabt am Boden festgenagelt, danach verschwindet der Alte wieder im Nichts – wirklich in der Welt herumlaufende Figuren gibt es nicht, von wenigen umherhuschenden Kreaturen abgesehen.

Yeesha ist im fünften Myst erwachsen und verbittert geworden. Und dreidimensional.

Eis und Tropen

Dass das 3D-**Myst** die Vorgänger trotzdem weit hinter sich lässt, liegt vor allem an einem: Die Welten sind endlich frei erforschbar. Wo Sie im Vorgänger wie auf Schienen von Wegpunkt zu Wegpunkt glitten und vor jedem Schritt eine Ladesekunde erdulden mussten, laufen Sie nun mit Maus-Tastatur-

Die Podeste dienen als Teleporter, rechts prangt eines der Tafelsymbole.



Auf die Tafel zeichnen Sie mit der Maus Symbole, die Sie erst finden müssen.

Am Inselstrand von Noloben geht die Sonne zwischen Gewitterwolken unter, rechts bringt ein Bahro unsere Tafel.

Steuerung flüssig in jeden Winkel. Den trägen Handcursor von **Myst 4** ersetzt der Nachfolger durch eine unaufdringliche, kontext-sensitive Variante. Gemeinsam mit dem bewährten Fotosystem, mit dem Sie wichtige Hinweise ablichten, fügt sich das zur angenehmsten Steuerung der Seriengeschichte. Wer mag, darf wahlweise im alten Schritt-für-Schritt-System auf Entdeckungstour gehen.

Zu sehen gibt es den bewährten **Myst**-Mix: Vier kompakte, in sich geschlossene Welten lassen sich in beliebiger Reihenfolge enträtseln. Als Verbindungselement dient der Descent, ein unterirdischer Riesenschacht der D'ni. Von dort geht's auf vier Ebenen: Das vereiste Tahgira dient mit Einsteiger-Rätseln als Aufwärmübung. Im kühl-abstrakten Todelmer ragen zwischen Felsnadeln Riesenteleskope in den drückenden Nachthimmel. Die Arena der schwülen Tropeninsel Laki'Ahn war einst Schauplatz grausiger Spektakel. Das sandig-grüne Noloben unter Gewitterwolken schließlich entpuppt sich als Heimat Ihres Führers Esher. Der geheimnisvolle Alte gibt an Schlüsselstellen Rat und beschreibt gerade betretene Welten; durch das gesamte Spiel hindurch bleibt er Ihr einziger Begleiter. Denn von den bekannten Charakteren ist praktisch niemand dabei – enttäuschend für ein Serienfinale. Atrus ist verschollen, Yeesha führt nach der Begrüßung nur noch über (sehr stimmungsvolle) Tagebücher durch das Spiel, die Sie im Descent einsammeln.

Auf der Tropeninsel Laki'Ahn wartet Esher (hinten am Haus) bereits auf Sie.

An die Tafel!

An die vier Tafeln zu gelangen, ist kein Problem, denn die bekommen Sie schon beim Eintritt in jede Welt. Allerdings müssen Sie sie zum Hauptpodest tragen – das wird durch Rätselbarrieren geschützt. Der Großteil besteht aus **Myst**-typischen Logikproblemen, die sich um bekannte Muster drehen. In Noloben setzen Sie an vier Felsschaltern Symbolreihen zusammen, in Tahgira steuern Sie mit Hähnen den Fluss von heißem Wasser. Die Todelmer-Teleskope lassen sich über Codes an Schalttafeln ausrichten, Laki-Ahn fährt Farb- und Gewichtsrätsel auf. Hinweise streut das Spiel spärlich und verschlüsselt; zum Grübeln gesellt sich deshalb auch geduldiges Herumprobieren. Fein gelungen ist dagegen das Tafelsystem. Auf die Steinplatte, die Sie mit sich herumtragen, lassen sich mit der Maus Symbole zeichnen. Die müssen erst einmal in der Spielwelt entdeckt werden; in Todelmer zum Beispiel suchen Sie mit Fernrohren ferne Felsblöcke

DIE MYST-HISTORIE

In fünf Teilen erzählt die Myst-Serie die Geschichte des letzten Weltenschreibers Atrus und seiner Famile. Als namenloser Helfer reisen Sie in die Gegenden, die Atrus durch seine Schriften erschafft, und erforschen das Geheimnis des verlorenen Volks der D'ni.

Myst (1993): Ein Buch mit dem Titel »Myst« ist das Portal zur gleichnamigen Insel voller Rätseln und Maschinen. Atrus verbannt seine zwei Verräter-Söhne Sirrus und Achenar in Gefängniswelten.

Riven (1999): Atrus' Vater Gehn hat auf der Insel Riven eine Diktatur errichtet; er kidnappt Atrus' Frau Catherine. Beim Befreiungsversuch wird Riven zerstört.

Myst 3: Exile (2001): Atrus wird von dem unbekannten Widersacher Saavedro bedroht, dessen Heimatwelt von Atrus' Söhnen zerstört wurde. Atrus und Catherine bekommen eine Tochter, Yeesha.

Myst 4: Revelation (2004): Sirrus und Achenar entkommen aus ihren Gefängnissen und kidnappen Yeesha. Nur einer der Brüder ist böse, der andere stirbt.

Myst 5: End of Ages (2005): Das Schicksal der D'ni entscheidet sich durch die Macht der Rosetta-Tafel. Yeesha wird zum Abschluss mit ihrem Vater Atrus wiedervereint, das Buch Myst geschlossen.

1999 legte Cyan Worlds den ersten Teil als Masterpiece Edition neu auf, 2001 folgte das 3D-Remake Real Myst. Von 2003 bis 2004 lief das Online-Adventure Uru.

Das kühle Todelmer besteht aus weit entfernten Felsnadeln, an deren Wänden winzige Symbole glühen. Vielleicht hilft das Fernrohr?

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Dass ich das noch erleben darf – auf meine alten Tage schließe ich Frieden mit der Myst-Serie. Wir sind beide durch Erfahrung milder geworden, Myst nun auch jünger. Die 3D-Grafik tauscht den Detailreichtum der Vorgänger gegen Bewegungsfreiheit und hebt die Hardware-Anforderungen – ob's die Fans danken werden? Mir hat es die Indiziensuche sehr erleichtert, ohne Wartepausen durch die Welten zu laufen. Und: Nach zwölf Jahren lässt sich endlich ein Myst-Spiel effizient bedienen.

Danke für die Tafel

Der fünfte Teil ist nicht der beste der Serie; gut gelungen ist er trotzdem. Herrlich geheimnisumwittert locken vier Welten, ihre Einsamkeit beklemmt; umso glänzender führen die exzellent vertonten Esher-Monologe und Yeesha-Tagebücher durch die doppelbödige Handlung. Gut, bei den symbolüberladenen Logikrätsel müssen Sie wie gewohnt erst mal entdecken, was überhaupt die Aufgabe ist. Mit dem Tafelsystem findet Myst 5 dafür eine originelle, leider zu mutlos eingesetzte Rätselidee. Schade nur: Das Ende ist enttäuschend banal.

»3D: funktioniert. Spiel: auch.«

ab. Wenn Sie das neue Symbol in die Tafel ritzen, dürfen Sie fortan zum Zielort teleportieren – das nutzt **Myst 5** für nette Fortbewegungsrätsel. Zudem gibt's in jeder Welt ein Spezialsymbol, das Naturkräfte entfesselt. In Laki'Ahn beschwören Sie zum Beispiel einen Tropensturm herauf, der per Windrad Energie für ein Schaltwerk liefert. Das clevere System krankt gelegentlich an der Schrifterkennung: Manche Symbole müssen Sie schon sehr genau nachzeichnen, damit das Spiel sie richtig deutet. Als Belohnung gibt's am Schluss – auch das hat **Myst**-Tradition – drei Finaloptionen, auch wenn nur eine davon die Handlung wirklich beendet. Es dürfte tatsächlich der Abschluss der langen **Myst**-Historie werden: Entwickler Cyan Worlds hat Ende August aus Finanznot einen Großteil seiner Belegschaft entlassen. Jede Geschichte geht irgendwann zu Ende. CS

GRAFIK-VERGLEICH

Das knapp ein Jahr alte Myst 4: Revelation (oben) beeindruckt mit perfekter Rendergrafik. Darin agieren abgefilmte Schauspieler. Die neue 3D-Grafik von Myst 5: End of Ages (unten) ist deutlich detailärmer, aber erlaubt freie Bewegungen. Die Polygon-Charaktere basieren auf Schauspielern.

MYST 5: END OF AGES ADVENTURE

PUBLISHER	Ubisoft / Cyan Worlds	RELEASE (D)	22.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 **5 6 7 8 9** 10

VERGLEICHBAR MIT Myst 4 (50, GS 12/04) Der Vorgänger: schwer, atmosphärisch, verschachtelt.
Das Geheimnis der vergessenen Höhle (47, GS 09/05) Geruhsame Render-Rätselei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte	4,5 GByte Festplatte
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Atmosphäre + Charaktere – Detailarmut, Leere	7 / 10
SOUND	+ angenehme Musik + gute Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ Welten beliebig spielbar – dürre Hinweise, Probiererei	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ geheimnisvolle Stimmung – Leblosigkeit	8 / 10
BEDIENUNG	+ effektive Steuerung + Bewegungsfreiheit – Malfehler	9 / 10
UMFANG	+ fünf große Welten + drei Enden (aber nur ein richtiges)	10 / 10
HANDLUNG	+ Esher als Kommentator + Tagebücher – keine echte Story	6 / 10
RÄTSEL	+ knifflige Logikrätsel + Tafelsystem – Abwechslung	8 / 10
DIALOGE	+ stimmungsvolle Monologe – einseitig – schleppend	5 / 10
CHARAKTERE	+ hintergründig – nur zwei Charaktere – eher emotionslos	5 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: WÜRDIGER 3D-ABSCHLUSS EINER GROSSEN SERIE.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J83

Kürze ohne Würze

BONE

Wie, alte Knochen sind öde? Wie wär's mit ein paar jungen, die das Abenteuer ihres Lebens bestreiten?

Auf dem Hof der hübschen Thorn trifft Fone endlich seinen Vetter Phoney wieder.

➤ ACHTUNG KURZ-ZEIT-WARNUNG: Maximale Spieldauer: 2 Stunden!

Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Knochen namens Fone Bone. Zugegeben, ein ganz drollig aussehender Knochen, dessen zwei Vettern von einer Horde Heuschrecken verjagt wurden. Sie müssen die beiden finden und stolpern dabei über intellektuelle Drachen, eine mysteriöse Monsterarmee und natürlich ein hübsche junge Dame samt Geheimnis. In **Bone: Out from Boneville** zeigen Telltale Games eindrucksvoll, wie man ein eigentlich witziges, schickes Adventures mangels Rätsel und Umfang trotzdem in den Sand setzen kann.

Rätsel, verzweifelt gesucht!

Was macht neben der Story ein gutes Adventure aus? Genau, die Rätsel. Und die sind hier Mangelware. Nur sehr selten müssen Sie mal einen Gegenstand aus dem Inventory anwählen und ihn mit einem anderen kombinieren. Etwa wenn Sie eine Axt auf dem Holzklotz benutzen. Ansonsten gibt's jede Menge Multiple-Choice-Gespräche. Die sind allesamt sehr amüsant, treiben die Handlung voran und wurden von sehr guten (englischen) Sprechern vertont. Nur: Dadurch lösen Sie die meisten Aufgaben (wenn man sie denn so nennen kann) quasi automatisch. So rennt ein Riesenfalter nach einer Beleidigung auf Ihren knochigen Helden los. Sie müssen sich per Mausklick nur vor einen Stein stellen (sonst gibt's nichts anderes in der Gegend) und schon kracht der Gigant davor, bleibt ohnmächtig liegen und macht so den Weg frei. Der Rest der Rätsel ist auch nicht anspruchsvoller. Ähnlich leicht erledigen Sie die Hand voll Zwischenspielchen. Besonders simpel sind die Rennen. Mehr als im richtigen Moment Felsen auszuweichen müssen Sie nicht machen. Tja, und als dann die Geschichte richtig in Fahrt zu kommen verspricht, ist das Spiel auch schon vorbei. Das passiert nach großzügig gerechnet zwei Stunden Spielzeit.

In einem Minispiel läuft Fone den Monstern davon.

Wenn Fone sich nur irgendwie wegschleichen könnte.

Online only

Die nette Grafik orientiert sich an der knuddeligen Vorlage der Schwarz-Weiß-Comics von Jeff Smith (hierzulande im Carlsen Verlag erschienen), ist aber immerhin farbig. Dazu gibt's passende Musik, die auch aus einem guten Film stammen könnte. **Bone** können Sie nur auf der Homepage von Telltale Games kaufen. Unter www.telltalegames.com bekommen Sie die Demofassung, die Sie online zur Vollversion upgraden können. Das schlägt inklusive Steuern mit 24 Dollar (rund 20 Euro) zu Buche. Außerdem benötigen Sie eine Kreditkarte oder einen Paypal-Account. Achtung: Sie müssen **Bone** auf dem vorgeschlagenen Pfad installieren, sonst funktioniert es nicht. Blöd: Das Spiel läuft nur auf dem Rechner, auf dem es freigeschaltet wurde. MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1145

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Ich kannte die Bone-Comics bislang nicht, werde das aber unverzüglich nachholen. Denn die Story um die knochigen Kameraden ist sehr humorvoll, ohne dabei zu abgedreht zu werden. Das Adventure fällt aber deutlich zu kurz aus (Telltale Games plant allerdings Fortsetzungen). Außerdem sind die wenigen Rätsel alles andere als anspruchsvoll. Ich werde mir Teil 2 (wenn er denn tatsächlich erscheinen sollte) ersparen. Denn 20 Euro für zwei Stunden Spielspaß sind mir deutlich zu viel. Die investiere ich lieber in die Print-Vorlage.

»Zu kurz, zu teuer«

BONE ADVENTURE

PUBLISHER	Telltale Games/ Telltale Games	RELEASE (D)	15.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	nur als Download, 23 S. Handbuch	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Fahrenheit (82, GS 05/05) Interaktive Geschichte mit Action-Einlagen.
Baphomets Fluch 3 (72, GS 01/05) Sympathisches Helden-Duo auf Templer-Jagd.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.	180 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: ■ Stereo ■ 2 vorne, 2 hinten □ 5.1 □ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ lebendiger Comicstil ⊖ sehr eckige Landschaft	7 / 10
SOUND	⊕ klasse englische Sprecher ⊕ atmosphärischer Soundtrack	9 / 10
BALANCE	⊖ Rätsel und Aufgaben viel zu leicht	2 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ extrem stimmungsvolle Story	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Point-&-Click-Steuerung	9 / 10
UMFANG	⊖ dauert maximal 2 Stunden	1 / 10
HANDLUNG	⊕ spannende Vetternsuche	10 / 10
CHARAKTERE	⊕ die drei Vettern sind echt komisch	10 / 10
DIALOGE	⊕ gut gesprochen, mit viel Wortwitz	10 / 10
RÄTSEL	⊖ Aufgaben allesamt offensichtlich	2 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 1 Minute | SOLO-SPASS 2 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: EXTREM KURZES, SEHR WITZIGES COMIC-ADVENTURE.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 1144