



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

GEWAGTE EXPERIMENTE

ATMOSPHERISCHER BLENDER. Tiefgründige Charaktere, spannende Geschichte, filmreife Präsentation – eigentlich hat **Fahrenheit** alles, was man sich von einem Adventure wünscht. Doch lassen Sie sich nicht täuschen: Reaktionstests bestimmen den Spielalltag, statt Point-and-Click-Idylle regiert Gamepad-Zwang. Trotzdem bekommt es eine Wertung über 80. Warum? Weil es Spieldesignern nur selten gelingt, so viel Atmosphäre auf den Monitor zu packen. Und weil Story und Balance wegweisend sind. Außerdem: Ungewöhnliche Charaktere wie den »funky detective« Tyler darf man im Helden-Einerlei des Abenteuer-Genres viel zu selten steuern.

HINTER DER FASSADE. Wer einen weiteren Blick in eine mögliche Adventure-Zukunft werfen will, dem sei **Façade** ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H102](#) ans Herz gelegt. Erwarten Sie bitte kein richtiges Spiel! **Façade** ist lediglich ein KI-Experiment, das zeigt, wie Gespräche in Spielen künftig laufen könnten: Sie sind bei einem Paar zum Abendessen eingeladen und werden Zeuge eines Ehestreits, provozieren mit Äußerungen Geständnisse oder lassen den Streit eskalieren. Mehrere Kollegen haben **Façade** mit immer neuen Ergebnissen »gespielt« – faszinierend! Wermutstropfen: **Façade** ist komplett in Englisch.

INHALT

TESTS

Dungeon Siege 2	100
Fahrenheit	104
Ryl	108

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 10/2005

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	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%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon	
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon	
5	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8		
6	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	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%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons	
9	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	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	NEU	84	10	9	5	10	9	8	9	9	8	7		
12	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	84	8	8	5	9	8	10	8	10	8	10	01/04, 06/05: Addons	
13	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	10	9	9	9			
14	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	10	8	7	10	01/03, 09/03: Addons	
15	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8		
16	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	NEU	82	7	8	10	10	6	8	10	4	9	10		
17	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9		
18	The Westerner	Adventure	DTP	Revivronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9		
19	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8		
20	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9		
21	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9		
22	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9		
23	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9		
24	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7		
25	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6		

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

Party im Alleingang

DUNGEON SIEGE 2

Chris Taylor hat das ewige Leben entdeckt! Im zweiten Teil seines Action-Rollenspiels zeigt er, wie eine Heldentruppe ohne Verluste Monster metzelt – und dabei auch noch gut aussieht.

Für die einen ist es ein extrem komfortables Action-Rollenspiel. Die anderen nennen es spöttisch den »schönsten Bildschirmschoner der Welt«. Chris Taylors **Dungeon Siege** spaltete vor drei Jahren die Genrefans in zwei Lager. Denn verpackt in bildschöne Grafik forderte die Monsterkeilerei dem Spieler nur wenig ab. Dank einer Automatikfunktion schnitzte die Heldentruppe Scharen von Gegnern – fast ohne Zutun des Spielers. Teil 2 trägt kaum zur Versöhnung der Fraktionen bei: Noch schöner ist

die Fantasywelt, noch schicker animiert sind die Feinde. Doch trotz aufgebohrtem Charactersystem und komplexerer Magie bleibt Ihre Kämpfertruppe auch diesmal ein weitgehend selbstständiger Club, der nur selten Ihre Hilfe braucht.

Kämpfe mit Komfort

Aranna am Vormittag: Ein mächtiger Drache setzt den Truppentransporter mit einem kräftigem Rums am Strand ab. Die Klappe öffnet sich, Ihr Charakter verlässt den engen Holzkasten und es beginnt eine

Monstermetzelei, die gut 30 Stunden dauert. Der Übergang vom Intro zum eigentlichen Spiel ist praktisch nahtlos. Am Strand erwartet Sie gleich der erste Auftrag: absolviere das Tutorial! Aber keine Angst; hier lauern keine ellenlangen, staubtrockenen Lehrstunden, sondern ein rasantes Action-spektakel, das Sie ins Spielkonzept von **Dungeon Siege 2** einführt. Eigentlich müssen Sie nur wissen, dass ein Mausklick links Ihren Helden laufen lässt, mit rechts greift er an. Schon stürzt sich Ihr Recke ins Gefecht, hackt automatisch auf alles ein, was sich ihm in den Weg stellt. Zumindest wenn Sie ihm in den Optionen die Freiheit geben, auf Angriffe selbstständig zu reagieren. Dann können Sie sich entspannt zurücklehnen, denn Ihr Schlagetot kämpft so gut, dass Sie nur äußerst selten eingreifen müssen. Etwa indem Sie ihn per Tastendruck Heiltränke schlucken lassen.

Wie von Teil 1 gewohnt ist der Charakter nicht von vornherein auf eine Kampfkunst festgelegt. Zu Beginn beherrscht er alles gleich gut oder schlecht. Wer häufig Nahkampfwaffen einsetzt, steigt in dieser Disziplin auf, Bogenschießen verbessert den Fernkampfwert. Naturmagie ist eher defensiv und für

Heilsprüche verantwortlich, Kampf magie hält heftigere Sprüche wie Feuerbälle bereit. Mit diesem Wissen plätten Sie ohne Probleme ganze Gegnerscharen.

Doch dann ist das Tutorial plötzlich vorbei und Sie

machen mit einer weiteren Neuigkeit von **Dungeon Siege 2** Bekanntschaft: Der komplexen Story. In einer packenden Zwischensequenz beginnt die eigentliche Handlung mit einer überraschenden Wendung. Sie geraten in Gefangenschaft!

Sechs gegen Valdis

Ohne zuviel verraten zu wollen: Als Gefangener der Dryaden, einem prinzipiell friedlichen Baumvolk, erfahren Sie, dass es um den Kampf gegen den fiesen Valdis geht. Der Bilderbuchbösewicht will mit seinem magischen Schwert die Welt unterjochen. Aber bevor Sie den Bur-schen in seine Schranken weisen, gilt es erst einmal Ihren Kerkermeistern zu beweisen, dass Sie zu den Guten gehören. Darum drehen sich die ersten drei Hauptquests. Die treiben vor allem die Story voran, während Nebenaufgaben meist eine in sich geschlossene Mini-handlung bieten. So sollen Sie etwa das Familiengeheimnis einer verlassenen Gruft aufdecken. Oder den Verbleib einer verschwundenen Wachpatrouille klären. Das bedeutet vor allem Kampf, Kampf und nochmals Kampf. Nur gelegentlich wird auch etwas Hirnschmalz von Ihnen verlangt. Zum Beispiel wenn es darum geht, die Namen von Gottheiten anhand eines Stabreims in die richtige Reihenfolge zu bringen. Oder Sie drehen ein paar Spiegel, bis ein Lichtstrahl korrekt reflektiert wird und dadurch einen geheimen Durchgang öffnet.

Mein Kumpel der Dieb

Schon im ersten Einsatz treffen Sie auf einen Mitstreiter. Der heißt Lothar und erweist sich als sehr effektiver Schwert-





Mit effektvollen Zaubern wehrt sich unsere Truppe gegen den übermächtig scheinenden Zirkel der finsternen Magier. Hilfreich dabei: der eingblendete Hitpoint-Balken des Gegners.

kämpfer. Nach und nach stoßen Sie Ihre Truppe auf maximal sechs Mitglieder auf. Jeder Mitstreiter hat seine eigene Hintergrundstory, außerdem werden dadurch spezielle Missionen verfügbar. So steht etwa Lothar unter Verdacht, ein Dieb zu sein. Es liegt an Ihnen seine Unschuld zu beweisen. Allerdings kostet das Erweitern der Party Gold. Wer mehr als zwei Helden mitnehmen will, zahlt

150 Goldstücke, vier Charaktere schlagen mit (zu diesem Zeitpunkt) happigen 500 Gold zu Buche. Einen der Partyplätze belegt Ihr Haustier, das Sie in speziellen Läden kaufen können. In Teil 1 gab es nur den Esel. Der war ein reines Lasttier. Jetzt sind die Viecher (Wölfe, Elementare und sogar kleine Drachen) nicht nur eine interaktive Inventarerweiterung, Sie können die Bies-ter auch füttern. Je nachdem,

was Sie Ihrem kleinen Liebling zu fressen geben, entwickelt er sich ein wenig anders. Mampft er zum Beispiel hauptsächlich Rüstungen, ist er besser gegen Attacken gewappnet. Allerdings entpuppen sich die Tiere im Lauf der Handlung nicht als die optimale Wahl. Spätestens ab dem zweiten Hauptkapitel treffen Sie auf einige Charaktere, die erheblich besser als die Haustiere kämpfen.

Superspruch dank Extra-Skill

Ein Schwachpunkt von **Dungeon Siege** war das viel zu simple Charaktersystem. Ein Fertigkeitenbaum wie von **Diablo 2** oder **Sacred** gewohnt, fehlte. Das ist jetzt anders: Für jeden Levelaufstieg erhält Ihr Charakter einen Skillpunkt, den Sie in Fähigkeiten wie höhere Waffenreichweite oder bessere Rüstungs-



Die fiese Kiste verteidigt ihren Inhalt mit Zähnen und Klauen.



Die Zwischensequenzen sind nicht sonderlich scharf, aber spannend.



Das Inventar ist übersichtlich aber schmucklos geraten.



An Altären heilen Sie Ihre Truppe binnen Sekunden.



Im Kampf gegen die Monsterscharen geht schnell der Überblick verloren, Ihre Helden kloppen aber auch automatisch weiter.

werte investieren. Wenn Sie die richtigen Bereiche kombinieren, erhalten Sie zusätzlich sehr effektive Spezialprüche. Die lösen Sie per Tastendruck aus und schon zermatscht eine riesige Lichtsäge mehrere Gegner auf einmal, Blitzgewitter plätten ganze Monsterheere. Das Repertoire reicht bis zur vorübergehenden Unverwundbarkeit Ihrer Truppe. Diese Sprüche benötigen allerdings immer Zeit, bis sie wieder aufgeladen sind.

Damit das Magiesystem etwas komplexer wird, haben sich Taylor und sein Team die so genannten Chants einfallen lassen. Das sind Gesänge, die an speziellen Altären aufgerufen werden. Allerdings halten die so erlangten Verbesserungen von Waffen oder Kampfkraft immer nur eine kurze Zeit an. Nötig sind sie im ohnehin schon leichten Spiel nicht. Einzige Ausnahme: Die Fähigkeit kurzzeitig mit Toten zu spre-

chen. Denn überall über Aranna verteilt stehen Geister, die Sie nur verstehen können, wenn Sie zuvor den passenden Chant aufgerufen haben. Diese Kerle halten kleine Aufgaben bereit, die Ihnen besonders gute Waffen oder Gold einbringen.

Tod und Taktik

Beim Speichersystem hat das Team von Gas Powered Games eine kleine, aber spielentscheidende Änderung gemacht. An-

ders als beim Vorgänger wird nicht mehr der aktuelle Spielstand samt Position aller Helden und Monster angelegt. Stattdessen speichert **Dungeon Siege 2** wie **Diablo 2** nur noch die Helden und die erledigten Quests. Sie beginnen immer wieder von der letzten Stadt aus. Damit Sie trotzdem nicht unnötig lange Wege zurücklegen müssen, gibt es ein Netz aus Teleportern, die Sie aber erst aktivieren müssen. Außerdem

VERGLEICH: DUNGEON SIEGE 1 VS. DUNGEON SIEGE 2

	Dungeon Siege 1	Dungeon Siege 2
Charakterentwicklung:	Helden entwickeln sich je nach eingesetzter Waffe oder benutztem Zauberspruch automatisch weiter.	Zusätzlich zum alten System der automatischen Entwicklung, gibt es ein verzweigendes Skillssystem. Das schaltet auch Spezialattacken frei, von denen jeder Charakter jeweils eine auf einmal aktivieren kann.
Speichersystem:	Der Spielstand kann an jeder Stelle frei gespeichert werden. Nach dem Laden geht es an der letzten Stelle weiter, sie marschieren durch kein Gebiet zweimal.	Das Spiel speichert nur die Charakterdaten und den Queststand. Gestartet wird immer von der letzten Stadt aus. Während des Spiels kann man Stadtportale und Teleporter benutzen, um lange Laufwege zu sparen.
Zauber:	Alle Zauber werden direkt von den ausführenden Charakteren gewirkt.	Zusätzlich zu den direkt gewirkten Zaubern gibt es Chants (Gesänge), die die Werte der Helden zeitweilig heraufsetzen.

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 256 MByte Arbeitsspeicher reichen zum Spielen, allerdings nerven Ladezeiten und Ruckler. Ab 512 MByte läuft's flüssig.
- Wenn Sie die »Schatten« deaktivieren, bringt das bis zu 20 Prozent mehr Leistung. Auf der Einstellung »einfach« sind es immerhin noch bis zu 15 Prozent.

3 Schalten Sie auf »bilineare Filterung« runter. Das bringt bis zu 30 Prozent Frames, allerdings leidet auch die Spieloptik merklich.

CHECKLISTE

- 2,3 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	GPU									
			Geforce 2/4/NX	Radeon 9000	Geforce 4Ti	Rad. 9500/9600/9600	Geforce FX 6800/6900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/7Gt	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024 ³	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024 ³	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) »Schatten« aus, mittlere Details 3) 4xFSA / 8xAA
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

DREI LESER SPIELTEN IN DER REDAKTION DUNGEON SIEGE 2. HIER IHRE MEINUNG ZUM SPIEL.

Gradlinig, aber gut
Dungeon Siege 2 ist ein gutes Action-Rollenspiel. Vor allem die neuen Fähigkeiten und die exzellente Grafik haben es mir angetan. Zu bemängeln gibt es nur die Monster-KI, denn oft laufen



Hans-Jürgen Krupp, 18; Schüler

die Biester einfach am Helden vorbei. Auch schlagen sie in Nahkampfattacken gelegentlich in die Luft. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad im zweiten Kapitel bereits hoch. Doch genug genörgelt. Ich empfehle das Spiel allen, die lineare Action-Rollenspiele mögen.

Tolle Grafik
An Dungeon Siege 2 hat mir besonders gut gefallen, dass die Steuerung und die Verwaltung der Party so einfach und intuitiv sind. Wie vom spabigen Vorgänger gewohnt, levelte ich mit Freunden meine Party, fand neue Waffen und lernte nützliche neue Zaubersprüche, die ich dann im Kampf gegen die riesigen Horden von Monstern einsetzen konnte. Abschließend kann ich sagen, dass das Spiel trotz kleinerer Mängel beim Design eine Menge Spaß macht.



Luca Hahn, 16; Schüler

Effektvolle Monsterklopperei
Wer den ersten Teil kennt, findet sich auch in Dungeon Siege 2 gleich zurecht. Sehr gut gefallen hat mir, dass es nun eine ausführliche Hintergrundstory gibt, die durch häufige Zwischensequenzen fortgeführt wird. Auch die Neuerungen im Gameplay sind ein Gewinn: verschiedene Rassen bei der Heldenwahl, ein tolles Skillssystem und viel Komfort. Die Entwickler haben die Schwächen des Vorgängers ausgemerzt und durch gute neue Ideen ergänzt.



Matthias Hilgers, 22; Student

beherrscht Ihr Charakter von Anfang an den Stadtportalzauber. Damit kann er überall ein Dimensionstor in die nächste Stadt setzen. Das Portal bleibt auch erhalten, wenn Ihre Truppe komplett stirbt. Allerdings ist es fast schon ein Kunststück, in **Dungeon Siege 2** das Zeitliche zu segnen. Meist schnetzeln sich Ihre Helden fast von allein durch die Monsterscharen. Nur manche der Zwischengegner erfordern etwas Taktik. So erledigen Sie eine Hydra erst, nachdem Sie den Heilspruchwer-

fenden Kopf abgeschlagen haben. Verliert ein Charakter alle Hitpoints, stirbt er aber nicht sofort. Stattdessen fällt er in Ohnmacht und erwacht kurze Zeit später wieder. Nur wenn er während der Bewusstlosigkeit noch mal dieselbe Zahl an Lebenspunkten verliert, ist er endgültig tot. Aber auch das macht eigentlich nichts aus, denn Ihre Magier holen den Burschen mit einem sehr kostengünstigen Regenerationspruch binnen weniger Sekunden wieder ins Leben zurück.

Schöner schnetzeln

Optisch ist **Dungeon Siege 2** ein echter Leckerbissen. Zaubersprüche zischen in allen Farben über den Bildschirm, Helden und Monster sind phantastisch animiert. Auch die Landschaften (Eis- und Sandwüsten, Dschungel, düstere Festungen) wirken sehr stimmig. Allerdings ist die Sichtweite nicht sehr hoch, was Taylor kaschiert, indem er sehr viele Berge und Täler eingebaut hat. Dafür ist die Welt wieder wie aus einem

Guss. Es gibt keine Ladezeiten, wenn Sie ein Haus oder Gewölbe betreten. Die Steuerung ist schon fast zu gut. Ein Mausclick rechts reicht und Ihre Helden-schar stürzt sich auf alles, was sich regt. Selbst wer noch nie ein Action-Rollenspiel absolviert hat, findet sich nach fünf Minuten in **Dungeon Siege 2** zurecht. Das kommt natürlich dem Mehrspielermodus zugute. Eben mal mit ein paar Freunden über LAN, Internet oder GAMESPY losziehen geht schnell und unkompliziert. MIC

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Obwohl Diablo 2 nun schon über fünf Jahre auf dem Heldenbuckel hat, bleibt es für mich das beste Action-Rollenspiel. Denn auch Dungeon Siege 2 reicht nicht ans Vorbild heran, dazu ist der Neuling zu anspruchslos und zu unübersichtlich. Trotzdem habe ich Chris Taylors neuesten Streich gerne durchgespielt: Die Story ist interessant und die Quests erzählen nette Geschichten. Wer mit Diablo 2 und Sacred Underworld fertig ist, darf sich durch Aranna schnetzeln.



»Kein Diablo, aber gut!«

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich könnte jetzt wild auf Dungeon Siege 2 einhacken, mich über die fast selbstständig agierenden Helden aufregen und schließlich die deutlich forderndere Konkurrenz wie Diablo 2 und Sacred über den grünen Klee loben. Tue ich aber nicht. Warum? Ganz einfach: Dungeon Siege 2 macht mir trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrades einen Riesenspaß. Dazu trägt die Spitzengrafik ihren Teil bei und natürlich auch die atmosphärische Musik. Doch das ist es nicht allein. Mir machen auch Spiele Spaß, an denen ich nicht hundert Jahre rumtüfteln muss. Eine Stunde oder zwei verbringe ich immer wieder gern mit Taylors Monsterhatz.

Ja, ja, Diablo 2 und Sacred sind tiefgründiger. Und ein Großteil des erweiterten Magiesystems wie die Chants wirkt aufgesetzt. Aber wer ein paar frustfreie Stunden vor dem Bildschirm verbringen will, ist hier genau richtig. Schönere Fantasy-Gefechte gibt's nirgends.



»Schön einfach«

DUNGEON SIEGE 2 ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Gas Powered Games / Microsoft	RELEASE (D)	2.9.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 38 S. Handb.	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI
1	2	3	4	5	6	7

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Dank perfekter Charakterentwicklung immer noch Spitze. Sacred Underworld (86, GS 05/05) Riesige Spielwelt und tonnenweise Quests.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT auch zu viert locker und leicht
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	liebevoll animierte Monster phantastische Zaubereffekte	9 / 10
SOUND	wuchtiger, epischer Soundtrack gelungene Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	Durchschnittsgegner sehr leicht, Zwischengegner schwer	5 / 10
ATMOSPHÄRE	Farbgebung und Texturen erzeugen stimmige Fantasywelt	10 / 10
BEDIENUNG	automatisches Itemsammeln stellenweise unübersichtlich	9 / 10
UMFANG	drei Akte mit insgesamt 56 Einzelquests	9 / 10
QUEST	komplexe Rahmenhandlung Quests haben Storybezug	9 / 10
ITEMS	Riesens Arsenal an Waffen und Rüstungen	9 / 10
KAMPF	wichtige Spezialzauber zu geradlinig	8 / 10
CHARAKTERE	unkompliziertes Spezialisieren kaum Individualisierung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: OPULENTE, UNKOMPLIZIERTE MONSTERSCHLACHTEN.



- CD/DVD: Video-Special
- DVD: Demo
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H58

Es ist kalt draußen

FAHRENHEIT

Das ungewöhnlichste Adventure der letzten Jahre erzählt eine filmreife Krimistory. Das Spiel bleibt dabei auf der Strecke – trotzdem ist Fahrenheit ein Meilenstein.

Im Jahr 1718 erschuf Gabriel Fahrenheit etwas Neues. In Amsterdam konstruierte der deutsche Instrumentenbauer das erste Quecksilberthermometer; um es zu eichen, erdachte er seine eigene Temperaturskala. Für den Null-

punkt maß er der Legende nach die kälteste Außentemperatur, die der Winter an seinem Wohnort erreichte. Um 100 Grad Fahrenheit festzulegen, nahm er seine Körperwärme.

2005 erschafft der französische Entwickler Quantic Dream etwas Neues. Auch dieses **Fahrenheit** wird auf einer Hunderterskala gemessen. Selten ist uns die Einordnung so schwer gefallen: Das erstaunliche Action-Adventure brachte manche Kollegen vor Kinospannung zum Kochen, anderen ließ es als missglücktes Tastendruck-Monster jeden Spielspaß gefrieren.

Mörder und Verfolger

Lucas Kane, 31, alleinstehend, Informatiker bei der Naser & Jones-Bank in New York, hat einen Menschen getötet. Blutverschmiert stürmt er aus der Restauranttoilette und springt an der protestierenden Kassiererin vorbei ins Freie. Oder so: Hektisch spült er das Blut von seinen Armen, schleppt die Leiche in die Kabine, drückt sich durch die Hintertür und düst mit einem Taxi davon. Oder so: Umständig verbirgt er Leiche und Tatwaffe, reinigt den Raum, kehrt zurück ins Restaurant und



In den Actionsequenzen zeigen Markierungen, welche Richtungstasten Sie auf der Tastatur oder den Gamepad-Sticks drücken müssen, damit Lucas den kullernden Autos ausweicht.



In einer Rückblende steuern Sie den jungen Lucas durch eine Schleichsequenz auf einer Militärbasis.



Trotz simpler Technik gelingen Fahrenheit durch Lichteffekte oft sehr stimmungsvolle Bilder.

zahlt seine Rechnung. Als ein anwesender Polizist Richtung Klo schlurft, verabschiedet sich Lucas zur U-Bahn. Schnitt, nächste Szene, Perspektivenwechsel: Detective Carla Valenti und ihr Kollege Tyler Miles inspizieren den Tatort. In der Haut der beiden Polizisten spüren Sie sich selbst nach: Was Sie als Lucas getan und hinterlassen haben, wird nun zum Indiz bei der Täterjagd. Die Mordnacht ist der dramatische Einsteig in ein

Mystery-Abenteuer um die drei Protagonisten Lucas, Carla und Tyler, zwischen denen Sie ständig wechseln und in kunstvoll verschränkten Szenen davonlaufen, nachforschen, jagen und einem Geheimnis auf die Spur kommen – warum hat der unbescholtene Lucas Kane einen Fremden gemordet?

Die Kunst der Fenster

Vorneweg: Die Restaurantszene gibt viele Versprechen, die un-

DIE HAUPTCHARAKTERE



Lucas Kane
Mörder ohne Grund, seitdem auf der Flucht, von Visionen geplagt.



Carla Valenti
Die taffe Inspektorin entdeckt auf der Mörderjagd ähnliche Fälle.



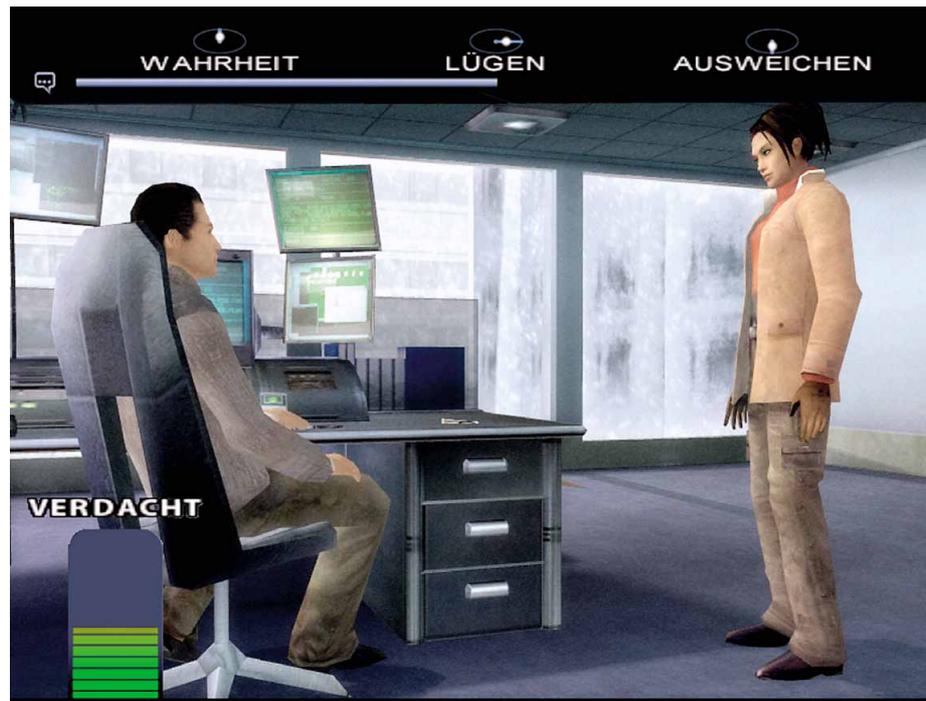
Tyler Miles
Carlas Kollege kommt aus dem Ghetto; ist frech, lässig und schlau.



Markus Kane
Lucas' älterer Bruder, ein Priester. Durch Lucas hin- und hergerissen.

eingelöst bleiben. So viele Wahlmöglichkeiten wie bei Lucas' Flucht bietet Ihnen das Spiel nie wieder. Welche Indizien Carla und Tyler sammeln, verändert minimale Details der Nachforschungen, nicht aber die Handlung – die beiden Cops spüren Lucas so oder so auf. Und dass Sie in wechselnden Rollen zweimal den gleichen Ort besuchen und dabei Ihre eigenen Geheimnisse aufdecken, kommt nur noch ein weiteres Mal vor. Stattdessen folgt das Spiel zunächst parallelen Handlungsverläufen. Lucas versucht, in sein normales Leben zurückzukehren, wird von seltsamen Visionen geplagt und beginnt schließlich, nach Antworten zu suchen. Währenddessen ordnen Carla und Tyler im Polizeirevier Fakten, besuchen Zeugen und wühlen in Archiven und Bibliotheken. Je näher die beiden Lucas kommen, desto öfter kreuzen sich die Handlungsstränge. Diese brenzigen Situationen inszeniert **Fahrenheit** mit filmhafter Dramatik.

Passieren Ereignisse gleichzeitig, dann zerbricht die Spielansicht in mehrere Fenster, die (wie in der Fernsehserie **24**) clever mit den Perspektiven der Protagonisten spielen. So tigert der flüchtige Lucas durch ein Motelzimmer, gleichzeitig zeigt eine andere Kamera, wie sich Carla und Tyler mit gezückten Pistolen dem Raum nähern – Flucht ist unmöglich! In einer anderen Szene muss Lucas einen Tatort nach Hinweisen durchwühlen, während im unteren Drittel des Bildschirms ein rasender Polizeiwagen klar macht, dass die Zeit läuft. Auch für hilfreiche Hinweise nutzt das Spiel die Fenstertechnik.



Polizistin Carla Valenti hat den Mordverdächtigen Lucas Kane in seinem Büro aufgespürt. Auf ihre Fragen wählen Sie am oberen Bildrand Antwortmöglichkeiten. Verheddert sich Lucas in Widersprüche, steigt Carlas Verdacht.

Kein Inventar, keine Rätsel

Wenn Lucas Spuren verwischt oder Carla Indizien untersucht, dann hat das mit herkömmlichen Adventures nichts zu tun. **Fahrenheit** kennt kein Inventar, keine Standardbefehle und – im traditionellen Sinn – keine Rätsel. Wenn Sie den gerade aktiven Protagonisten mit dem Pfeiltasten oder einem Gamepad durch die eng begrenzten Handlungsorte steuern, zeigen Symbole am oberen Bildrand, wenn eine Aktion mit einem Gegenstand möglich ist: zum Telefon greifen, den Kühlschrank öffnen, einen Notizzettel lesen. Der Handlung ist eine Bewegung zugeordnet, die Sie mit der Maus oder dem Analogstick des Pads ausführen. Ein

kurzer Mausschub nach links öffnet dann etwa die linke Schreibtisch-Schublade. Die originale Art der Steuerung klappt ordentlich und erlaubt **Fahrenheit**, ohne Mauszeiger und Menü auszukommen.

Mit den einfachen Kontext-Befehlen lösen Sie Aufgaben, die sich immer klar aus der Situation ergeben und oft banal bleiben. Mal sammelt Lucas zwei Kisten für seine Ex-Freundin Tiffany ein, mal holt Tyler Champagner aus dem Kühlschrank und füllt Gläser – solche Lückenfüller überbrücken die Pause zwischen Handlungsszenen. Wenn mal ein Gegenstand gebraucht wird, liegt er gut sichtbar parat. An Tatorten dürfen Sie auf der Spurensuche beliebig zwischen Carla und Tyler wechseln. Die beiden befra-

gen Zeugen unterschiedlich und entdecken andere Dinge, was nicht immer logisch ist; so kann nur Tyler einen Mülleimer

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ich will **Fahrenheit** lieben. Wirklich. Mir gefallen die Erzählweise, die Geschichte, die Charaktere. Mir gefällt der Mut des Entwicklerteams, ein erwachsenes Spiel zu wagen, ohne allzu viele Zugeständnisse an den Massengeschmack.

Aber ich kann es nicht lieben: Zu stumpf ist an manchen Stellen das Spielgeschehen. Während die eher klassischen Adventure-Teile funktionieren, sind die Minispielchen in ihrer Häufung keine Abwechslung, sondern unterbrechen den Fluss des Spielens und machen mir schlicht keinen Spaß. Schade, so ist **Fahrenheit** für mich nicht der erwartete Hit.

»Zwischen den Stühlen«



Agatha
Was weiß das blinde Medium? Lucas erhofft von ihr Antworten.



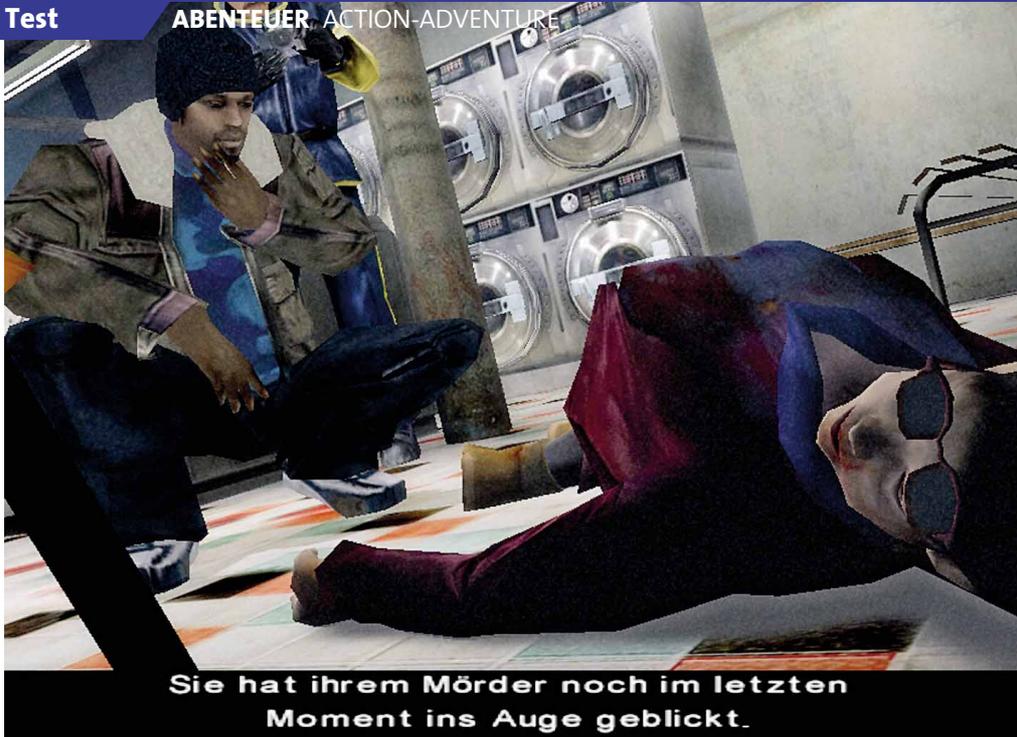
Tiffany Harper
Lucas' Ex-Freundin, gerade ausgezogen. Hilft sie dem Fliehenden?



Samantha Malon
Tylers Freundin möchte, dass er seinen gefährlichen Job aufgibt.



Der Unbekannte
Der seltsame Mann erscheint in Lucas' Visionen. Wer ist er?



Sie hat ihrem Mörder noch im letzten Moment ins Auge geblickt.

Zwei weitere Morde sind geschehen, Polizist Tyler untersucht eine der Leichen. War es wieder der gleiche Mörder?



Symbole am oberen Bildrand zeigen mögliche Aktionen.



Mit einem Tanz feiern Tyler und Sam zweiten Jahrestag.

durchwühlen, Carla dagegen nicht. In Dialogen wählen Sie per Mausgeste eines von bis zu vier Schlagwörtern. Die Gespräche verzweigen sich nicht. Stattdessen limitiert das Spiel die Zahl der Fragen, die Carla im Verhör stellen kann, selbst wenn während der Plauderei keinerlei Zeitdruck herrscht.

Ein Großteil der Aktionen beeinflusst die Stimmung der Protagonisten, über die **Fahrenheit** Buch führt. Jede verwischte Spur hebt etwa Lucas' Laune, beim Blick auf den Mordartikel in der Zeitung fällt sie dagegen. Versinkt einer der Helden in Depression, ist das Spiel vorbei. Welche Auswirkungen eine Handlung aufs Gemüt hat, ist

ihr vorher nicht anzusehen. Allerdings müssen Sie schon sehr kurzsichtig durch die Handlung hetzen, um jemals am Tiefpunkt anzukommen.

Schnell, drück!

Die Mausgesten nutzt **Fahrenheit** nicht nur zu gemächlichen Untersuchungen, sondern auch zu simplen Action-Einlagen. Ein paar Mal müssen Sie zum Beispiel abwechselnd linke und rechte Häkchen zeichnen, damit Lucas Schritt für Schritt über einen Gitterzaun klettert. Einen guten Teil der Situationen im Spiel meistern Sie aber gleich durch Reaktionsspiele. Denn **Fahrenheit** enthält rund ein halbes Dutzend spektakulär inszenierter Actionsequenzen. So verprügelt Lucas in lupenreiner **Matrix**-Manier Polizisten, hechtet durch den um ihn herum ineinander krachenden Ge-

rufsverkehr und klammert sich an die Kufen eines schlingernenden Polizeihelikopters. Später liefert er sich brachiale Faustkampf-Duelle, deren Kamera, Zeitlupensequenzen und perfekt choreografierte Animationen zum Besten gehören, was auf dem PC je zu sehen war. Die wie auf Schienen gleitenden Szenen müssen Sie lediglich am Laufen halten, indem Sie beide Gamepad-Sticks oder zwei Tastenblocks synchron zur aufleuchtenden Bewegung drücken. Ein Hauch zu spät, und Lucas verliert ein Leben; sind alle weg, geht's zurück zum letzten der automatisch angelegten Speicherpunkte – freies Speichern gibt's nicht. Das Tastenspielchen nutzt **Fahrenheit** auch für schnelle Entscheidungen in zeitkritischen Situationen. So kann Lucas im Verhör durch Carla deren Ge-

danken erraten – aber nur, wenn Sie spontan die aufleuchtende Tastenkombination eingeben. Auf ähnliche Weise zieht Carla Schlussfolgerungen, während sie einer Leichensezierung beiwohnt. Andere Situationen meistern Sie durch Variationen des Tastendruck-Systems, etwa wenn Lucas durch Links-Rechts-Bewegungen auf einer Stange balanciert oder die Klaustrophobie-geplagte Carla im düsteren Polizeiarchiv regelmäßige Atemzüge machen muss.

Schwächen und Sex

Sie merken schon: Spielerische Tiefe ist nicht **Fahrenheits** Stärke. Stattdessen halten die oft unvermittelt einsetzenden Reaktionsübungen eine Grundspannung, die gut zum Krimikribbeln der Handlung passt. Das Hauptaugenmerk des Spiels gehört der Story und den

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Christian spricht mir aus der Seele, wenn er **Fahrenheit** als einzigartig, packend und wegweisend beschreibt. Zumindest empfinde ich so, wenn ich an die englische Version des Spiels denke. Die deutsche Synchronisation hingegen gräbt Falten in meine Stirn. Selbst die intensivsten Szenen des Programms verkommen durch die lieblose Intonation zu einer Farce. Viele Emotionen bleiben auf der Strecke – sowohl bei den Protagonisten als auch bei mir. Gehen Sie es auf Englisch an, werden Sie sich eventuell nur wie Kollege Gunnar über die Tastendruck-Gängelei ärgern. Die stört mich übrigens nicht sonderlich. Ist eben mal was anderes – wie das ganze Spiel.

»Bitte im Original spielen!«



Carla in Gefahr: Ein Stromausfall im Irrenhaus hat die Psychopathen freigesetzt. Sie helfen der Polizistin auf der Flucht.



Eines der wenigen echten Rätsel im Spiel: Tyler sucht ein Buch anhand des farbcodierten Bibliotheksverzeichnisses.



Fahrenheit streut Sexszenen in die Handlung. Das Bild ist verwaschen, weil das Spiel Filtereffekte nutzt.



In einer Vision wird Lucas von Engeln verfolgt.

Charakteren, die sie tragen. Mit erzählerischer Eleganz unterbricht **Fahrenheit** den Fortgang der Geschichte immer wieder, um den Helden näher zu kommen. Carla und Tyler verabreden sich zu einem Boxkampf, bei dem der Alltagsstress von beiden abfällt und sie albernd und gestikulierend miteinander rangeln. Tyler feiert zu Hause mit seiner Freundin Samantha romantisch zweiten Jahrestag, aber Sam quält sich vor Sorge. Lucas bekommt spätabends Besuch von seiner Ex-Freundin Tiffany, die ihre Sachen abholen will; sachte zeigt **Fahrenheit** in dieser wunderbaren Szene die Zerbrechlichkeit zweier einsamer Menschen – und überlässt es Ihnen, ob die beiden getrenn-

te Wege gehen oder im Bett landen. Es bleibt nicht die einzige Sexszene im Spiel. Die unterkühlte Carla steigt eines Abends aus der Dusche und sitzt einsam in ihrer Wohnung – bis es an der Tür klingelt. Wie **Fahrenheit** die flirrende Szene von Spannung über Ernüchterung bis hin zu Dramatik umbiegt, gehört zu einem der Höhepunkte der Erzählung.

Schweben mit dem Cello

Dass **Fahrenheit** lange in der Entwicklung war und auch für Playstation 2 und Xbox erscheint (in den USA unter dem Namen **Indigo Prophecy**), sieht man der Grafik an. Immerhin macht die stimmungsvolle Gestaltung der Schauplätze viel von dem wett, was die blockige Architektur und die arg verwachsenen Texturen zerstören. Zwiespältig bleibt auch die Kameraführung. Zwar gibt's mitunter filmreife Schwenks und Zooms. Die statischen Perspektiven in den Räumen zeigen aber oft so ungünstige Winkel, dass wichtige Gegenstände nicht im Bild sind oder die Orientierung verloren geht. Da hilft auch das Durchschalten der Alternativkameras mit der rechten Maustaste nicht viel. Noch ein Konsolenerbe: Wir empfehlen zum Spielen ein Gamepad, für das die Steuerung ausgelegt ist. Mal abgesehen von der deutschen Sprachausgabe (siehe Kasten) glänzt **Fahrenheit** dafür beim Sound; melancholische Cellothemen des



Während Carla und Tyler das falsche Motelzimmer stürmen, sucht Lucas im Fenster unten links nach einer Fluchtmöglichkeit. Oben nähert sich ein Unbekannter Lucas' Bruder Markus.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Fahrenheit ist ein Meisterwerk des interaktiven Erzählens, schon jetzt einen Eintrag in die Annalen der Spielegeschichte wert. Tausend Dank an Quantic Dream dafür, den überkommenen Rätselzwang über Bord zu kippen zugunsten des wirklich Spannenden: neugieriger Entdecken einer Welt, dramatische Beziehungen zwischen den Charakteren, packendes Mitleiden. Unfug natürlich, Tempo über sinnlos aufgesetzte Tastendruck-Spielchen erzeugen zu wollen – das nervt nur! Dreimal schade auch, dass das erst so angenehm detailverliebte Spiel seine Helden wie im Rausch durchs letzte Drittel schleift. Miese Kameraführung, Steuerung, viel verschenktes Potenzial bei der Spurensuche – was soll's! Kinderkrankheiten eines Avantgarde-Werks, die ich schulterzuckend verzeihe.

Ich bin gottfroh, dass endlich ein Entwickler die Inszenierung des Kinos mit der Entscheidungsfreiheit des Spiels verbindet. Klar wäre da noch viel mehr drin gewesen. Aber die Fortsetzung soll ja folgen. Und auch so ist das ideensprühende Abenteuer vor allem eins: der überfallige Wegweiser für die Zukunft der Erzählspiels.

»Einzigartig. Packend.
Wegweisend.«



Filmmusikkomponisten Angelo Badalamenti begleiten (ähnlich wie in **Max Payne**) die düstere Handlung, dazwischen sorgen Tylers Funk-Sounds für heitere Momente und verstärken eine Atmosphäre, die im Adventure-Genre ihresgleichen sucht.

Übrigens: Gabriel Fahrenheit's Temperaturskala war fehlerhaft, sie musste noch einmal nachjustiert werden. Danach eroberte sie die Welt.

CS
» WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H129

MÄßIGE SPRACHAUSGABE



Die deutsche Version von Fahrenheit ist ordentlich übersetzt, leidet aber unter Sprechern, deren Stimme und Betonung zu großen Teilen laienhaft wirken. Dadurch verliert das Spiel viel von seinem Flair, vor allem im Vergleich zur professionell vertonten englischen Fassung. In der Sound-Note werten wir Fahrenheit deshalb um zwei Punkte ab. Die gute Nachricht: Auf der DVD befindet sich auch die englische Sprachversion (ebenso wie Französisch, Spanisch und Italienisch); wer gut Englisch versteht, dem empfehlen wir, beim ersten Spielstart diese Fassung auszuwählen. Die Soundnote erreicht dann die perfekten 10 Punkte.

FAHRENHEIT ACTION-ADVENTURE			
PUBLISHER	Atari / Quantic Dream	RELEASE (D)	8. September 2005
SPRACHE	Deutsch / Engl. / Fr. / It. / Sp.	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Die Versuchung (70, GS 06/98) Kurioser interaktiver Filmthriller mit Psychotests. The Nomad Soul (82, GS 12/99) Quantic Dreams origineller Rollenspiel-Erstling.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D- GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



- DVD: Megatest
- Demo
- Wertungskonferenz

- CD: Video-Special



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK H94

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen - eckige Architektur - Matschtexturen	7 / 10
SOUND	+ super Soundtrack - miese deutsche Stimmen (engl. auf DVD)	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + stimmiger Spielfluss	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ filmreife Inszenierung + Krimispannung	10 / 10
BEDIENUNG	+ originelle Steuerung - Actiontasten - Kamera	6 / 10
UMFANG	+ dezente Handlungsvarianten - Wiederholungen	8 / 10
HANDLUNG	+ Spannungsbogen + Handlungsstränge parallel erzählt	10 / 10
MINI-SPIELE	- simpel, variationsarm - lenken von den Spielszenen ab	4 / 10
DIALOGE	+ glaubwürdige Gespräche - keine Verzweigungen	9 / 10
CHARAKTERE	+ tiefgründig + wachsen einem ans Herz + Romantik	10 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten - SOLO-SPASS: 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: MUTIGES THRILLER-EXPERIMENT, BRILLANT INSZENIERT.

82

SPIELSPASS

Das Millionenspiel

RYL

Wer Geld braucht, spielt dieses Online-Rollen-spiel und gewinnt vielleicht eine Million Dollar. Wer Spaß braucht, lässt die Finger davon.



Eine der wenigen Quests: Gemeinsam mit Magier-Kumpel Ssarazer stürmen wir ein Soldatenlager.

Die Leichen kleiner Tiere pflastern Ihren Weg. Denn Sie sind der künftige Kaiser des Fantasy-Reiches Karte-hena. Um zum Herrscher aufzusteigen, kloppen Sie Eichhörnchen und Spinnen. Hunderte. Stundenlang. Nur so werden Sie im Online-Rollenspiel **Ryl** stark genug für Gefechte gegen andere Spieler. Wer Mithelden besiegt, klettert eine Rangliste empor. Wenn Sie bis zum 30. April 2006 den ersten Platz halten, reißen Sie den Thron an sich – und gewinnen eine Million Dollar.

Abenteuer in den USA

Das erste Hindernis auf Ihrem Karrierepfad sind jedoch keine Tiere, sondern Sprachbarrieren: Bisher gibt's nur englischsprachige **Ryl**-Server, eine deutsche Fassung ist nicht geplant. Hiesige Helden können die rund 8 Euro Monatsgebühr via **Paypal** überweisen und haben so auch eine Chance auf den Millionenpreis. Sie spielen als Mensch oder Alien-ähnlicher Ak'kan und wählen zu Beginn Ihre Klasse, zum Beispiel Magier oder Dieb. Mit Level 10 spezialisieren Sie sich weiter; Kämpfer etwa dürfen zum Krieger umschulen und zwei Äxte gleichzeitig schwingen. Quests gibt's wenige, also jagen Sie hässlich texturierte Tiere, um Erfahrung zu sammeln. Das flotte Kampfsystem erinnert an **Diablo 2**: Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, dreschen Sie flüssig animiert auf Feinde ein, per Rechtsklick lösen Sie effektvolle Manöver und Zauber aus.

Die Million Dollar können Sie nur abstauben, wenn Sie auf einem speziellen Turnierserver spielen. Der Beginn Ihrer PvP-Karriere setzt aber Geduld voraus. Vor Charakterlevel 50 (von 95) sind Sie zu schwach für Gefechte gegen Spieler. Erst nach mehreren Wochen Tierkloppe-ri erreichen Sie das PvP-Herzstück von **Ryl**: Gilden bekriegen einander und können Festungen bauen und belagern. Das ist weniger spektakulär als die Reichskämpfe in **Dark Age of Camelot**; trotzdem motivieren die

EINE MILLION BUGS?



In Ryl sind wir unter anderem auf die folgenden Probleme gestoßen:

- Lags und Abstürze sind an der Tagesordnung
- Wandtextures verschwinden oder tauchen erst auf, wenn wir bereits direkt vor ihnen stehen
- Charaktere sinken stellenweise im Boden ein
- Manche Menü- und Interfacebuttons müssen wir mehrmals anklicken, bis etwas passiert

PvP-Schlachten. Allerdings gibt's Balance-Probleme: So richten Schützen viel Schaden an und können sich unsichtbar machen – zu stark für faire Duelle. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:426



Kämpfe glänzen mit bunten Effekten. Hier kloppen wir wieder Tiere: Einen Wolf und ein Eichhörnchen.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ach, wenn ich einmal reich wär! Es hat schon seinen Grund, dass Ryl mich mit dem Versprechen auf eine Million Dollar ködern muss. Denn spielerisch hat der Titel ein Problem: Er ist überflüssig. **World of Warcraft** bietet mehr Atmosphäre, **Guild Wars** bessere PvP-Kämpfe und **Dark Age of Camelot** spannendere Belagerungen. Daher fehlen Ryl echte Höhepunkte, gute Ideen wie flotte Kämpfe und Gildenkriege motivieren nur ein paar Wochen lang. Danach landet Ryl in der Ecke. Denn mal ehrlich: Die Million hätte ich doch eh nicht gewonnen.



»Geld allein macht nicht glücklich«

*Paypal ist ein elektronisches Zahlungssystem über das Internet ► [QUICKLINK:6173](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:6173)

RYL ONLINE-ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	Planetwide Games / Youxiland	RELEASE (D)	21.6.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	25 € + 8 €/Monat
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 CD, 138 Seiten Handbuch	USK	nicht geprüft
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		
VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (91, GS 03/05) Atmosphärischer und detailreicher Online-Hit. Guild Wars (85, GS 07/05) Ausbalancierte, abwechslungsreiche PvP-Kämpfe.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN			
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	ISDN	DSL
LAUTSPRECHER Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/>			



► DVD: Test-Check



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK:427](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:427)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekte + Animationen - öde Texturen - Bugs	6 / 10
SOUND	+ gute Kampfeffekte - Musik - Umgebungsgeräusche	5 / 10
BALANCE	+ keine nutzlosen Talente - Klassen schlecht ausbalanciert	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ motivierende Gildenkämpfe - öde Jagd auf Monster	5 / 10
BEDIENUNG	+ WSAD- oder Klicksteuerung - Tasten nicht frei belegbar	6 / 10
UMFANG	+ große Welt + viele Talente - keine Handwerksberufe	7 / 10
QUESTS	+ erzählen kleine Geschichten - viel zu wenig Aufträge	5 / 10
TEAMWORK	+ interessante Gildenkriege - kein Gegenstände-Bau	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ dynamische Echtzeit-Kämpfe - Fernkämpfer zu stark	8 / 10
ITEMS	+ sinnvolle Waffen-Upgrades - viele Items nur zum Verkauf	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: SPIELERISCH FADE, DAFÜR LOCKT EIN MILLIONENPREIS.

