



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

GEHT DOCH IN RENTE!

PROBLEMKIND BRADLEY. David Bradley ist ein Designer der alten Schule. Der so ganz alten Schule, dass er von Spielen lieber die Finger lassen sollte. Wer im Jahr 2005 mit **Dungeon Lords** noch ein Rollenspiel ohne Automap veröffentlicht, gehört ohne Level-Up ins Bett geschickt. Überhaupt: Hoffentlich wird in Bradleys Firma bei

Vergehen wider gutes Spieldesign geprügelt. Levelbauer und Grafiker verdienen nämlich jeweils hundert Schläge auf die nackten Sohlen, mindestens! Klingt brutal, aber wer sich auch nur eine Stunde in die Verliese von **Dungeon Lords** wagt, versteht meine Wut. Schade, weil die guten Ansätze in den Oldskool-Schnitzern untergehen. David, Verweis!

DER SINGT DOCH FALSCH! Und noch ein unrühmliches Comeback: Dass **The Bard's Tale** nix mit den Rollenspiel-Klassikern von Interplay gemein hat, ist mittlerweile wohl jedem klar. Aber dann sollte der Namens-Nachfolger wenigstens ebenfalls ein gutes Spiel sein. Nix da, statt anspruchsvollen Kämpfen gibt's ödes Geschnetzel. Schade, für den besonders für alte Rollenspiel-Hasen erstklassigen Humor des neuen **The Bard's Tale** hätte ich mir einen würdigeren Rahmen gewünscht. Doch so kann man bei den Veteranen – David Bradley und dem Barden – nur raten: Geht doch in Rente!

INHALT

TESTS

Dungeon Lords	110
Lula 3D	113
The Bard's Tale	114
World of Warcraft: Battlegrounds	116

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 08/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Unitfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	NEU	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%)	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	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	06/04, 04/05: Addons
8	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
9	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony-Online	03/05	84	9	9	6	8	8	9	7	10	9	9	
10	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
11	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
12	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
13	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	
14	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
15	The Westerner	Adventure	DTP	Revivestronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	6	8	10	8	8	9	
16	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
17	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
18	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
19	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
20	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
21	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
22	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
23	Obscure	Action-Adventure	Atari	Microïds	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
24	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	Lucas Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
25	Runaway	Adventure	DTP	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	

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

Vom Hoffnungsträger zum Kellerkind

DUNGEON LORDS

Fehler über Fehler: Ist dieses Spiel damit ein Fall für die Mülltonne? Keineswegs – falls Sie actionreiche Kämpfe mögen und keinen Wert auf Story-Tiefgang legen.

Entwickler David Bradley (**Wizards & Warriors**)

schreibt im **Dungeon Lords**-Handbuch: »Sie werden feststellen, dass **Dungeon Lords** nicht einfach ein weiteres Spiel ist.«

Wir könnten antworten: »Klar, dafür hat's zu viele Bugs!« Das wäre jedoch unfair: Im 3D-Rollenspiel stecken gute Ideen, etwa die flotten Schnitzkämpfe und die flexible Charakterentwicklung. Die Handlung allerdings strotzt vor Fantasy-Klischees: Als einsamer Held ziehen Sie los, um den bösen Zauberer Volgar zu meucheln. Und neben Volgars Schergen lauern in Städten und Gräften eben reichlich Fehler.

Rudel-Prügel

Wie es sich für einen bösen Magier gehört, hetzt Ihnen Volgar Monster und Mörder an den Kehlen. Die Oberwelten und Verliese der **Dungeon Lords**-Welt wimmeln vor Feinden, darunter Dämonen und Geister. Gegen die Bestien bestreiten Sie oft Zufallskämpfe, schnitzeln etwa in der Wildnis ein Rudel Wölfe. Im Optionsmenü regeln Sie, wie häufig Gegnergruppen auftauchen; ganz abschalten dürfen Sie die zufälligen Gefechte nicht. Das lohnt sich, weil Gefechte Gold sowie Erfahrung bringen und auch noch Spaß machen.

Das gelungene Kampfsystem funktioniert wie in einem Actionspiel: Im Nahkampf blo-

cken Sie Attacken per Rechtsklick ab, bevor Sie mittels Linksklick mit Schwertern, Äxten oder Stäben zuhauen. Je nach Laufrichtung führt Ihr Held andere Manöver aus. Wer vorwärts stürmt, sticht zu; wer seitwärts läuft, schwingt den Prügel. Das fordert zwar Übung, bringt aber Dynamik. So wirbeln Sie um einen Minotaurus herum, wehren seinen Keulenschlag mit dem Schild ab, weichen mit einer Seitwärts-Rolle aus und hauen dem Biest ihr Flammenschwert ins Kreuz – klasse! Zielen ist allerdings Glückssache; eine Aufschalt-Funktion fehlt. Zauber à la »Feuerball« sausen automatisch zum nächsten Ziel.

Fernwaffen wie Bögen richten wenig Schaden an und wären nutzlos, wenn sich die doofen Feinde nicht manchmal ohne Gegenwehr beschießen ließen.

Die Bedienung per Maus und Tastatur klappt in den Kämpfen bestens. Wenn Sie das Inventar öffnen, bleiben alle Feinde stehen, und Sie können in Ruhe Heiltränke picheln oder Angriffszauber auswählen. Falls jedoch ein Feind einen Feuerball schleudert, bevor Sie das Inventar aufrufen, trifft Sie die Flam-



INFO

- > 7 Rassen
- > 4 Einsteigerklassen
- > 33 Mischklassen
- > 4 Magieschulen
- > 109 Zaubersprüche



Interessenkonflikt: Papa und Mama Drache verteidigen ihr Nest, doch wir brauchen die Eier für eine Quest.



In einer Gruft stoßen wir auf eine Horde Skelettkrieger.



Dem Minotaurus setzen wir per Sonnenstrahl-Zauber zu.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Die ersten zwei Stunden in *Dungeon Lords* fand ich ziemlich frustrierend. Das Anfangs-Gewölbe ist extrem öde, die Gegner fantasielos. Doch dann nimmt das Spiel nach und nach an Fahrt auf und spätestens als ich endlich raus in Freie durfte, kam Spaß auf. Es gibt jede Menge zu entdecken. Allerdings warte ich jetzt erst mal auf den Karten-Patch, denn ich habe keine Lust mehr durch Dungeons zu irren. Dann kehre ich aber gern wieder zurück.

»Später Spaß«



menkugel auch bei geöffnetem Menü. Daher sollten Sie nur im Rucksack kramen, wenn keine Fernkämpfer in der Nähe sind.

Flexibel und fähig

Erledigte Feinde und Aufträge bringen Erfahrungspunkte, die Sie direkt in Ihre Fertigkeiten investieren. Motivierend: So müssen Sie nicht erst bis zum Levelaufstieg warten, um Ihre Attribute zu steigern, Talente zu lernen oder vorhandene zu verbessern. Die vielfältigen Fertigkeiten reichen vom Schloßerknacken bis zur arkanen Magie. Welche Talente Sie wählen, hängt von Ihrer Klasse ab. Krieger etwa nutzen alle Waffenarten, zaubern aber mies. Gut: Wenn Sie sich einer Gilde anschließen und deren Quests erfüllen, schalten Sie Mischklassen frei. Zum Beispiel dürfen Adepten, die dem Celestischen Orden angehören, zum Paladin aufsteigen und fortan schwere Rüstungen tragen.

Die Zaubersprüche der vier Magierrichtungen kaufen Sie bei Händlern. Deshalb müssen Magier im Spielverlauf viel mehr Gold ausgeben als Krieger, die Rüstungen und Waffen von Gegnern erbeuten. Arkane Zauberbücher und Celestische Kristalle bieten jeweils eine Ladung eines Zauberspruchs und frisken sich nach Gebrauch wieder auf. Todesmagier mixen Hexereien aus Zutaten wie Rattenschwänzen. Und als Runenmagier kombinieren Sie Runensteine zu Zaubersprüchen. Auch Krieger dürfen Magie nutzen, richten aber wenig Schaden an. Erst wenn Ihr Held eine Schule erlernt, sinken Aufladezeiten, die Durchschlagskraft steigt.

DUNGEON LORDS FÜR UND WIDER

+ PRO



+ Das actionreiche Kampfsystem bringt Dynamik: Schläge mit dem Schild blocken, mit dem Schwert zustechen, ausweichen – alles klappt problemlos.



+ Die Charakterentwicklung ist flexibel, per Menü verteilen Sie Erfahrungspunkte direkt nach dem Kampf auf Attribute und Fertigkeiten – das motiviert.



+ Außerhalb von Städten ist die Spielwelt zwar menschenleer. Wer fleißig erkundet, stößt aber auf Schatzkisten, Drachennester und Burgruinen.

- KONTRA



- Viele Räume bestehen nur aus kahlen Wänden, Möbel oder Ziergegenstände fehlen meist. Das kostet viel Atmosphäre, Gothic 2 ist stimmungsvoller.



- Die Story dreht sich um böse Zauberer, eine verschwundene Prinzessin und rivalisierende Fürsten – ein übler Schmelztiegel von Fantasy-Klischees.



- Da es in *Dungeon Lords* keine Automap gibt, geht in den verwinkelten Innenlevels schnell der Überblick verloren – zumal Gänge häufig gleich aussehen.

Ohne Quest nix los

Die Story von *Dungeon Lords* beginnt in einem öden Keller, führt Sie dann aber an interessante Schauplätze wie Elfenfestungen, Städte und Schlangentempel. Den Weg dorthin müssen Sie alleine finden, eine Karte fehlt. Insbesondere in den verwinkelten Tempeln geht flugs die Übersicht flöten. Publisher Dtp will die Automap per Patch nachliefern. Auch das Questlog verwirrt: Es verzeichnet einen Kurzabriss der Ziele, aber keine Wegbeschreibungen – die müssen Sie per Hand notieren. Dafür

sind die Aufträge vielfältig; unter anderem befreien Sie Gefangene und jagen Drachen. Abseits der langen Haupt- und Gildenquests gibt's wenig zu tun, Nebenquests sind Fehlanzeigen. Bugs machen zudem einige Missionen unlösbar – etwa, weil Personen nicht auftauchen.

In *Dungeon Lords* treffen Sie nur wenige NPCs, die meist in



KELLERKÄFER



Voller Fehler
Dungeon Lords strotzt vor Bugs. Wir sind unter anderem auf folgende Fehler gestoßen:
 > Der Schwesterschaft-Gilde können Sie nicht beitreten, weil eine Kontaktperson nicht auftaucht.
 > An einer Stelle sollen Sie mehrere Wellen Elfen-geister abwehren. Wenn Sie jedoch den Spielstand laden, erscheint die nächste Welle nicht – Sie können die Aufgabe nicht mehr erfüllen.
 > Die KI-Gegner stecken manchmal zwischen Bäumen oder Säulen fest und lassen sich beschießen.
 > Die Reparatur und die Identifikation von Gegenständen wurden aus dem Spiel entfernt, sind aber immer noch anwählbar. Beide funktionieren nur nicht.
 > Stellenweise klingen Soundeffekte dumpf oder verschwinden ganz.



Der KI-Troll hängt fest und lässt sich beschießen.

Patch-Pläne
Publisher Dtp hat bereits einen Patch angekündigt, der rechtzeitig zur Veröffentlichung von Dungeon Lords erscheinen soll. Neben Feintuning an der Spielbalance und diversen Fehlerbereinigungen soll das Update endlich eine Automap bringen, damit Sie sich in den weitläufigen Levels nicht mehr verlaufen. Warum eigentlich nicht gleich so?!

Städten herumstehen. Dafür erzählen die Personen interessante Geschichten. Ansonsten ist die Oberwelt menschenleer; dafür stoßen Sie auf Schätze und Questziele wie Drachennester. Unter der Erde geht's dennoch spannender zu. Verliese strotzen vor Fallen, Geheimgängen und Schalterrätseln. Teils gibt's unfaire Momente, etwa wenn Sie am Levelende ohne Heiltränke



Zwerg Michael und Monster Mick metzeln im Koop-Modus Goblins.

vor einer Riesenschlange stehen. Immerhin können Sie sich an Ort und Stelle beliebig oft wieder beleben lassen, verlieren dann aber Erfahrungspunkte.

Ober- und Unterwelten sind meist eintönig texturiert; ein Kerker sieht aus wie der andere. Häuser bestehen aus kahlen Wänden. Das kostet Atmosphäre, Gothic 2 wirkt dank liebevoller Details viel stimmungsvoller. An den Charaktermodellen erkennen Sie hingegen sogar das fein gezeichnete Wappen auf der Rüstung. Profisprecher vertonen die guten Dialoge; die Stereo-Soundeffekte sind jedoch schwach, Musik gibt's nicht. Oft lässt ein Bug den Sound dumpf klingen oder ganz verstummen.

Gemeinsam einsam

Dungeon Lords dürfen Sie mit bis zu sieben Mitstreitern via LAN oder Internet im Koop-Modus spielen. Das ist an sich eine tolle Idee, aber nicht ausgereift. So werden Gold und Erfahrung nicht geteilt: Sie bekommen nur Goldstücke, die Sie selbst aufsammeln und nur Erfahrung für Monster, die Sie selbst erledigen – gemeinsames Spielen sieht anders aus. Zudem fehlt ein Handelsfenster; um Gegenstände weiterzugeben, müssen Sie diese auf den Boden legen. Trotz dieser Nachteile und häufiger Lags hat der Koop-Modus große Momente: Es macht Spaß, sich durch Skelette zu hacken, während der Kumpel Feuerbälle schleudert. Zudem ist Dungeon Lords das einzige aktuelle Koop-Rollenspiel. Zumindest in dieser Hinsicht hat David Bradley also Recht. **GR**

HOTLINE: (0900) 151 00 54 1,95 €/MIN.



Im Schlangentempel stoßen wir auf Feuermagier und schwebende Ungeheuer.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Dungeon Lords ist unfertig (wo ist die Karte?) und voller Bugs. Trotzdem spiele ich weiter. Weil mir die Kämpfe Spaß machen. Weil die Charakterentwicklung flexibel ist. Und weil das Sammelprinzip greift: Ich gebe nicht auf, bevor mein Charakter die beste Ausrüstung erbeutet. Die klischeehafte Story stört mich nicht, eintauchen kann ich in die Welt aber auch nicht – dazu sie zu steril. Fürs schnelle Schnetzeln zwischendurch ist Dungeon Lords jedoch okay. Mein Tipp: Die nächsten Patches abwarten, dann probespielen.



»Action ja, Tiefgang nein«

DUNGEON LORDS ROLLENSPIEL

PUBLISHER	DTP / Heuristic Park	RELEASE (D)	21.6.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 80 Seiten, Karte	USK	ab 16 Jahre



DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F68

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Vampire 2 (87, GS 01/05) Atmosphärisches, actionreiches Vampir-Abenteuer.
 Gothic 2 (86, GS 10/03) Exzellentes Rollenspiel mit großer, lebendiger Welt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT An sich ist der Koop-Modus eine tolle Idee, aber nicht ausgereift.
 MODI Koop für bis zu acht Spieler via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Gegnermodelle + schöne Effekte - eintönige Umgebung	6 / 10
SOUND	+ Profisprecher - miese Effekte - Bugs	6 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Fertigkeiten - unfaire Stellen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ interessante Schauplätze - sehr sterile Welt	6 / 10
BEDIENUNG	+ gut in Kämpfen - keine Karte - schwaches Questlog	7 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + viele Talente - stellenweise Leerlauf	9 / 10
QUESTS	+ Hauptstrang und Gilden - keine Nebenquests - Bugs	6 / 10
CHARAKTERE	+ flexible Entwicklung + Mischklassen - teure Magie	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ dynamische, actionreiche Kämpfe - umständliches Zielen	8 / 10
ITEMS	+ Vielfalt - viele nur zum Verkauf	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden



FAZIT: ACTIONREICHES ROLLENSPIEL MIT NERVIGEN BUGS.

Rückkehr der Riesenbrüste

LULA 3D

Panik in der Redaktion: Oh Gott, ein neues Lula-Spiel! Was bisher für Dampfbaden-Sex ohne Spielspaß stand, mausert sich zum passablen Adventure. Mit Dampfbaden-Sex.

Klar ist man als Porno-Darsteller, uhm, vertieft in seinen Job, da geht schon mal an einem vorbei, wenn Unbekannte nebenan drei Darstellerinnen vom Set entführen. Überrascht durchwühlt Chefin Lula ihre Dienstvilla, doch keine Spur von den Vermissten. Die Polizei

einschalten? Macht man als Porno-Queen nicht so gern. Also stöckelt die aufgedonnerte Blondine im Flittchen-Outfit durch einen 3D-Krimi, um selbst nach nackten Tatsachen zu suchen.

Die Blondine denkt

Die Verbrecherhatz führt die ballonbrüstige Sexikone quer durch den Westen der USA. Sie steuern Lula aus der Schulterperspektive, für alle Aktionen reicht ein simpler Mausclick. Trotz Trash-Atmosphäre: **Lula 3D** entwickelt durchaus klassische Adventure-Tugenden. Die Rätsel sind so zahlreich wie einfach und durch viele Hinweise gestützt – etwa wenn Sie einem Säuer seine Lieblingsmischung aus Absinth und Lakritze zusammenbrauen. Wenn's nicht weiter geht, liegt das an nervigen »Schau noch mal alles an«-Zwängen: Mal ist eine vorher verschlossene Tür offen, mal hat Lula nutzlose Töle Dusty plötzlich eine Hundemarke um. Gelegentlich liefern Sie sich in simplen Reaktionsspielchen Schussduelle oder werfen Gegenstände. Das skurrile Szenario wird in der zweiten Spielhälfte zunehmend absurd, etwa wenn Lula



Lula muss im schäbigen Nachtclub schäbige Nachtclubarbeit leisten: Gläser abräumen.



Im Saloon wird eifrig gezeugt – wie eigentlich überall.



Zwischensequenz: Gina rettet Lula aus akuter Gefahr.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Lula 3D hat so viel mit Erotik zu tun wie ein Porno, stattdessen gibt's talentlose Nackteis – wenn's das ist, was Sie wollen, dann schauen Sie lieber die Spätfilmchen im Sportfernsehen. Beischlaf beiseite, bleibt frech-frivole Unterhaltung für Erwachsene: anzügliche Dialoge, skurrile Szenarien. Das bescheuerte Inventar zerstört viel vom Spielfluss, den Rest Erregung ersticken die kruden Animationen. Nächstes Mal weniger Sex, mehr Spiel – und Lula wird Leisure Suit Larry's verdorbene Schwester.

»Erregend wie diese Lula-Skizze: :-*3«



mit Hunden auf den Mount Rushmore schießt oder das Set des Films »Rodeo-Astronaut« besucht. Die Fachsimpelei mit dem bekoksten Regisseur ist eine der witzigsten Szenen im Spiel.

Immerhin Humor

Überhaupt, der Witz: Blondchen Lula schwankt zwischen Sexgier und philosophischen Abhandlungen, trotzdem zünden immer mal wieder feine Gags – etwa wenn ein Katzenfutter neben Huhn (»min. 1%«) vor allem »Katzensuchtmittel« enthält oder Lula und ein Tankwart so lange aneinander vorbeireden (»Was?« – »Was?« – »Was?«), bis

der Mann entnervt aufgibt: »Ich verstehe diese Frau einfach nicht!« Die Slapstick-Dialoge leiden – wie das ganze Spiel – vor allem am erbärmlichen Tempo: Lula stakst steif durch die 3D-Umgebung und fischt gemächlich Flaschen, Kippen oder Pizzaschachteln aus ihrem Dekolletee, bevor sie sie einsetzt. Und der Sex? Davon gibt's reichlich, auch wenn Lula selbst erstaunlich lang die Finger von anderen lässt und höchstens mal Hand an sich selbst legt – die erste der plumpen Dildo-Szenen zerstört schon nach zwei Spielminuten jeden Anflug von Erotik. **CS**

► HOTLINE: (01805) 29 92 66 0,12 €/MIN.

LULA 3D ADVENTURE

PUBLISHER: CDV RELEASE (D): 22.6.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 20 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 4 Seiten Handbuch USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT Leisure Suit Larry 8 (63, GS 01/05) Derbe und witzig, dumme Minispiele. Erotic Empire (30, GS 02/05) Erbärmliche Rotlicht-Simulation ohne Kick.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1200+ AMD	XP 1700+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Umgebungen	- Animationen	- Figuren	4 / 10
SOUND	+ passende Musik	- Sprache zu träge, schlecht geschnitten		8 / 10
BALANCE	+ meist logische Rätsel	+ viele Hinweise		7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Rotlicht-Stimmung	+ skurrile Orte	- Erotik? No, nur Sex	5 / 10
BEDIENUNG	- träge Steuerung	- elend langsamer Inventarzugriff		3 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze	- Rätsel meist schnell gelöst		6 / 10
HANDLUNG	+ einigermaßen stimmige Krimi-Story	- Handlungssprünge		6 / 10
CHARAKTERE	+ kesse Lula...	- ...sieht fürchtbar aus	- flache Charaktere	4 / 10
DIALOGE	+ manchmal witzig und originell	- oft plump und dümmlich		6 / 10
RÄTSEL	+ zahlreich, einfach und klar	- lahme Minispielchen		6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten SOLO-SPASS: 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: KESSE RÄTSELEI IM RAMMEL-SZENARIO.

55

SPIELSPASS



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F&T

Spiel mir das Lied vom Gamedesign

THE BARD'S TALE

Eine klischeehafte Story, ein cooler Held und viel Humor. Letzteres brauchen Sie massenhaft, denn es gibt Missklänge in des Bardens Geschichte.

Seid gegrüßt, holde Leserschaft. Lasst mich Euch eine Geschichte erzählen. Eine Geschichte über einen fieschen Barden, der auszog, eine Prinzessin zu retten. Er begann das gefährliche Abenteuer nur mit einem Dolch und seiner Laute bewaffnet, aber mit Mut im Herzen sowie der Hoffnung auf Ruhm und eine schöne Frau. Doch der Weg war steinig: Immer wieder musste er scheinbar unendliche Wälder durchqueren. Oft glaubte er gar, im Kreise zu laufen. Stunde um Stunde erschlug er Trolle, Wölfe und Skelette, so dass es selbst ei-

nem Recken wie ihm langweilig wurde. Doch er nahm seinen Auftrag mit Humor, denn nur so konnte er schließlich die hübsche Maid befreien.

Fortsetzung?

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Das Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** von Entwickler Inxile hat nur den Namen mit der zwischen 1985 und '88 erschienenen **Bard's Tale**-Reihe gemein. Näheres zu diesen Rollenspiel-Urgesteinen lesen Sie übrigens in unserer »Hall of Fame« auf Seite 190. Anders als in den Uralt-Klassikern lenken Sie den Barden der Neuzeit wie in **Diablo 2** per Maus aus der Vogelperspektive, kloppen in Echtzeit unzählige Monster, erledigen Quests und sammeln Erfahrung. Zu Beginn des Spiels verteilen Sie Punkte auf sechs rollenspiel-typische Charakterwerte wie Stärke, Geschicklichkeit und Vitalität. Auf unterschiedliche Klassen müssen Sie verzichten. Dafür gibt's Sekundär-Fertigkeiten, die Sie mit Levelaufstiegen nach und nach freischalten: So lernen Sie beispielsweise, mächtige Zweihand-Waffen zu führen oder ei-



Das Baumwesen Herne hat unsere Gruppe mit Ranken »festgewurzelt«.

nen streunenden Hund für den Kampf abzurichten.

Anschließend beginnt die Geschichte wie in **World of Warcraft** direkt beim ersten Auftraggeber: Sie sollen in einem Weinkeller Ratten töten. Bevor Sie sich über das ausgelutschte Fantasy-Spiel-Klischee aufregen können, macht das schon der Barde: »War irgendwie klar, dass ich als erstes eine Rattentaplage beseitigen muss.« Schnell

steht fest: **The Bard's Tale** nimmt sich selbst nicht ernst. Immer wieder kommentiert der Barde in sehr guter Sprachausgabe Ereignisse mit trockenem Humor oder blickt plötzlich in Richtung Kamera und beginnt, mit dem Erzähler zu streiten – klasse!

Immer dieselbe Leier

Obwohl Sie sich frei in der Hauptstadt bewegen und mit vielen Leuten sprechen können,



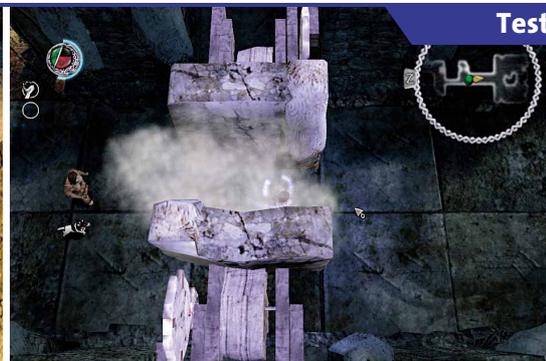
WITZIGE MOMENTE IN THE BARD'S TALE



Hin und wieder gibt's lustige Sing-Spiele, bei denen Sie den Text durch einen hüpfenden Punkt miträllern können. Viele Dialoge lassen Ihnen die Wahl, wie Sie antworten. Probieren Sie beide Optionen aus – die Witze sind es wert.



Auf der hübschen, dreidimensionalen Übersichtskarte reisen Sie von einem Kapitel zum nächsten.



In den Dungeons gibt's fiese Fallen wie diese Stampfer.



Auf einer weg gebrochenen Eisscholle bekämpfen wir magische Tentakelwesen, die ohne Vorwarnung aus dem Fluss springen.

Für den Kampf gegen die Untoten haben wir mit unserer Laute drei KI-gesteuerte Wesen zu Hilfe gerufen: Links betäubt eine Elektrospinne die Skelette, in der Mitte zündelt ein Feuer-Geist, rechts heilt uns eine Priesterin.

verläuft die Kampagne streng linear. Stets finden Sie nur einen Auftraggeber, der Sie anschließend in ein dafür freigeschaltetes Gebiet schickt. In Dialogen können Sie meist positiv oder negativ reagieren. Das wirkt sich allerdings nur gering auf Quest-Verläufe oder Belohnungen aus. Nebenaufgaben gibt's zwar, die verlaufen aber immer parallel zum roten Faden der Geschichte und werden deshalb meist automatisch im Vorbeigehen gelöst. Problem: Die Quests sind zwar allesamt in nette Geschichten verpackt, aber stets unnötig in die Länge gezogen. Beispielsweise sollen wir einen zuvor entkommenen Troll-Zauberer in einem Wald aufspüren. Um ihn zu finden, müssen wir einen KI-gesteuerten Bauern begleiten, der für uns magische Barrieren auflöst. Dabei gilt es, an jedem Hindernis innerhalb kurzer Zeit alle

Feinde auf einem Felsvorsprung per Pfeil und Bogen zu töten, sonst rennt der Helfer davon. Klingt spannend, ist es aber nicht, weil die Mission über eine Stunde dauert. Zudem langweilen die detail- und abwechslungsarmen Außenlevels selbst den motiviertesten Abenteurer nach ein paar Quests.

Klick-Rekord

Wo **Diablo 2** in Kämpfen schonend mit Maus und Finger umgeht, droht bei **The Bard's Tale** eine Sehnenscheidenentzündung: Sie müssen jeden Schwertstich einzeln auslösen. Da im Gefecht oft die Übersicht flöten geht, verkommt das Spiel zur anstrengenden Klickorgie. Ebenfalls umständlich: Der Barde kann mit seiner Laute Wesen wie eine Bogenschützin oder einen Feuer-Geist beschwören, die ihm in Kämpfen aushelfen. Eine nette Idee, aber: Die Lieder, die

der Held hierfür spielen muss, suchen Sie in umständlichen Menüs aus. In der Hektik eines Kampfes erschallt deshalb hin und wieder die falsche Melodie. **The Bard's Tale** verzichtet übrigens auf Inventar-Verwaltung à la **Diablo 2**. Wenn Sie ein besseres Schwert bei einem getöteten Feind finden, legt der Barde es automatisch an – das alte ver-

schwindet. Somit entfällt zwar das ständige Rennen zum Händler, aber auch das Gefühl, seinen Charakter bis ins letzte Detail selber zu beherrschen. Kleines Detail zum Schluss: Im Verlauf des Spiels schalten Sie Bildergalerien und Barden-Lieder frei, auf die Sie über das Hauptmenü zugreifen können.

► **HOTLINE:** (0190) 882 412 10 1,86€/MIN

THE BARD'S TALE ACTION-ROLLENSPIEL				
PUBLISHER	Ubisoft / Inxile	RELEASE (D)	16.6.2005	
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro	
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre	
GEEIGNET FÜR				
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER			
1	2	3	4	
5	6	7	8	
9	10	PROFI		
VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Suchterregende Monsterhatz mit brillanter Balance.				
Neverwinter Nights (85, GS 08/02) Action- und Storylastiges D&D-Rollenspiel.				
TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	7,3 GB Festpl.	7,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER		Stereo		2 vorne, 2 hinten
		5.1		6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte Innenlevels + polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Effekte + keine Hintergrund-Musik	7 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + teils unfair verteilte Speicherpunkte	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unzählige Cutscenes + derber Humor + stimmige Welt	9 / 10
BEDIENUNG	- Inventar-Verwaltung - nerviges Geklicke in Kämpfen	4 / 10
UMFANG	+ freispielbare Extras - recht kurze Solo-Kampagne	7 / 10
QUESTS	+ in nette Geschichten verpackt - kaum Abwechslung	6 / 10
CHARAKTERE	+ markiger Held + Dialoge + starke KI-Kameraden	9 / 10
KAMPF	+ erlernbare Melodien + oft unübersichtlich	7 / 10
ITEMS	+ viele Lieder und Artefakte - kaum individuelle Waffen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: MONSTER-KLOPPEN MIT WITZ UND VIELEN LÄNGEN.



DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

The Bard's Tale glänzt durch einen markigen Helden, die übertriebenen Klischees und den Humor. Das ist selten im eher ernsten Rollenspiel-Genre. Wären da nicht die in die Länge gezogenen Missionen, die tristen Landschaften und die immergleichen Monster. Zudem kann ich ein Lied über ein Dutzend andere Rollenspiele singen, die leichter zu bedienen sind. Trotzdem, die nächste Mission spiele ich noch. Wer weiß, was der Barde dann wieder für einen Witz reißt.



»Zum Lachen und Heulen«

- DVD: Video-Special
- HALL OF FAME: The Bard's Tale: Eine Historie
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK **F50**

Orc sagen: Jetzt gibt's Hae!

WORLD OF WARCRAFT SCHLACHTFELDER

Der lang ersehnte Patch macht unsere Abenteuer-Referenz endlich auch für PvP-Fans interessant.

Was haben wir **World of Warcraft** mit Lob überhäuft: Atmosphäre, Balance, Bedienung – alles toll! Gefechte zwischen Spielern (Player versus Player, kurz PvP) blieben jedoch das ungeliebte Stiefkind des Online-Hits, da es weder Arenen noch eine Belohnung für PvP-Siege gab. Am 6. Juni 2005 brachte das Update 1.5.0 die Schlachtfelder, zwei PvP-Gebiete, in denen sich Horde und Allianz bekämpfen. Hinzu kommt das Ehresystem aus Patch 1.4.0: PvP-Siege bringen Ranglisten-Punkte; wer im Rang aufsteigt, schaltet tolle Gegenstände frei. So wird **World of Warcraft** besser – aber immer noch nicht ganz perfekt.

WOFÜR GIBT'S EHRE?

- Siege über Mitspieler, deren Level-Anzeige nicht grau gefärbt ist
- Boss-NPCs wie Orc-Herrscher Thrall oder Zwerge-König Bronzebeard
- Schlachtfeld-Quests
- einige Schlachtfeld-NPCs
- gewonnene Schlachtfeld-Partien

Die Schlachtfelder funktionieren wie Instanzen, die Kämpfer sind unter sich. Wenn das Spielerrimit erreicht ist, öffnet sich ein neues Feld für die nächste Gruppe. Jede Partei betritt die Instanz durch einen eigenen Eingang; wenn Sie mitschlachten wollen, melden Sie sich am Tor an. Bis ein Platz frei wird, müssen Sie jedoch teils stundenlang ausharren. Allianz-Recken warten oft auf Gegner, weil die Horde weniger Spieler hat. Zwar können Sie währenddessen andere Aufträge erledigen und werden später gefragt, ob Sie das Feld betreten wollen. Doch wer dann ablehnt, muss wieder warten – nervig.

Das Lied von der Flagge

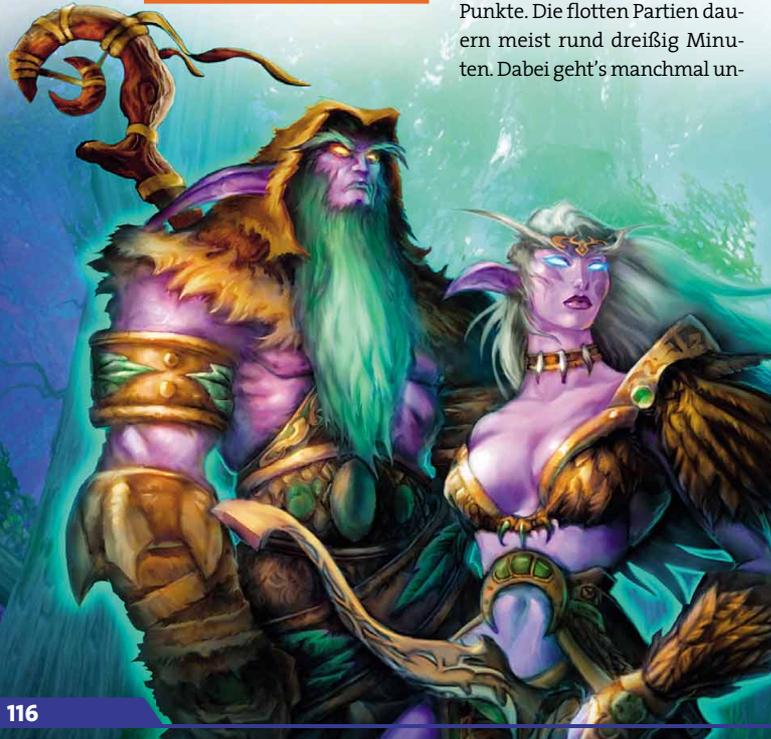
Auf dem Schlachtfeld Warsong-Schlucht spielen pro Partei mindestens acht, maximal zehn Spieler (ab Level 20) Capture-the-Flag. Die Fraktion, die dreimal die Flagge des Feindes aus dessen Basis klaut, gewinnt eine Runde und bekommt Ehre-Punkte. Die flotten Partien dauern meist rund dreißig Minuten. Dabei geht's manchmal un-



Alterac-Tal: Die Allianz hat einen Baumriesen beschworen, die Horde gerät in Panik.

fair zu, da sich Ihr Held um bis zu zehn Stufen von Feinden unterscheiden kann. Ärgernis: Flaggen werden nicht auf der Karte angezeigt; wenn der Feind ihr Banner klaut, müssen Sie es suchen. Ein seltener Bug sorgt manchmal dafür, dass fünf Horde-Charaktere gegen zehn Allianzler spielen, obwohl das nicht vorgesehen ist.

Wenn Sie auf einem Schlachtfeld sterben, erscheinen Sie als Geist auf einem Friedhof. Dann können Sie zu Ihrer Leiche zurücklaufen und dort wieder auferstehen. Um Gegner daran zu hindern, nehmen Sie erledigten Feinden ihr Abzeichen ab – dann müssen sie sich die Gefallenen auf dem Friedhof wieder beleben lassen. Anders als im normalen



Warsong-Schlucht: Ein Elfen-Schurke hat die rote Horde-Flagge geklaut.



Warsong-Schlucht: Unser Horde-Trupp stürmt die Allianz-Festung. Dort warten bereits Verteidiger.

Spiel nimmt ihre Ausrüstung dabei keinen Schaden, zudem kehren sie mit voller Lebensenergie zurück. So kann's gleich weiter gehen, Heilpausen entfallen.

Blutiges Tal

Das zweite Feld unterscheidet sich deutlich von der Warsong-Schlucht: Das große Alterac-Tal fasst pro Fraktion bis zu 40 Helden zwischen Level 50 und 60. Schlachten dauern stets mehrere Stunden und sind viel komplexer als Capture-the-Flag. So gibt's neben je einer Basis samt NPC-Verteidigern für Horde und Allianz Wachtürme, Minen und Friedhöfe. Von den Türmen ballern KI-Schützen, in den Minen lagern Versorgungskisten. Wenn Sie diese Kisten in Ihrer Basis abliefern, greifen NPC-Soldaten den Feind an. Spieler können gegnerische Türme zerstören, indem sie diese fünf Minuten lang besetzen. So erobern Sie auch Gottesäcker, auf denen dann nur Verbündete auferstehen. Da es mehr Allianz-Anhänger als Horde-Helden gibt, kämpfen im Alterac-Tal schon mal 40 Zwerge gegen 20 Orcs.



Alterac-Tal: Vor einem Allianz-Vorposten entbrennt eine große Schlacht.

ALTERAC-IMPRESSIONEN



Quest: Die Schamanin braucht Spieler-Blut, Friedhöfe erobern wir, indem wir fünf Minuten lang an der Flagge ausharren.



Wir wehren Allianzler ab. Den Wachturm im Hintergrund hat der Feind schon abgefackelt.



Wir wehren Allianzler ab. Den Wachturm im Hintergrund hat der Feind schon abgefackelt.

Das ist kein Bug, die Teamstärke wird nur nicht ausgeglichen.

Im Alterac-Tal gibt's Schlachtfeld-Quests, die nette Geschichten erzählen. Als Horde-Held etwa sollen Sie im Auftrag eines Untoten seinen noch lebendigen Menschenbruder töten. Der Mensch beauftragt seinerseits Allianzler, den modrigen Bruder zu erledigen – klasse! Jede Partei kann ein Monster beschwören: Wenn Krieger der Horde Blut von erledigten Spielern zu einer NPC-Schamanin bringen, erschafft sie einen Frostgiganten; die Allianz ruft einen Baumriesen herbei. Um zu gewinnen, müssen Sie die Feindbasis stürmen. Bugs treten selten auf, manchmal fehlt die Schamanin.

Nix Gilde – Orcs!

Keine Frage, **Guild Wars** bietet mehr Modi und mehr Abwechslung; reine PvP-Fans sollten lieber dort abenteueren. Die **World of Warcraft**-Schlachtfelder decken dennoch jeden Geschmack ab: Wer Action mag, spielt Capture-the-Flag; wer auf hin und her wogende Schlachten steht, besucht Alterac. Das fügt sich

nahtlos in die **WarCraft**-Welt ein; für Fans ist es ein tolles Gefühl, als Soldat im Krieg zwischen Horde und Allianz mitzumischen – ein Atmosphäre-Plus.

Die Schlachtfelder gleichen zudem Schwächen des Ehresystems aus. Selbst Gelegenheitspieler sammeln in Schlachtfeld-Partien durch Quests und Siege viel Ehre – vorausgesetzt, sie ertragen die Wartezeit. Dörfer werden nun nicht mehr überfallen, weil sich Spieler zum PvP-Gemetzel in die Instanzen zurückziehen. Und seit Patch 1.5.0 quittiert **World of Warcraft** getötete Zivilisten mit Ehre-Abzug. Ärgerlich nur, dass Morde an schwachen Spielern noch immer nicht bestraft werden. Weil PvP nun sinnvoll und motivierend ist,

werten wir **World of Warcraft** dennoch auf. Unsere Referenz ist nun zwar nicht perfekt – aber eben ein bisschen besser. **GR**

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Auf die Schlachtfelder habe ich mich lange gefreut und wurde nicht enttäuscht – trotz Bugs und Wartezeiten. Alterac-Tal und Warsong-Schlucht sind unterschiedlich und dennoch Spaßig. Guild Wars bietet dem PvP-Fan zwar mehr Abwechslung. Weil die Schlachtfelder sowohl vom Grafikstil als auch von den Quest-Geschichten her in die **WarCraft**-Welt passen, stört mich die mangelnde Vielfalt aber nicht. So werde ich mich die nächsten paar Monate auf den Schlachtfeldern tummeln. Danach bin ich gespannt, wie Blizzard nachlegen will.

»Für die Horde!«



WOW: SCHLACHTFELDER ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER Vivendi / Blizzard RELEASE (D): 8.6.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 13€ / Monat
 AUSSTATTUNG keine (Patch 1.5.0/1.5.1) USK ab 12 Jahre

GEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Guild Wars (85, GS 07/05) Noch besseres PvP dank taktisch fordernder Gefechte.
 Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Faszinierende Belagerungen, öde Quests.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800	ISDN	DSL
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1



BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comicstil + Landschaften - Charaktere	8 / 10
SOUND	+ passende Musik + Effekte - Musik nicht dynamisch	8 / 10
BALANCE	+ Startpositionen - Charaktere nicht optimal ausbalanciert	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Schlachtfeld-Quests erzählen Geschichten	10 / 10
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen - Flaggen werden nicht angezeigt	9 / 10
UMFANG	+ großes Alteracal + kleinere, schnellere Warsong-Schlucht	10 / 10
QUESTS	+ endlich PvP-Aufgaben + Abwechslung vom Quest-Einerlei	9 / 10
TEAMWORK	+ abgestimmte Fertigkeiten + Jede Klasse nützlich	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ taktisch fordernde Gefechte - keine Gruppen-Kombos	8 / 10
ITEMS	+ spezielle Schlachtfeld-Gegenstände und -Belohnungen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 500 Stunden

FAZIT: GELUNGENER PVP-PATCH FÜR DIE ONLINE-REFERENZ.

