



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

## HART UND SCHNELL

**SCHNETZLER VS. CRAFTER.** Ein Graben trennt die GameStar-Redaktion. Auf der einen Seite: die **Guild Wars**-Fraktion, angeführt von der Kollegin Schmitz. Auf der anderen die eisernen **World of Warcraft**-Spieler unter Krieger Spormann. Hinter dem (meist friedlichen) Konflikt stecken zwei Spiel-Philosophien: Blizzards Hit ist trotz aller Massenmarkt-Zugeständnisse ein klassisches Online-Rollenspiel mit monatlichen Gebühren. Der PvP-lastige Herausforderer **Guild Wars** beschert vor allem Teams schnelle Erfolge. Deshalb sind die beiden Titel gar keine echten Konkurrenten, sie »fühlen« sich zu unterschiedlich an. Trotzdem werden viele potenzielle **World of Warcraft**-Käufer lieber zu **Guild Wars** greifen – das kostet schließlich keine Abo-Gebühren.

**MIT DRUCK AUFS SCHLACHTFELD!** Offensichtlich hat auch Blizzard bemerkt, dass **Guild Wars** mögliche Kunden abzieht. Vor allem PvP-ler sind momentan beim NCSOFT-Titel einfach besser aufgehoben. Kein Wunder also, dass die **Battleground**-Erweiterung für **World of Warcraft** nun mit Hochdruck fertig gestellt wird, um der Abwanderung Richtung Kostenlos-Server Paroli zu bieten. Hoffentlich geht die Eile nicht zu Lasten der Spielbalance – die ist gerade beim Kampf gegen Menschen essenziell.

### INHALT

TESTS  
 Guild Wars \_\_\_\_\_ 120  
 Still Life \_\_\_\_\_ 126

#### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 07/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Lernvork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05	90	8	8	9	10	9	10	8	10	8	10	
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	NEU	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	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
12	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
13	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
14	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	10	7	9	8
15	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
16	The Westerner	Adventure	DTP	Revivtronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	6	8	10	8	9		
17	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
18	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
19	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
20	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
21	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
22	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
23	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
24	Obscure	Action-Adventure	Atari	Microids	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
25	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	Lucas Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	

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



In den Siedlungen verkaufen Sie Ihre Beute, lassen sich neue Rüstungen sowie Waffen schmieden und bilden mit anderen Spielern oder NPCs Gruppen für neue Abenteuer.



Bis Stufe 12 können Sie die Hauptaufgaben auch mit einem kleineren Team lösen. Zwei echte, gut miteinander arbeitende Spieler und eine Heiler-Gefolgsfrau (NPC) reichen.

Mannschafts-Spiel

# GUILD WARS

Sie spüren den Drang, sich mit anderen Spielern aus aller Welt zu messen? Sie haben nichts gegen atemberaubende Grafik? Sie mochten das Monster-Verdreschen in Diablo 2? Dann sollten Sie weiter lesen.



**S**chutz-Zauber schwirren durch die Luft, für fast eine Minute füllt aufgeregtes Plappern über die optimale Taktik den Team-Chat. Dann öffnet sich das riesige Steinportal – die Zeit läuft. Am Ende der zehn Minuten muss der Altarstein in der Mitte der Karte uns gehören. Das gegnerische Team: vier Krieger,

zwei Magier, zwei Heiler. Eine gute Aufstellung, doch zu knackn. Die Heiler sind die ersten damit beschäftigt sind, das eigene Leben statt das ihrer Kameraden zu retten, kann unser Team die anderen Feinde beseitigen. Feuerbälle brausen durch die Luft, Klängen sirren, die ersten Widersacher liegen am Boden. Doch dann fällt einer der Mönche, unsere Lebenspunkte sinken rapide. Kyra Eisenklinge, Schwertträgerin und Aushilfs-

arzt, schleicht sich abseits durch Canyons, erreicht den toten Heiler und holt ihn ins Leben zurück. Gemeinsam jagen die beiden zum Altar. Während Kyra dem Mönch den Rücken deckt, pöppelt er die Kameraden wieder hoch. In letzter Sekunde erobern sie den Altar. Sieg!  
Das Szenario ähnelt der aus Shootern bekannten Multiplayer-Variante »Team King of the Hill«? Genau das ist es auch. Mit dem Unterschied, dass dies ein PvP-Kampf (Player-versus-Play-

er) in **Guild Wars** war, einem Online-Rollenpiel, das in Wahrheit gar keins ist. Nicht nur, weil es anders als etwa **World of War** keine monatlichen Gebühren kostet.  
**Diablo 2 in 3D**  
**Guild Wars** bedient sich zahlreicher Mechanismen (Charakter-Erstellung, Levelaufstiege, PvP, Party-Bildung) des Online-Rollenpiel-Genres. Doch dahinter verbirgt sich eher eine grafisch aktualisierte 3D-Variante von

INFO

- ▶ 6 kombinierbare Klassen
- ▶ 75 Fertigkeiten pro Klasse
- ▶ maximal 8 Party-Mitglieder
- ▶ internationale, organisierte PvP-Kämpfe
- ▶ Guildensystem und -kämpfe
- ▶ keine monatlichen Gebühren

GILDENKRIEG NO OBEDIENCE VS. DAGGERS IN THE DARK



Los geht's: Zunächst der Teamtreff in der Gildenhalle. No Obediencce fehlt ein achter Mitstreiter. Der wird kurzerhand durch einen NPC-Gefolgsmann ersetzt. Die Wahl fällt auf einen Heiler.



Der Kampf beginnt: Das erste Ziel ist der Fahnenpunkt in der Mitte der Karte. Ist der erobert, hagelt es alle zwei Minuten einen Moralschub (mehr Gesundheit, mehr Energie).



Während der Rest des Teams das Tor der Gegnerhalle mit dem Gildendieb (NPC) knackt, deckt Noo Hero den Bereich hinter der Mauer mit Flammengeschossen aus dem Katapult ein.



Primärquests, die Sie in neue Gebiete führen, sollten Sie ab Stufe 13 mit einer kompletten Party bestreiten. Sonst wird es knifflig.

**Diablo 2**, wie es im Battlenet gespielt wird – ohne ein Plagiat zu sein. Zum besseren Verständnis: In **World of Warcraft** finden Sie eine zusammenhängende Welt, in der Sie auf andere Spieler treffen, mit denen Sie sich spontan zu Partys zusammenschließen können. In **Guild Wars**

hingegen besteht jedes Schnetzgebiet, jedes Abenteuer aus einer so genannten Instanz. Darin sind nur Sie, Ihre Party und sonst lediglich Monster oder friedliche NPCs unterwegs. Menschliche Mitstreiter finden Sie ausschließlich in den mal größeren, mal kleineren Siedlungen,

die mit der Battlenet-Lobby von **Diablo 2** vergleichbar sind. Kleiner Unterschied: In den **Guild Wars**-Siedlungen können Sie nicht nur Gruppen zusammenstellen, sondern auch Waren sowie Ausrüstungen handeln und Quests annehmen. Sollten Sie mal keine Lust auf Teamplay

haben, dürfen Sie kostenlos sogenannte Gefolgsleute engagieren. Das sind vom Spiel gesteuerte Mitstreiter, die Ihnen wortlos folgen und ihren Job ganz gut machen. Beißen Sie etwa ins Gras, holt Sie die Heiler-Gefolgsfrau Alesia auf jeden Fall ins Leben zurück. In höheren



Sauerei! Daggers in the Dark sind durch das kleine Tor entschlüpft und direkt zu unserer Basis (Schiff) gestürmt, um dort den Gildenherrn (NPC) zu töten. Wenn der fällt, ist alles aus.



Angriff knapp abgewendet, wir starten den Gegenangriff. Daggers in the Dark sind wieder belebt, leiden aber am Moral-Malus. Unser Magier greift direkt mit Feuerregen an.



Fast unverletzt dringen wir bis zum gegnerischen Gildenherrn vor. Der Widerstand ist gering, unser Heiler hat kaum Arbeit. Sieg! Diesmal. Doch dann kommt dieses bärenstarke US-Team...



Stufen jedoch versagen selbst die cleversten NPCs.

**Klick-Reisen**

**Guild Wars** unterscheidet zwischen zwei Quest-Arten: primäre und sekundäre. Erstere müssen Sie nicht annehmen, sondern einfach in den Siedlungen starten – durch Klick auf einen Button. Letztere holen sie sich

bei NPCs in den Siedlungen oder den Instanzen. Bei Ihren Reisen erkunden Sie nicht nur ständig neue, grafisch aufwändige atemberaubende Landschaften, sondern finden auch immer wieder neue Städte und kleinere Siedlungen, die dann auf der großen Weltkarte verzeichnet werden. Sobald ein neuer Ort erscheint, reicht ein

Klick darauf und Ihr Charakter wird dorthin teleportiert. Jedoch stört der nüchterne Teleportationsvorgang immer ein wenig die Harmonie der atmosphärischen Welt. Trotz der Instanzen läuft die Welt von **Guild Wars** auf einem riesigen, zusammengeschlossenen Servernetzwerk. Sind in einer Siedlung plötzlich zu viele Spieler, wird parallel dazu eine weitere erstellt, ein so genannter Distrikt. Von großen Orten gibt es so manchmal bis zu 30 identische Versionen – nur mit anderen Spielern darin. Haben Sie sich mit Freunden verabredet, müssen Sie deshalb den gleichen Distrikt wie Ihre Kameraden per Menü ansteuern, um dort hin zu gelangen.

- 1 Das Questlog verzeichnet Ihre Aufträge und jeweiligen Fortschritte in den aktiven Abenteuern.
- 2 Im Helden-Menü bestimmen Sie Ihre Attribute und sehen, wie lange es noch bis zum Levelaufstieg dauert.
- 3 Wer von Ihren Freunden online ist, sehen Sie mit Druck auf [N].
- 4 Ihre Fähigkeiten, die Energiekosten und die dazu gehörigen Attribute stehen im Fertigkeiten-Fenster.
- 5 Im Inventar finden Sie Ihre momentanen Habseligkeiten.
- 6 Auf dem Kompass werden das nächste Ziel der aktiven Quest, Feinde und Freunde markiert.
- 7 Sollten Sie Mitglied einer Gilde sein, verrät das Gildenfenster unter anderem, wer online ist und den aktuellen Platz in der Welttrangliste.
- 8 Der Gesundheitsstatus Ihrer Party-Mitglieder wird hier gezeigt.
- 9 Ihre Waffensets, über die F-Tasten schnell anzusteuern.
- 10 Ihre Fähigkeiten, die Sie vor Beginn der Mission aus dem Fertigkeitenverzeichnis ausgewählt haben.
- 11 Umgebungskarte der Spielwelt. [M] öffnet eine große Version.

**TECHNIK-CHECK**

**TUNING-TIPPS**

- 1 Installieren Sie aktuelle Grafiktreiber, ältere Versionen führen manchmal zu Bildfehlern.
- 2 Wir empfehlen 512 MByte RAM, mit 256 MByte ruckelt's selbst auf High-End-PCs kräftig.
- 3 Das Herabsetzen der »Schattenqualität« bringt bis zu 15 Prozent mehr Leistung.

4 Senken Sie die Texturqualität: Pro Stufe steigt die Framerate um bis zu 20 Prozent, die Optik leidet aber spürbar.

**CHECKLISTE**

- 2,0 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

**PERFORMANCE-TABELLE**

**MAXIMALE DETAILS**

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4/MX	Radeon 9000	Geforce 4/TI	Rad. 9800/9600/6600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 <sup>1)</sup> 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,6 GHz	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 <sup>2)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 <sup>1)</sup> 1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1,6 GHz	1024x768 1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,0 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 <sup>2)</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert  
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ maßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

**Charakter-Jonglage**

**Guild Wars** gibt Ihnen zwei Möglichkeiten, einen Helden zu erstellen: Zum einen lässt sich mit ein paar Klicks ein Level-20-Charakter basteln, mit dem Sie jedoch nur in die PvP-Areale dürfen. Zum anderen können Sie einen Rollenspiel-Charakter erschaffen, den Sie durch Abenteuer auf Stufe 20 bringen. Zunächst wählen Sie aus sechs Klassen: Waldläufer, Krieger, Mönch, Mesmer (Illusionist), Elementarmagier oder Nekro-

mant. Doch bald machen NPCs Sie darauf aufmerksam, dass es Zeit für eine sekundäre Klasse ist. So kombinieren Sie etwa Krieger mit Mönch oder Elementarmagier mit Nekromant. Jede Klasse besitzt eigene Fertigkeiten, die Sie in Quests erlernen oder bei Trainern kaufen. Ihre Künste sind zudem von Attributen abhängig. Als Krieger erlernen Sie Axt-, Hammer- und Schwertangriffe. Wollen Sie ein Klingen-Held sein, steigern Sie den Wert für »Schwert«. Super: Finden Sie dann einen starken Hammer, senken Sie einfach die »Schwertschaden« und steigern Ihr Hammer-Können.

Sie haben nicht zu jeder Zeit Zugriff auf alle Fertigkeiten. Bevor Sie in eine Instanz oder einen PvP-Kampf eintreten, müssen Sie sich für acht von maximal 150 Skills entscheiden. Da sind Grübeleien nötig: »Wir haben einen Mönch im Team. Da könnte ich auf Heilzauber verzichten



Ihr Charakter wird in die Zwischensequenzen eingebunden und kommt darin auch auch zu Wort.



Mit einem Klick auf die Karte reisen Sie in Siedlungen, die Sie schon frei gespielt haben. Die rote Markierung zeigt die Strecke innerhalb einer Instanz, die Sie dort zurück gelegt haben. So vermeiden Sie es, Wege doppelt zu laufen.

und statt dessen mehr Klingenkünste mitnehmen...« Das bringt Taktik in die Kämpfe.

**Korea verhauen**

Wichtiger Bestandteil von **Guild Wars** ist der Player-versus-Player-Kampf. Davon existieren drei Varianten: Die spektakulärste

sind die Turniere. Dabei treffen bis zu sechs Teams zu je acht Mann aufeinander, um etwa einen Altar zu erobern. In den Gildenkriegen hingegen geht es ums Erobern einer gegnerischen Gildenhalle. Zu Beginn werden diese Modi mit reinen PvP-Charakteren bestritten.

Denn bis Ihr Rollenspiel-Held auch in den großen Kloppeleien bestehen kann, muss er selbst mit Level 20 noch viel lernen und Rüstung sowie Waffen aufstocken. Der dritte PvP-Modus ist reines Charakter-Training: kleine Scharmützel mit zusammen gewürfelten Teams.

**PETRA SCHMITZ** petra@gamestar.de

Gute Güte! Kann mich mal jemand aus den Turnieren zurück ins normale Leben holen? Oder nein, besser nicht. Ich habe noch eine Rechnung mit Korea offen. Und mit Amerika. Ernsthaft: Die PvP-Kämpfe in Guild Wars sind genial und stehen einem spannenden Team-Shooter in nichts nach. Wenn es gar mit der Gilde (Grüße an die Jungst!) losgeht, sträuben sich mir die Nackenhaare vor Aufregung. Eine gute Taktik und schnelle Reaktionen sind dann mindestens so wichtig wie die Waffen in meiner Hand und der Heiler im Hintergrund.

**EIN BISSCHEN ROLLENSPIEL**

Wer andere Spieler nicht verhauen mag, wird aber auch seine Freude haben – vorausgesetzt, Sie mögen Partys. Dann levelt man gemütlich hoch, probiert ein wenig mit den Klassen rum und bekommt massig Spiel fürs Geld. Und vielleicht ist die Neugier dann so groß, doch den Schritt in eine Gilde oder ins Turnier zu wagen. Dann sehen wir uns vielleicht im Kampf gegen Korea. Oder Amerika. Oder beide.



»Turnier-Gier!«

Besonderheit der Turniere und Gildenkriege: Sie kämpfen gegen amerikanische und koreanische Teams. Das bringt Chancen. Denn hält etwa Europa die Vormachtsstellung auf den Servern, öffnet sich der Zugang zu einer lukrativen Instanz. **PET**

» [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E57**

**MICHAEL TRIER**

michael@gamestar.de

Manchmal ist mir World of Warcraft einfach zu viel. Was das dauert! Vor allem, wenn's grade noch andere Dinge zu leben gibt (Arbeit, Liebe, Motorrad fahren), überlege ich mir zweimal, ob ich mich noch »mal kurz« einlogge. Denn unter einigen Stunden schaffe ich Quests oder Instanzen selten. Guild Wars ist da flexibler: Ich muss nicht unbedingt menschliche Mitstreiter suchen. Für einen Quickie rekrutiere ich eine NPC-Party und los geht's. Zwar fehlt mir hier das Flair eines »echten« Rollenspiels, aber dafür lockt das schnelle, unverbindliche Abenteuer – ganz ohne Gebühren.



»Rollen-Quickie«

**MICHAEL GRAF**

micha@gamestar.de

Keine Frage, die Arena-Kämpfe sind anspruchsvoll und flott, aber ich will in einem Rollenspiel in erster Linie Abenteuer erleben. Und dieses Gefühl bringt Guild Wars überhaupt nicht rüber. Die Handlung ist klischeehaft (gutes Königreich, böse Invasoren), fesselnde Quest-Geschichten gibt's nur wenige und interessante NPCs fehlen komplett. Stattdessen geht's später im Spiel nur noch um Gilden, Ranglisten und Taktik-Absprachen. Da fühle ich mich nicht wie ein Held, sondern wie ein Rädchen im Mannschafts-Uhrwerk – ich muss nur funktionieren, aber nicht glänzen. Abenteuer sehen anders aus.



»Kein Rollenspiel«

**GUILD WARS ONLINE-ROLLENSPIEL**

PUBLISHER	NCSoft / Arena Net	RELEASE (D)	28.4.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Euro-Box, 2 CDs, 145 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre



» DVD: Video-Special Wertungskonferenz



» GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **E56**

**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, 08/00) Noch heute motivierende Monster-Hatz nach Items. Dark Age of Camelot (84, GS 06/05) Online-Rollenspiel mit tollem PvP-System.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	512 MB RAM	1 GB RAM	1 GB RAM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.	2,0 GB Festpl.
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	ISDN	DSL	DSL
Radeon X600	Geforce 6800			

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

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ schönes Welten- und Charakterdesign + üppige Effekte	<b>9 / 10</b>
SOUND	+ Sprachausgabe in Cutscenes - Musik nicht dynamisch	<b>8 / 10</b>
BALANCE	+ zu Beginn auch für Solisten - später nur für Partys	<b>7 / 10</b>
ATMOSPHÄRE	+ nette Geschichte in den Hauptquests - zerstückelte Welt	<b>8 / 10</b>
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen + Karte - sparsames Tutorial	<b>9 / 10</b>
UMFANG	+ abwechslungsreiche Welt + überall etwas zu entdecken	<b>9 / 10</b>
QUESTS	+ kleine und große Geschichten - stets gleiche Mechanik	<b>8 / 10</b>
TEAMWORK	+ Fertigkeiten + KI-Mitstreiter - kein Handelssystem	<b>8 / 10</b>
KAMPFSYSTEM	+ forderndes Charakter- und Werte-Tüfteln um Skills	<b>10 / 10</b>
ITEMS	+ zahllose wertvolle Fundstücke + Aufrüsten durch Runen	<b>9 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS - - MULTIPLAYER-SPASS 300 Stunden



FAZIT: DIABLO-INSPIRIERT MIT TOLLEM PVP IN SCHÖNEM 3D.

Victoria und ihr Opa

# STILL LIFE

Aus einem grundsätzlich packenden Mystery-Krimi ein spannendes Adventure zu machen, ist eigentlich keine große Kunst – eigentlich...

**F**ünf blutige Frauenmorde, eine tapfere Polizistin und ein Geheimnis aus den Anfängen des letzten Jahrhunderts: Diese Zutaten sollen Microids' Krimi-Abenteuer **Still Life** zum Erfolg verhelfen. Doch statt einer spannenden Mörderhatz haben die kanadischen Entwickler ein Parade-Lehrstück in Sachen »Wie vermassle ich ein vielversprechendes Adventure?« geschaffen.

### Zickenalarm

Charakterdesign ist immer eine heikle Angelegenheit. Selbst jeder Hobby-Autor weiß, wie schwer es ist, einen interessan-

ten Victoria durch jedes zweite Kapitel stapft. Dazwischen finden Sie sich per Zeitsprung im Prag der 20er Jahre wieder, wo Sie in die noch jugendliche Haut von Vickis Opa Gustav schlüpfen. Der ist ein nicht minder öde vertontes Weichei mit Kinnbart.

### Richtungsfragen

Wer sich mit der unsympathischen Vicki abgefunden hat, stößt gleich zu Beginn auf die nicht immer logische Steuerung. Im ersten Gespräch, das die schroffe Polizistin noch am Tatort führt, müssen Sie für jeden neuen Themenpunkt erneut eine der beiden Maustasten drücken. Warum einige Sätze mit links, andere mit rechts aktiviert werden, wissen wohl nur die Entwickler. Immerhin kommt danach etwas Tempo auf. Victoria darf endlich selbst ermitteln. Doch **CSI**-Fans werden gleich wieder gebremst: Zwar können Sie auch in **Still Life** mit Luminol Blutspuren sichtbar machen, doch die meiste Zeit aktivieren Sie über das umständliche Inventory-Menü nur den Fotoapparat, um mehr oder weniger interessante Stellen zu knipsen. Dass das ziemlich öde ist, haben die Microiden wohl dann auch gemerkt. Deshalb gönnt das Team unserer Heldin ein paar ordentlich inszenierte »Ich suche den Bildschirm nach Gegenständen ab«-Rätsel. Oder sie darf so lange Objekte miteinander kombinieren, bis die Schnüfflerin am Ende des ersten Kapitels Opas Tagebuch findet.

### Was der Großvater noch wusste

In Kapitel 2 schlüpfen Sie erstmals in die Rolle von Gustav, der in einem entsetzlich grau-



In einem der nervigsten Rätsel mixen Sie Zutaten und backen Kuchen.



Die Zwischensequenzen sind ganz schön unscharf und arg verwaschen.

braunem Prag größtenteils leere Örtlichkeiten nach einem Mädchenmörder durchstreift. Klar, dass beide Fälle miteinander zusammenhängen. Klar aber auch, dass früher oder später ein Knoblrätsel auftauchen muss: Gustav knackt einen Tresor, indem Sie Holzrunen anhand eines zuvor gefundenen Lösungzettels den richtigen Positionen zuordnen. Danach versuchen Sie wieder ein Weilchen, mehr oder weniger gut

versteckte, Gegenstände zu sammeln, zu kombinieren und anderswo einzusetzen. Jede Menge Gespräche versorgen Sie dabei mit Tipps. Hinweise gibt es auch in den Zwischensequenzen, nur sind die derart unscharf und verwaschen, dass man sich eine Brille wünscht. Gerade als es in einer Cutscene spannend zu werden droht, wechseln Sie wieder in den spartanisch polygonierten Körper von Victoria.

FÜNF ADVENTURE-GEBOTE, GEGEN DIE STILL LIFE VERSTÖSST

1. Du sollst spannende Geschichten auch spannend erzählen!
2. Du sollst keine nervigen Knobelspielchen einbauen!
3. Du sollst keine unsympathischen Helden erfinden!
4. Du sollst das Spiel nicht durch unnötige Laufwege verlängern!
5. Du sollst keine langweiligen Sprecherstimmen verwenden!

ten Helden zu erschaffen. Die zickige Inspektorin Victoria McPherson ist jedenfalls niemand, den man gern länger auf seinem Bildschirm haben möchte. Mit keifender Stimme und vorgerecktem Spitzkinn wäre die Kriminalbeamtin aus Chicago ein gern gesehener Gast auf jedem Feministinnen-Treff. Immerhin nimmt die langweilige deutsche Vertonung ein wenig von der Agressivität, mit der



Grau in grau: Im Prag der 20 Jahre ermittelt Victorias milchbubiger Opa Gustav.



CLAIRE? WAS MACHST DU DENN HIER?

In ihrem Büro untersucht Victoria Indizien und hält ein Schwätzchen mit der behäbigen Leichenbeschauerin.



Auf der Karte reist Victoria von Ort zu Ort.



Per Mausclick steuern Sie die Spinne am Laser vorbei.

### Zwei Todsünden

Und so geht es immer weiter: Sie sammeln Hinweise, folgen der gemächlich dahinplätschernden Handlung und spielen mal als Victoria, mal als Gustav. Dabei benutzt **Still Life** zwei bewährte Methoden aus der Entwickler-Giftküche, um das Spiel künstlich zu verlängern: zum einen Knobeleinlagen, die fast unweigerlich zum Ende jedes Kapitels (sprich Charakterwechsels) anstehen. Darunter stecken alte Hüte wie das beliebte »Wie fülle ich mit einem 3-Liter-Eimer und einem 5-Liter-Kanister einen 4-Liter-Behälter?« Oder aber Sie verschieben Puzzleteile. Dem Fass die Krone ins Gesicht schlägt die Back-den-Kuchen-Aufgabe: Sie müssen erst mühsam ein Rezept entschlüsseln, um dann acht Zutaten per Messbecher exakt richtig zu dosieren.

Langweiliger und trivialer geht's nimmer. Die zweite Methode, um eigentlich simple Sachen unnötig auszuwalzen, heißt »überflüssige Räume einbauen.« So durchqueren Sie x-mal ein zwei Räume großes (natürlich leeres) Treppenhaus, um die Wohnung eines Verdächtigen zu inspizieren. Nicht minder ärgerlich sind die Wartetorgien vor Aufzügen. Zur Tatenlosigkeit verdammt beobachten Sie, wie Victoria den Knopf drückt. Dann kommt die Kabine endlich, Vicki steigt ein. Perspektivenwechsel. Victoria steht innen und wartet. Perspektivenwechsel. Sie steigt aus. Und Aufzüge gibt es jede Menge in der **Still Life**-Welt.

### Immerhin stilvoll

Gibt's denn auch was Positives? Aber klar doch! Denn die düstere Atmosphäre (vor allem in Chicago) trägt zusammen mit der

stimmigen Musikuntermalung viel zur bedrohlichen Atmosphäre bei. Die Nicht-Knobelspielen-Rätsel sind meist gut in die Geschichte eingesponnen. Und in den letzten beiden Kapiteln kommt die Handlung endlich in Gang. Das Storyende ist allerdings hart verdient, denn vorher müssen Sie per Mausclick einen

Roboter elend lang durch Laserstrahlen steuern. Eine falsche Bewegung reicht, und Sie beginnen wieder von vorn damit. Völlig inakzeptabel: Die Grafikaufklärung ist auf 800 mal 600 Bildpunkte beschränkt. Wer einen TFT-Bildschirm besitzt, darf sich auf Grafikmatsch einstellen.

► **HOTLINE:** (040) 710 060 **STANDORTARTIF**

**STILL LIFE ADVENTURE**

PUBLISHER: Microids / Flashpoint      RELEASE (D): 9.5.2005  
 SPRACHE: Deutsch      CA. PREIS: 40 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 22 Seiten Handbuch      USK: ab 16 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER: 1-3      FORTGESCHRITTENER: 4-8      PROFIL: 9-10

VERGLEICHBAR MIT: Baphomets Fluch 3 (72, GS 01/05) Helden-Duo auf Templer-Jagd. Nibiru (72, GS 05/05) Durchschnitts-Adventure mit farblosem Charakter.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	CF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1,0 GHz AMD	1,8 GHz Intel
Geforce 4 TI	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo       2 vorne, 2 hinten       5.1       6.1

**MICK SCHNELLE** mick@gamestar.de

Auf den Still-Life-Test hatte ich mich gefreut. Zu spannend klang das Setting um den irren Frauenmörder. Doch mit jeder gespielten Stunde hatte ich weniger Lust, weiter zu rätseln. Die Handlung kommt viel zu spät in Gang, die Knobelrätsel sind grauhaft. Dass ich bis zum Schluss durchgehalten habe, liegt am deutlich angezogenen Storytempo zum Ende hin. Fürs nächste Mal rate ich den Entwicklern, sich die Klassiker von Lucas Arts mit ihren Tugenden anzuschauen.

»Fiese Vicki, mäßiges Spiel!«

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ teils atmosphärische Hintergründe	- nur 800 mal 600 Pixel	<b>5 / 10</b>
SOUND	+ ordentliche Musik	- langweilige Sprachausgabe	<b>7 / 10</b>
BALANCE	+ meist logische Rätsel	+ viele Hinweise	<b>7 / 10</b>
ATMOSPHERE	+ düsteres Setting	- braun-ödes Prag	<b>7 / 10</b>
BEDIENUNG	- nervige Laufereien	- umständliche Gesprächsführung	<b>4 / 10</b>
UMFANG	+ sieben durchschnittlich lange Kapitel		<b>7 / 10</b>
HANDLUNG	- behäbiges Tempo	- Lösung vorhersehbar	<b>5 / 10</b>
CHARAKTERE	- unsympathische Charaktere	- keine Identifikation	<b>4 / 10</b>
DIALOGE	+ ordentlich übersetzt		<b>7 / 10</b>
RÄTSEL	+ meist integriert in Handlung	- blöde Knobeleien	<b>6 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND**

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten      SOLO-SPASS: 15 Stunden      MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: KRIMI MIT VIELEN DESIGNSCHWÄCHEN.

59  
SPIELSPASS

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **E26**

QUICKLINK