



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

## BLAUE PILLEN UND DUAL-CORE

**LIZENZ VERS(CH)ENKT.** Traurig, wenn man den Niedergang eines großen Namens mit ansehen muss. Aktuelles Beispiel: **Matrix**.

Auf den grandiosen ersten Film folgten zwei teure, aber üble Machwerke – von der grottigen Spiele-Umsetzung **Enter the Matrix** ganz zu schweigen. Zum Glück scheint jetzt mit **The Matrix Online** der

Tiefpunkt erreicht, denn schlimmer kann man eine Lizenz kaum verhunzen. Was im Einzelnen schief gelaufen ist, lesen Sie im Artikel des Kollegen Matschijewsky. Hinter dem stand übrigens während des Tests ein **Matrix**-verehrender und deshalb fassungsloser Michael Graf: »Oh nein, sie haben meinen Traum versaut!« Schade, **The Matrix Online** hätte ein gutes Science-Fiction-Gegengewicht zu **World of Warcraft** werden können.

**HELD MIT ZWEI KERNEN.** »Keine Infos bis zur E3!« – mit diesen harten Worten schmettern die Entwickler von **Gothic 3** derzeit jede schüchterne Anfrage nach Material ab. Jede? Nicht ganz: Hardware-Kollege Daniel Visarius hat den Programmierern zumindest ein paar technische Details zum Rollenspiel-Hitkandidaten rausgekitzelt. So will Piranha Bytes die neuen Dual-Core-Prozessoren nutzen, um eine perfekte Fantasy-Welt zu erschaffen. Mehr dazu finden Sie in Daniels Schwerpunkt-Artikel im Hardware-Teil.

### INHALT

#### TESTS

|   |     |
|---|-----|
| Dark Age of Camelot: Catacombs          | 112 |
| The Matrix Online                       | 114 |
| Sacred Underworld: Multiplayer-Nachtest | 115 |
| Bad Mojo Redux                          | 115 |

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS JUNI

| 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        | 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     | 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                     | 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           | Microids        | 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.

Mein Dungeon!

# DARK AGE OF CAMELOT CATACOMBS

Unter den drei magischen Reichen liegt mehr als Stein, Erde und Wurzelwerk: In den Katakomben finden neue wie alte Recken massig Quests und ihre eigenen Haudrauf-Gebiete – in frischer Grafik.

**G**anz im Vertrauen, Sie spielen doch den ganzen Tag **World of Warcraft**, oder? Schade eigentlich, denn es gibt ja auch noch andere, wirklich gute Online-Rollenspiele. **Dark Age of Camelot** zum Beispiel, das lange Zeit der beste Vertreter des Genres war – und es in Sachen PvP (Spieler gegen Spieler) noch immer ist. Mit **Catacombs**, dem mittlerweile dritten Kauf-Addon zum Spiel, peppt Entwickler Mythic jetzt nicht nur die Grafik des drei Jahre alten Veterans gehörig auf, sondern erweitert auch das Terrain der magischen Reiche:

Unter Hibernia, Albion und Midgard tun sich neue, riesige Welten auf. In denen finden Sie neue Gegner, neue Quests und – erstmals in **Dark Age of Camelot** – instanziierte Dungeons. Dort sind dann entweder ausschließlich Sie und (soweit vorhanden) Ihre Party unterwegs. Und natürlich reichlich Monster.

**Folge dem gelben Kreis**  
Komfort wird in Online-Rollenspielen derzeit groß geschrieben. Das gilt auch für das Auffinden

der richtigen Nicht-Spieler-Charaktere, um an neue Quests zu kommen. Die entsprechenden Gestalten sind in **World of Warcraft** mit einem gelben Ausrufezeichen über dem Kopf markiert, in **Catacombs** ist es ein gelber Ring um die Füße. So entfallen endlich lästige und zeitaufwändige Anklick-Orgien. Mit Auftrag und Wegbeschreibung in der Tasche geht es los. Haben Sie sich dennoch verfranst, hilft die neue Karte, die das Gebiet, wichtige Orte und Ihre aktuelle Position darin anzeigt. Praktisch: In den Unterwelten stehen Obelisken, an denen Sie sich etwa wieder in die Kobold-Hauptstadt teleportieren lassen können.



In einer riesigen Schmiede unter Tage stellen wir uns den bösartigen Handlangern des Bossgegners.



Bis unsere Heldentruppe zu diesem Bossgegner vordringen konnte, vergingen drei Stunden Hatz durch eine riesige Instanz.

Blöd hingegen: Bekommen Sie für eine Quest eine »Karte« zugesteckt, muss die immer noch lästig über ein Konsolen-Kommando geöffnet werden und entpuppt sich dann als schnöder Text. Noch immer unsauber gelöst ist das Quest-Tagebuch. Sie können es nicht nach Schwierigkeit sortieren, alle Aufträge stehen bunt gewürfelt untereinander. Sie müssen also weiterhin viel lesen, bis Sie den gesuchten Eintrag gefunden haben.

Blöd hingegen: Bekommen Sie für eine Quest eine »Karte« zugesteckt, muss die immer noch lästig über ein Konsolen-Kommando geöffnet werden und entpuppt sich dann als schnöder Text. Noch immer unsauber gelöst ist das Quest-Tagebuch. Sie können es nicht nach Schwierigkeit sortieren, alle Aufträge stehen bunt gewürfelt untereinander. Sie müssen also weiterhin viel lesen, bis Sie den gesuchten Eintrag gefunden haben.

Blöd hingegen: Bekommen Sie für eine Quest eine »Karte« zugesteckt, muss die immer noch lästig über ein Konsolen-Kommando geöffnet werden und entpuppt sich dann als schnöder Text. Noch immer unsauber gelöst ist das Quest-Tagebuch. Sie können es nicht nach Schwierigkeit sortieren, alle Aufträge stehen bunt gewürfelt untereinander. Sie müssen also weiterhin viel lesen, bis Sie den gesuchten Eintrag gefunden haben.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Dark Age of Camelot ist in Sachen Atmosphäre noch immer mein Liebling. Ich mag diesen Sagen-Kram einfach. Catacombs erweitert die tolle Spielwelt nun sinnvoll. Gerade die instanziierten Zonen sorgen für Abwechslung und mächtig Spaß. Und im Gegensatz zu Trials of Atlantis ist auch Futter für niedrig-levelige Charaktere dabei. Einfach klasse, dass dank Optik-Tuning mein Troll jetzt noch imposanter aussieht. Kurzum: gelungenes Addon. Lang lebe Midgard!



»Noch trolliger!«



Die Unterwelten beherbergen grafische Schmankerl wie diesen Wasserfall.



Mehr Anpassungsmöglichkeiten machen die Helden unterscheidbarer.

**Allein oder zu acht**

Wer sich im Spiel auskennt, bemerkt sofort die neuen NPCs mit Titel »Auftraggeber« an den Bindesteinen in den alten Gebieten. Die Damen und Herren geben Ihnen instantzierte Quests in nahezu jedem Levelbereich und für Gruppen von bis zu acht Spielern. Einmal am Auftragsort angekommen, teleportieren Sie in eine Zone, die das Spiel nur für Sie erstellt. Bei kleineren »Befreie den Dungeon vom Bösen«-Aufgaben werden Zonen und Gegner zufallsgeneriert. Nervig: Können Sie aus Zeitgründen mal eine Instanz nicht bis zum Finale durchpflügen, setzt Sie das Programm nach erneutem Einloggen vor dem Eingang der Höhle ab. Doch rein können Sie trotzdem nicht. Sie müssen sich den Auftrag erst wieder abholen.

**Von Ketzern und Hexen**

Auch für **Dark Age of Camelot** gilt: Kein Addon ohne neue

Klassen. Mit **Catacombs** steigt die Zahl der Berufe von 39 auf 44. Midgard bekommt den Hexenmeister und die Walküre, Hibernia den Vampyr und die Banshee, und Albion – schon mit mehr Klassen gesegnet – nur den Ketzler. Während die Walküre lediglich eine Abart des Donnerkriegers darstellt, spielen sich die anderen Neuzugänge komplett frisch. Der Vampyr etwa regeneriert sein Mana, indem er Gegner kloppt. So spannend die neuen Spezialisierungen auch sind, so blöd gestalten sich deren Auswirkungen im Player-versus-Player-Kampf. Die meisten Klassen sind zu stark, der Hexenmeister kann beispielsweise ohne Pause zaubern. Das stört ein wenig die Balance. Doch Entwickler Mythic ist dafür bekannt, nicht lange zu fackeln, wenn es ums Anpassen geht.

**Des Trolls neue Augen**

**World of Warcraft** bietet wenig Spielraum in der optischen An-

passung Ihres Helden, **Everquest 2** hingegen lässt Sie sogar Strähnchen in seine Haare malen. Bisher waren bei **Dark Age of Camelot** ebenfalls nur kleine Veränderungen möglich. Das wird mit dem Addon anders. Sie wählen etwa Augen-, Ohren- und Mundgröße sowie die Hautfarbe. Auch Ihre bereits existenten Charaktere können Sie neu entwerfen. Noch besser: Gefällt Ihnen das Ergebnis später doch nicht, müssen Sie nur einen bestimmten Magier in den Tiefen unter Ihrem Reich finden, einen kleinen Plausch mit ihm halten und schon dür-

fen Sie nochmals an Ihrem Alter Ego herumbasteln.

Grafisch macht das Programm dank Addon abermals einen Sprung nach vorne. Von **Everquest 2** ist es zwar noch immer Lichtjahre entfernt, aber deutlich feinere Texturen und sattere Farben lassen die drei Reiche interessanter aussehen. In der Kobold-Stadt unter Midgard beispielsweise stehen seltsame Pilzobjekte und leuchten Wanderern den Weg in die Tiefe. Und der Wasserfall dort unten ist mit das Romantischste, was wir in dieser Art je in einem Spiel gesehen haben. **PET**



Indiana Troll: Mit der Lore brausen wir durch Höhlen und sparen Zeit.

**DAoC: CATACOMBS ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON**

PUBLISHER Flashpoint / Mythic RELEASE (D) 22.3.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro  
 AUSSTATTUNG Minibox, 4 CDs, 28 Seiten USK ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (90, GS 03/05) Genreprimus von Blizzard. Einsteigerfreundlich. Everquest 2 (85, GS 03/05) Leicht sperrig, aber für Gruppen spitzenklasse.

**TECHNISCHE ANGABEN**

| 3D-GRAPHIKKARTEN |                  | PC MINIMUM     | PC STANDARD    | PC OPTIMUM     |
|------------------|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX   | CF FX 5800/5900  | 1,0 GHz Intel  | 1,5 GHz CPU    | 2,0 GHz CPU    |
| Radeon 9000      | Radeon 9700/9800 | 1,0 GHz AMD    | 1,5 GHz AMD    | AMD 1800 +     |
| Geforce 4 Ti     | Geforce 6600/GT  | 512 MB RAM     | 512 MB RAM     | 1,0 GB RAM     |
| Rad. 9500/9600   | Radeon X800/X850 | 2,8 GB Festpl. | 2,8 GB Festpl. | 2,8 GB Festpl. |
| Radeon X600      | Geforce 6800     | ISDN           | ISDN           | DSL            |

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

**BEWERTUNG**

|             |  |         |
|-------------|--|---------|
| GRAFIK      | + Charaktere + hübsche Gebiete - manchmal trist          | 7 / 10  |
| SOUND       | + passende Musik + Effekte - kaum Umgebungsgeräusche     | 7 / 10  |
| BALANCE     | + für Solisten und Gruppen - neue Klassen zu stark       | 7 / 10  |
| ATMOSPHÄRE  | + stimmige Welt + Mythen-Feeling                         | 10 / 10 |
| BEDIENUNG   | + neue Komfortfunktionen - noch viele Konsolen-Kommandos | 7 / 10  |
| UMFANG      | + riesige Welt + haufenweise neue Quests                 | 10 / 10 |
| QUESTS      | + kleine und große Storys + neue Aufgaben für Beginner   | 8 / 10  |
| TEAMWORK    | + abgestimmte Fertigkeiten + Berufe + Handelssystem      | 10 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + klasse Combo-Attacken + geniales PvP                   | 8 / 10  |
| ITEMS       | + bergeweise neue Gegenstände                            | 10 / 10 |

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GELUNGENES ADDON FÜR BEGINNER UND VETERANEN.

**84** SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK D78

Neo? Kenne ich nicht!

# THE MATRIX ONLINE

Die Geschichte um Neo, Trinity und Morpheus ist nach Matrix Revolutions zu Ende? Mitnichten. In der virtuellen Welt geht der Kampf zwischen Menschen und Maschinen weiter – leider!

**E**igentlich war am Ende der Matrix-Film-Trilogie alles geregelt: Cyber-Messias Neo hat den Krieg zwischen Mensch und Maschinen beendet. Monolith (**No One Lives Forever 2**) war's egal und entwickelte **The Matrix Online**, in dem Sie erneut für den Frieden kämpfen. Eine gute Idee, schreit das Matrix-Universum doch förmlich nach einer Online-Rollenspiel-Umsetzung. Wären da nicht eklatante Mängel in den grünen Programmzeilen.

### Déjà-vu-Erlebnis

Zu Beginn legen Sie fünf Charakterwerte anhand mehrerer

Voreinstellungen fest – Heldenklassen wie etwa in **World of Warcraft** gibt es nicht. In der Matrix bekommen Sie Aufträge von drei Parteien: Menschen, Agenten oder von Anhängern des Merowingers. Je nachdem, für wen Sie arbeiten, sinkt Ihr Ruf bei den anderen Gruppen und Sie werden eher angegriffen. Die oft zu leichten oder zu schweren Quests sind in nette Geschichten verpackt. So sollen Sie etwa einen Zion-Flüchtling aus der Gewalt einiger Agenten befreien und zu einer Telefonzelle begleiten. In der Praxis verlaufen die Aufträge jedoch alle gleich: Sie gehen in ein Gebäude, fahren mit dem Lift in eine bestimmte Etage und durchsuchen die immer gleich aussehenden Räume nach dem Missionsziel – öde!

Spannender sind die Kämpfe. Dabei schaltet das Spiel in eine Prügelspiel-ähnliche Perspektive und Sie wählen aus fünf Taktiken rundenweise eine Schlagkombination. Die gewünschte Aktion führt der Held dann gut animiert aus. Gesammelte Gegenstände verwalten Sie im schmucklosen und infoleeren Inventar. Nett: Aus gesammelten Code-Zeilen können Sie je nach Ihren erlernten Fähigkeiten neue Gegenstände programmieren.



Im Gefecht zieht die Wärterin plötzlich eine Waffe, und wir wählen die falsche Nahkampf-Taktik – verdammt! Der Treffer zwingt uns beinahe in die Knie.

Weniger nett: Unzählige Bugs (siehe Kasten) und der trotz detaillierter Optik immense Hardware-Hunger stören sehr. Außer-

dem gibt's ein ausführliches Handbuch nur auf der Spielwebsite – eine Frechheit!

**HOTLINE:** (0190) 777 882 1,24 €/Min

### FEHLER IN DER MATRIX

Die Version 7.321 von The Matrix Online strotzt vor Bugs, die sich erheblich auf den Spielfluss auswirken. Lesen Sie hier eine Auswahl der größten Fehler:



- ▶ Durch Wegfindungs-Bugs verschwinden manchmal Quest-NPCs, die Sie zu einer Telefonzelle begleiten sollen. So können Sie die Aufgabe nicht erfolgreich abschließen.
- ▶ In Nahkämpfen geben Gegner oft Sekunden nach ihrem Tod noch einen Schuss ab. Das kann dazu führen, dass Sie trotz eines Sieges ebenfalls sterben.
- ▶ Teilweise extrem lange Verzögerungen innerhalb der Instance-Levels führen dazu, dass Sie plötzlich in einem anderen Raum stehen als zuvor – im schlimmsten Fall zusammen mit einem übermächtigen Gegner.



### DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Seit dem zweiten Kinofilm glaube ich nicht mehr an das Matrix-Thema. Und Segas schwache Online-Prügelei tut alles, um meine Abneigung noch zu verstärken. Zwar haben die Entwickler das Universum akkurat umgesetzt, dennoch frustriert das Spiel an allen Ecken. Die Quests bieten keine Abwechslung, sind häufig schlecht ausbalanciert und durch grobe Bugs oft nicht abzuschließen. Schwache Grafik, riesiger Hardware-Hunger und immergleiche Gegner tun ihr Übriges. Da hilft auch das innovative Kampfsystem nix.



»Lieber die blaue Pille«

### THE MATRIX ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

|             |                         |             |                   |
|-------------|-------------------------|-------------|-------------------|
| PUBLISHER   | Sega / Monolith         | RELEASE (D) | 22. 4. 2005       |
| SPRACHE     | Englisch                | CA. PREIS   | 45€ + 13% / Monat |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 3 CD, 8 Seiten | USK         | ab 12 Jahre       |

#### GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT City of Heroes (77, GS 09/04) Buntes Online-Rollenspiel mit Superhelden.  
Neocron 2 (67, GS 02/05) Ebenso düster, aber deutlich komplexer. Für Freaks.

#### TECHNISCHE ANGABEN

| 3D-GRAPHIKKARTEN |                  | PC MINIMUM        | PC STANDARD      | PC OPTIMUM     |
|------------------|------------------|-------------------|------------------|----------------|
| Geforce 2/4 MX   | GF FX 5800/5900  | 1,4 GHz Intel     | 2,0 GHz Intel    | 2,8 GHz Intel  |
| Radeon 9000      | Radeon 9700/9800 | XP 1400+ AMD      | XP 2000+ MHz AMD | XP 2800+ AMD   |
| Geforce 4 Ti     | Geforce 6600/GT  | 512 MB RAM        | 768 MB RAM       | 1,0 GB RAM     |
| Rad. 9500/9600   | Radeon X800/X850 | 5,3 GB Festpl.    | 5,3 GB Festpl.   | 5,3 GB Festpl. |
| Radeon X600      | Geforce 6800     | ISDN              | DSL              | DSL            |
| LAUTSPRECHER     | Stereo           | 2 vorne, 2 hinten | 5.1              | 6.1            |

#### BEWERTUNG

|             |  |        |
|-------------|--|--------|
| GRAFIK      | + Animationen + Effekte - detailarme Umgebung                | 6 / 10 |
| SOUND       | + Originalmusik - unspektakuläre Effekte in den Kämpfen      | 5 / 10 |
| BALANCE     | - schlecht bei Quests und Gegnern - langwieriges Leveln      | 5 / 10 |
| ATMOSPHERE  | + toll umgesetzte Matrix-Welt + Original-Figuren             | 8 / 10 |
| BEDIENUNG   | + simple Nahkämpfe - umständliche Menus                      | 6 / 10 |
| UMFANG      | - ziemlich kleine Stadt... - ...die keine Abwechslung bietet | 4 / 10 |
| QUESTS      | + spannende Mini-Geschichten - immer gleich umgesetzt        | 4 / 10 |
| TEAMWORK    | + gut abgestimmte Fähigkeiten - Gruppen fast nie nötig       | 5 / 10 |
| KAMPFSYSTEM | + tolle Nahkämpfe + Talentpunkte wirken sich aus             | 8 / 10 |
| ITEMS       | + Gegenstände basteln - langweilige Items                    | 7 / 10 |

#### PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ÖDE ONLINE-PRÜGELEI MIT LIZENZ UND LÄNGEN.



# SACRED UNDERWORLD

Multiplayer-Test: Die Unterwelt wird zum Partykeller.



Das dynamische Duo: Zwerg und Dämonin metzeln beide Monster gern mit Feuer.

**N**ach anfänglichen Serverproblemen bei Ascaron kann man die Unterwelt von **Sacred Underworld** jetzt auch übers Internet (LAN klappete von vornherein) mit mehreren Spielern betreten. Wie beim Hauptprogramm starten Sie entweder im freien Spiel oder der Playerkiller-Version mit jeweils bis zu 15 menschlichen Teilnehmern. Natürlich dürfen Sie sich auch in die **Underworld-Kampagne** stürzen. Die steht aber nur vier Spielern gleichzeitig offen. Ein Teilnehmer muss eine Partie starten. Dabei legt er

vorher fest, wie viele Leute dabei sein dürfen und ob deren Charakter einen gewissen Mindestlevel benötigt. Hauptproblem bei den gemeinsamen Abenteuern ist das unfaire Item-Sammeln. Stirbt ein Monster, werden die Gegenstände nicht gleichmäßig aufgeteilt oder in der Gruppe verlost. Stattdessen bekommt sie derjenige, der am schnellsten alles aufsammelt. Das schreit geradezu nach Ärger. Immerhin gibt es seit dem letzten **Sacred**-Patch ein separates Handelsfenster für Schachereien untereinander. Die kameradschaftliche Monstermetzelei selbst funktioniert genauso unkompliziert wie das Solospiel. Allerdings spielt man meist eher nebeneinander her, statt wirklich gemeinsam. Gruppenbelohnungen oder spezielle Instanz-Dungeons gibt es nicht. **MIC**

► HOTLINE: (05241) 966 90 STANDARDTARIF

## MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Auch Sacred Underworld ist, wie das Hauptprogramm, eigentlich kein Multiplayer-Spiel. Zu sehr sind Spielmechanik und Itemverwaltung auf einen einzigen Helden ausgelegt. Einen Grund, mit mehreren Charakteren loszuziehen, gibt es eigentlich nicht. Vor allem im Zeitalter von World of Warcraft lockt man so niemanden mehr auf den Server. Spezielle Events wie von Ascaron veranstaltete Wettbewerbe oder eigens für den Mehrspielermodus entworfene Quests könnten das sicher ändern. Bis dahin bleibe ich lieber solo.

»Mehrspieler ohne Mehrwert«



## SACRED UNDERWORLD

GENRE Action-Rollenspiel-Addon  
PUBLISHER Take 2 / Ascaron  
CA. PREIS 30 Euro  
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis  
MINIMUM 600 MHz, 256 MB  
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

86

# BAD MOJO REDUX

Wenn der Käfer zweimal krabbelt.



Unsere Küchenschabe erkundet ein riesengroßes Zigarrenetui.

**D**eutschland war Europameister im Fußball, Helmut Kohl Bundeskanzler und der Pentium 200 der letzte Technik-Schrei. Das war 1996. Im selben Jahr schuf Pulse Entertainment das 2D-Adventure **Bad Mojo**. Darin schlüpfen Sie in die Haut von Roger Samms. Beziehungsweise in dessen Chitinpanzer, denn Samms verwandelte sich zu Spielbeginn in eine Kakerlake. Als eben jenes eklige Käferchen wichen Sie Spinnen sowie Fallen aus und lösten Rätsel. Originell? Jawohl! Abgedreht? Klar doch! Hässlich? Auf jeden Fall, schließlich erkundeten Sie durchweg farbarme, niedrig aufgelöste Hintergründe. Das war im Jahr 1996.

Neun Jahre später erscheint nun **Bad Mojo Redux** – ein Remake mit immer noch grausamer Grafik, nämlich der des Originals. Immerhin hat sich beim Sound etwas getan: Deutsche Sprecher vertonen die lustigen Filmsequenzen. Die Simplex rätself beschränken sich auf das Verschieben von Gegenständen. So drücken Sie einer Spinne einen brennenden Zigarettenstummel ins Abdomen. Die Atmosphäre ist nach wie vor

spitze, alle Schauplätze sind schön eklig – etwa eine blutüberströmten Ratte. Ein Bug (engl. Käfer, wir verzichten auf den Wortwitz) stört jedoch: Wenn Sie speichern, wird Ihr Käfer versetzt und kann sich nicht mehr bewegen – da hilft nur neu laden. Oder nicht kaufen, denn wer **Bad Mojo** kennt, erlebt eh nichts Neues. **GR**

► HOTLINE: (0800) 248 46 85 GEBÜHRENFREI



## MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Keine Frage, Bad Mojo zählt zu den kuriosesten Spielen der PC-Geschichte. 1996 hätte ich es daher jedem ans Herz gelegt, der abgedrehte Geschichten mag. Denn die Atmosphäre stimmt und das Insekten-Gefühl kommt rüber. Doch Gruselgrafik und simple Spielmechanik sind längst nicht mehr zeitgemäß. Der Kauf lohnt sich nur für Sammler und eingefleischte Nostalgieker, trotz niedrigem Preis.

»Lasst sie ruhen!«



## BAD MOJO REDUX

GENRE Adventure  
PUBLISHER Rebel Games  
CA. PREIS 20 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschrittene  
MINIMUM 90 MHz, 32 MB  
PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

56