



Markus Schwerdtel

markus@gamestar.de

OHNE RANG UND NAMEN

BURUBURU, NUNUKI, OOGLA? Der Partyservice klingelt, endlich kann die Marketing-Sitzung von Spiele-Publisher XY beginnen. Heute auf der Tagesordnung: Namen für neue Produkte. Kaum haben die Teilnehmer die 2,0-Promille-Hürde genommen, hagelt es Vorschläge: »**Buruburu** wäre ein guter Adventure-Name, oder **Oogla!**«

Schließlich fällt der Chef die Entscheidung: »Es soll **Nunuki** heißen!« Natürlich ist unsere hochprozentige äh, -karätige Marketingabteilung fiktiv, aber in dieser Ausgabe scheint unser böswilliges Szenario gar nicht so unrealistisch: Mit **Sudeki**, **Nibiru** und **Gooka** gibt's diesen Monat gleich drei Spiele mit unsinnigen Kunstwort-Titeln.

SCHEITERN PER TAUFGE. Solche Nonsens-Namen verbauen brauchbaren Spielen den Erfolg. Auf dem Schulhof oder im Büro erzählt man Kumpels nun mal eher von **Sword Master of Desaster** oder **Dungeon Slaughter** als von einem Abenteuer, dessen Titel man sich nicht merken kann. **Sudeki**, **Nibiru** oder **Gooka** könnten genauso Gerichte auf einer japanischen Speisekarte sein wie Südsee-Atolle. Und bevor Sie jetzt sagen: »Der Schwerdtel hat vielleicht Sorgen« – ja, die habe ich. Es ist doch schade, wenn sich gute Spiele nicht verkaufen, weil Publisher den Stellenwert von Spielennamen falsch einschätzen.

INHALT

TESTS

Sacred: Underworld	104
Sudeki	106
Nibiru	108
World of Warcraft dt.	110
Gooka	111

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS MAI

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	NEU	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	02/03, 01/04: Addons
11	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	10	9	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	Revivtronic	04/04 (84%)	81	8	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	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.

Monster-Ma-Sacred

SACRED UNDERWORLD

Ausflug in dämonische Tiefen. Mit neuen Helden und bewährten Bestien-bezwingern steigen Sie in Ancarias Unterwelt – und entdecken die Hölle!



Normale Menschen lagern im Keller Kartoffeln. Ganz anders Entwickler Ascaron: In deren hauseigener **Underworld** tummeln sich hordenweise Monster, wertvolle Schätze und Tonnen von Waffen und Rüstungen. Und dieses Sammelsurium gibt es nur, damit Sie und Ihr Level-25-Charakter im Addon zum Action-Rollenspiel **Sacred** genug zu bekämpfen und entdecken haben.

Helden über 25

Bevor Sie sich in das neue Abenteuer stürzen, müssen Sie sich einen passenden Helden aussu-

chen. Das kann ein Charakter aus dem Hauptprogramm sein, den Sie mindestens auf Level 25 gebracht haben. Oder Sie wählen einen der beiden mitgelieferten Fertig-Helden aus. Die stammen aus den beiden neuen Charakterklassen Zwerg und Dämonin. Dabei ist der laufende Einsuffzig ein Meister der schweren Waffen und Pistolen. Zu seinen Sonderfähigkeiten gehören das Kanonenrohr mit ordentlich Wumms und der extrem effektive Flammenwerfer, der ganze Monsterscharen auf einmal röstet. Sehr praktisch dabei: Brennende Gegner setzen andere Bestien in Brand. Nachteil: Während der Flammenwerfer abgefeuert wird, kann sich der Zwerg nicht bewegen. Und noch ein Klassenmanko: Auf ein Pferd bekommen Sie den kleinen Krieger auch garantiert niemals.

Die Dämonin ist eine ganz Harte. Sie beherrscht jede Menge fieser Gift- und Feuerzauber, mit denen Sie den Gegnern die Lebensenergie entzieht. Dane-



Die Eiterblume kann auf den Helden springen und versprüht dabei Gift.

ben beherrscht sie auch Tricks, wie gefallene Gegner in Tentakel zu verwandeln, die fortan eine Weile an ihrer Seite mitkämpfen. Oder Sie beschwört einfach eine Lichtkugel, die feindliche Monster völlig selbstständig attackiert. Aber die Dame kann auch fliegen und sich so im Notfall übers Wasser absetzen. Doch die geflügelte Schönheit muss mit einem Nachteil leben: Da sie, nun sagen wir mal, nicht sonderlich vertrauenserweckend ist, weigern sich Händler mit ihr Geschäfte zu machen. Deshalb ist sie auf das angewiesen, was besiegte Gegner an nützlichen Gegenständen zurücklassen.

Qual der Quest

Die Story ist diesmal sehr gradlinig und ohne Schnörkel: Prinzessin Vilya wird von einem Sakarra-Dämon in die Unterwelt entführt. Sie und Ihr Held folgen der Dame und befreien die holde Schöne schon relativ früh. Doch dann erkennen Sie, dass das dämonische Kidnapping erst der Anfang einer langen Suche ist, die erst mit dem Versiegeln mehrerer Höllenportale

endet. Dabei entdecken Sie völlig neue Teile des Kontinents Ancaria. So bereisen Sie eine Piratenwelt und entdecken das Geheimnis des Nuk-Nuk-Waldes. Selbstverständlich gibt es wieder zahlreiche Dungeons, in denen sich meist die fiesesten Gegner verstecken. Neben der Hauptquest (bestehend aus sechs Handlungsabschnitten in vier Kapiteln) erwarten Sie rund 40 Nebenaufgaben, die alleamt kleine Minigeschichten erzählen. Dabei gibt es einen neuen Missionstyp: Ähnlich wie in **World of Warcraft** müssen Sie gelegentlich eine bestimmte Zahl von Gegenständen, Rezeptzutaten oder Überresten von Monstern sammeln, um den Auftrag zu erledigen. Wer nicht mag, muss diese Quests nicht erledigen. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad relativ schnell an, weshalb Ihrer Spielfigur ohne erledigte Nebenaufgaben schnell die Erfahrungspunkte-Luft ausgeht.

Veredelte Missionen

Auch am Hauptprogramm haben die Entwickler einiges getan. Eine der wichtigsten Neuer-



Die Karte verzeichnet alle Aufträge.



Per Feuerwand hält sich die Dämonin ganze Gegnerscharen vom Hals.



Kämpfe laufen trotz geöffnetem Inventar weiter.



Der Eiszauber wirkt gegen den Zwischengegner.



Unser Zwerg setzt den Monstern mit dem Flammenwerfer zu. Vilya (oben links) attackiert die Biester weiter oben.

ungen: Es gibt ab sofort keine zufallsgenerierten Miniquests mehr. Rund 70 handdesignte Aufgaben sorgen für Ersatz, weshalb sich auch für Veteranen das erneute Durchspielen lohnt. Eine weitere nützliche Neuerung: Alle Monster verfügen über einen geraden Trefferbalken. Sie müssen also nicht mehr auf die oftmals von Freund und Feind verdeckten Fußkreise der Bestien achten. Ein Klick auf das Plus-Symbol am Charakterportrait verrät Ihnen sofort sämtliche Rüstungs- und Zaubermodifikatoren, die Ihren Helden stärken oder schwächen.

Gimli an Bord

Abgesehen von den neuen und sehr schmucken Animationen der Monster, hat sich optisch

sehr wenig getan. Nach wie vor durchstreifen Sie eine stimmige, lebendig wirkende Iso-Landschaft, die allerdings hinter dem aktuellen Standard herhinkt. Dafür sorgt der Orchestersound nach wie vor für Atmosphäre. Unterstützt wird das durch die Profisynchronstimmen. Zu den bekannten Sprechern aus dem Hauptprogramm Manfred Lehmann (Bruce Willis) und Martin Kessler (Nicolas Cage), gesellt sich das markante Organ von Wolfgang Hess, der schon Bud Spencer oder John Rhys-Davies als Zwerg Gimli in den Herr-der-Ringe-Filmen zu gutem Ton verholfen hat. Spöttische Sprüche wie »Na, Maus kaputt?«, bei längerer Untätigkeit des Spielers, sind stets für einen Lacher

gut. Die Endversion soll wieder einen Mehrspielermodus bieten, der in unserer Testversion allerdings noch nicht vollständig war. Deshalb warten wir die finale Version ab, um mit der GameStar-Gang auf Beutezug

zu gehen – in der nächsten Ausgabe lesen Sie mehr. Der Verkaufsversion liegt als Bonus übrigens eine Video-CD mit einer Folge der neuen RTL 2-Serie **Stargate Atlantis** bei.

► **HOTLINE:** (05241) 966 90 **STANDARDTARIF**

SACRED UNDERWORLD ACTION-ROLLENSPIEL-ADDON			
PUBLISHER	Take 2/Ascaron	RELEASE (D)	24.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 14 S. Hb., Karte	USK	ab 12 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT World of Warcraft (90, GS 03/05) Exzellent spielbares Online-Rollenspiel.
Diablo 2 (87, GS 04/01) Fantastisch austariert, wegweisend.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	600 MHz Intel	1,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

- DVD: Test-Check
- TIPPS-TEIL: Taktiken
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C63

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Der Ausflug in Ascarons Unterwelt hat mir einen Heidenspaß gemacht. Ähnlich wie in Diablo 2 oder World of Warcraft kann ich mich nur ganz schwer von der niemals langweiligen Hatz nach Items und Erfahrungspunkten lösen. In diesem Bereich haben die Entwickler wirklich ihre Hausaufgaben gemacht. Denn die beiden neuen Helden sind sehr unterschiedlich und lassen dem Spieler ein weites Feld an Möglichkeiten im Kampf. Vor allem der Flammenwerfer-Zwerg ist eine Klasse Sache.

Allerdings ist die Story weder sonderlich spannend, noch originell. Doch das nimmt dem Action-Rollenspiel nur wenig, lebt es doch hauptsächlich von der motivierenden Charakter-Entwicklung. Optisch kann Underworld World of Warcraft natürlich nicht das Wasser reichen, spielerisch wird es alle Sacred-Fans auf Monate beschäftigen – mich eingeschlossen.



»Ein Fest für Monstermetzger«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Monsteranimationen + detailreiche Landschaften	8 / 10
SOUND	+ tolle Sprachausgabe mit prominenten Synchronstimmen	8 / 10
BALANCE	+ für jede Klasse austariert - gelegentlich zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr lebendige Landschaften voller Überraschungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Tastenbelegung + präzise Maussteuerung	9 / 10
UMFANG	+ über 40 Nebenquests + 70 neue Hauptspielquests	10 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Missionsziele	8 / 10
CHARAKTERE	+ zwei spielerisch interessante neue Charakterklassen	9 / 10
KAMPF	+ variantenreiche Kämpfe - keine Auto-Attacke	9 / 10
ITEMS	+ tonnenweise Gegenstände, kombinierbare Rüstungen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: VIELE MONSTER, VIELE QUESTS, VIEL SPAß





Ego-Ansicht: Während Tal (links) auf den Feind zustürmt, werfen wir mit Ailish Feuerbälle.

Alles Anime oder was?

SUDEKI

Kommt aus England und sieht japanisch aus:
Das Rollenspiel motiviert mit Action-Kämpfen.

Willkommen im Land, wo – nein, nicht Milch und Honig fließen. Hier fließt Wasser, dafür durch Roboterstädte und Hafendörfer. Hier sind die Frauen wohl gerundet und knapp bekleidet. Hier hat jeder Kulleraugen und ein spitzes Näschen. Willkommen zum Rollenspiel **Sudeki**. Das spielt in einer japanischen Anime-Welt, kommt aber vom englischen Team Climax. **Sudeki** soll die Vorteile japanischer (Story-Tiefgang) und westlicher (offene Welt) Rollenspiele vereinen – und setzt sich zwischen die Stühle. Für ein Japano-Abenteuer à la **Final Fantasy** bietet **Sudeki** zu wenig Story, für ein westliches zu wenig Neues – bis auf das geniale Kampfsystem.

Die fantasielosen Vier

Die Geschichte ist simpel: Ein böser Gott hetzt fiese Kreaturen aufs Land Illumina. Mit vier Helden ziehen Sie los, um – ja, warum eigentlich? Die weitgehend belanglose Handlung motiviert kaum. Trotz pseudo-religiösem Geschwafel in den Zwischensequenzen fühlen Sie sich nie wie die Auserwählten eines Gottes, sondern eher wie ahnungslose Abenteurer, die zufällig in die Geschichte stolpern. Ob Monster einen Bauern niedermetzeln oder Wissenschaftler einen magischen Schild bauen, um das Reich zu schützen – die Story plätschert an Ihnen vorbei, zieht Sie nicht ins

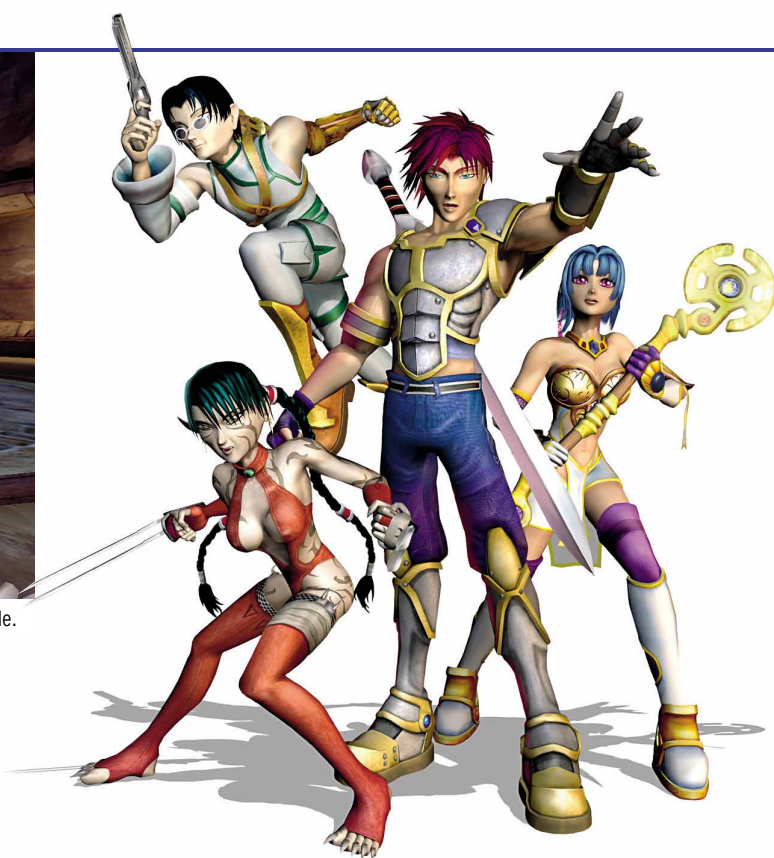
Spiel. Auch die vier Charaktere wachsen Ihnen kaum ans Herz, dazu sind sie zu klischeehaft: Der kräftige Soldat Tal, die süße Zauberin Ailish, der Techniker Elco und die katzenhafte Buki. Mit diesen vier ziehen Sie los, um Illumina zu retten. Und kämpfen trotz Story-Schwächen mit wachsender Begeisterung, weil die Charaktere gut abgestimmt und die Kämpfe spannend sind.

Ihr seid alle verschieden!

Jeder Held besitzt individuelle Fähigkeiten: Tal verschiebt Kisten, Ailish deckt unsichtbare Gegenstände auf, Elco überwindet Abgründe per Raketenrucksack (den er zuvor an Kristallen aufladen muss) und Buki erklimmt bestimmte Wände. Mit diesen Talenten lösen Sie ansonsten einfallslose Rätsel. Mit welchen Charakteren Sie ein Kapitel des Spiels angehen, ist festgelegt. So erkunden Sie ei-

nen Tempel zunächst mit Tal und Ailish, um danach mit Buki und Elco loszuziehen. So lernen Sie die Fähigkeiten der Helden kennen – die Lernkurve stimmt.

Und kennen lernen müssen Sie die Helden, sonst haben Sie in den Gefechten keine Chance. Denn das Kampfsystem hebt **Sudeki** aus der Rollenspiel-Masse heraus. Buki und Tal schnetzeln in einer isometrischen Ansicht; mit Ailish und Elco ballern Sie hingegen aus der Ich-Perspektive. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, per **[F1]**-Taste wechseln Sie zwischen den vier Charakteren. Eine zuverlässige KI übernimmt derweil führerlose Helden. Jeder Charakter kann sechs Zauber lernen, die Sie auch brauchen. So sollte Tal vor jedem Kampf einen Schutzzauber sprechen, damit Sie nicht gleich untergehen. Den Spielstand dürfen Sie nur an (häufigen) Speicherpunkten sichern.



DIE CHARAKTERE



Tal kann Kisten verschieben und schnetzelt im Nahkampf mit magischen Schwertern.



Ailish entdeckt unsichtbare Gegenstände und schleudert per Zauberstab Feuerbälle.



Buki erklimmt mit ihren Klauen Wände und ist wie Tal im Nahkampf begabt.



Elco fliegt per Raketenrucksack über Schluchten und ballert mit Pistolen und Gewehren.



Schnetzekampf: Buki zerhackt Gegner mit ihren Armklingen.



Japanischer Einfluss: Zauber sind aufwändig animiert.



Die Helden erkunden das Dorf New Brightwater. Die Welt ist bunt und abwechslungsreich, allerdings laufen Sie auf festen Pfaden.

Rein, metzeln, raus

Gefechte laufen stets nach dem gleichen Muster ab: Ihre Gruppe läuft auf einen Platz. Vor und hinter den Helden fällt eine Tür ins Schloss und öffnet sich erst wieder, wenn der Kampf vorbei ist – also wenn Sie die Monster erledigt haben, die plötzlich aus dem Nichts erscheinen. Klingt langweilig, ist jedoch dank des guten Kampfsystems spannend.

Ein Beispiel: Kaum fällt eine Tür zu, tauchen Argoniten auf. Das sind mannshohe Insekten auf zwei Beinen. Jetzt schnell! Per umständlichem Menü lassen Sie Tal seinen Schutzzauber sprechen – wenigstens ist die Zeit verlangsamt, während Sie per Tastatur durch die Magieliste blättern. Dann wechseln Sie den Charakter. Mit Ailish ballern Sie den Horden in der Ego-Sicht Feuerbälle entgegen. Wieder wechseln! Elco schaltet per

Scharfschützenknarre Argoniten aus. Wechsel! Tal steht mitten in einer Gruppe Schurken. Also blocken Sie Schläge ab und lassen ihn dann einen Rundumschlag ausführen, der die Argoniten zu Boden wirft. Wechsel! Buki zerfetzt einen Insekten-Magier per »Wirbelwind«-Talent, bevor der sie per Schockwelle wegstoßen kann. Wechsel! Elco schleudert aus dem Hintergrund einen Energieblitz, mehrere Argoniten zerplatzen. So geht's ohne Atempause, bis das Gefecht gewonnen ist.

Statt ständig den Helden zu wechseln, können Sie auch nur Ihren Lieblingscharakter steuern. Wer gerne ballert, saust mit Ailish und Elco dauerfeuernd durch Feindeshorden. Schnetzelfreunde legen als Tal oder Buki mit schnellen Mausclicks Kombo-Attacken hin. Egal, mit wem Sie unterwegs sind: Gefechte glänzen stets mit schö-

nen Effekten. Argoniten etwa schlagen flüssig animiert zu.

Eins nach dem anderen

Sudeki ist linear: Sie laufen eine Weile. Kämpfen. Laufen wieder. Kämpfen erneut. So erkunden Sie Roboterstädte, Schlösser und Tempel. Trotz netter Details wie Blumen wirken die Landschaften steril, sind zu eng begrenzt: Abseits der Wege finden Sie höch-

stens mal einen Heiltrank. Dafür sind die Schauplätze abwechslungsreich. Die Quests langweilen bald: Zwar besiegen Sie Bossgegner wie eine Riesenspinne, coole Aufgaben fehlen jedoch – meist gibt's öde Botengänge. Aufträge und Charakterwerte listet **Sudeki** in einem schmucklosen Menü auf, durch das Sie per Tastatur blättern müssen. **GR**

► HOTLINE: (0044) 114 241 37 36 ENGLAND

SUDEKI ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Zoo Publishing / Climax
SPRACHE: Deutsch
AUSSATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 19 S. Handbuch

RELEASE (D): 25.3.2005
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Knights of the Old Republic 2 (88, GS 04/05) Brillantes Jedi-Abenteuer.
Final Fantasy 8 (78, GS 03/00) Atmosphärisch exzellentes Japano-Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel
Radeon 9000	1,4 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	➕ Effekte ➕ Landschaften ➖ teils eckige Umgebungen	8 / 10
SOUND	➕ Stimmen ➕ 5.1-Sound ➕ passende Musik	8 / 10
BALANCE	➕ Talentausbau ➕ Lernkurve ➖ streng linear	8 / 10
ATMOSPHÄRE	➕ stimmige Welt ➖ eintönige Story ➖ keine Freiheit	6 / 10
BEDIENUNG	➕ Charaktere ➕ Menüs ➕ Speichersystem	5 / 10
UMFANG	➕ Spieldauer ➖ nur sechs Fertigkeiten pro Person	7 / 10
QUESTS	➖ belanglose Handlung ➖ einfallslose Nebenquests	4 / 10
CHARAKTERE	➕ individuell ➕ Talente wichtig ➖ klischeehaft	8 / 10
KAMPFSYSTEM	➕ ballern und schnetzeln ➕ taktisch fordernd	9 / 10
ITEMS	➕ Upgrades ➕ Wechsel im Kampf ➖ viele nur zum Verkauf	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: ACTIONREICHES ROLLENSPIEL MIT BELANGLOSER STORY.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Eigentlich habe ich keinen Grund, Sudeki zu spielen: Die Story ist belanglos, das Japan-Szenario aufgesetzt, das Abenteuer zu linear. Aber die Kämpfe! Wenn ich mit Ailish einen Haufen Feinde umkreise und mit Feuerbällen eindecke, dann sprengt der Effektregen den Bildschirm. Und mit Tal schnetzle ich Feinde wie in einem Actionspiel. Atempausen gibt's in den Gefechten keine, ständig ist etwas los. Dabei kommt's sogar auf Taktik an: Ohne Einsatz der Talente habe ich kaum Chancen. Wer flotte Kämpfe mag und auf Story-Tiefgang verzichten kann, sollte Sudeki eine Chance geben.



»Das Kampfsystem macht's!«

Such' den Stern

NIBIRU

Das neue Werk der Black-Mirror-Entwickler ist wieder ein gutes klassisches Adventure – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Was ist groß, rund und existiert womöglich gar nicht? Richtig, ein zehnter Planet im Sonnensystem. An den glauben schon die alten Mayas und gaben ihm den Namen »Nibiru«. Gesehen hat den Himmelskörper noch niemand, dennoch ranken sich Legenden darum. Nibiru soll Unheil bringen, vom Ende der Welt künden. Wohnen dort gar böse Aliens? Das wüsste Archäo-

loge Martin Holan auch gerne. Kann er haben: Im Adventure **Nibiru** (vom **Black Mirror**-Macher Unknown Entity) suchen Sie mit dem Forscher nach der Wahrheit.

Jones? Nein, Holan!

Nibiru beginnt harmlos: In Böhmen stoßen Bauarbeiter auf deutsche Bunker aus dem Zweiten Weltkrieg. Holans Onkel Francois de Wilde, ein alter Ar-

chäologie-Professor, bekommt Wind vom Fund und ruft seinen Neffen zu sich. In den Stollen soll eine Geheimwaffe der Deutschen liegen. Nicht irgendeine Waffe, sondern das »Projekt Nibiru«. Was wussten die Nazis vom Planeten? De Wilde schickt Holan nach Prag, um eine Informantin zu treffen. Doch die ist tot, ermordet von Unbekannten. Klar: Noch jemand ist hinter dem Geheimnis her, Holan muss sich vorsehen. Sein Abenteuer führt Sie von Prag bis in alte Maya-Tempel. Klingt nach viel, die Spielzeit ist mit 15 Stunden aber recht kurz. Kommen Ihnen die Bausteine der Geschichte bekannt vor? Nazis, Geheimwaffen, Morde und Ruinen sind **Indiana Jones**-Stoff.

Spannung und Gähnen

Der Tod der Informantin ist jedoch der vorläufige Höhepunkt, danach plätschert die Story dahin. Das Gefühl der Bedrohung geht verloren, Holan sucht ungestört nach Hinweisen auf »Projekt Nibiru« – kein Vergleich zur Verfolgungswahnstimmung in **Runaway**. In den Bunkern findet der Held später das Tagebuch eines Forschers. Hier ist eine Schlüsselstelle des Spiels: Eine Vorlesestimme erspart Ihnen beschwerliche Lektüre und enthüllt einige Geheimnisse. Danach lässt die Story erneut nach, Holan besucht seinen Onkel und hilft einem Fischer, Kisten zu stapeln. Solche atmosphärischen Durststrecken wiederholen sich mehrmals – schade. Dafür passen die schön beleuchteten Schauplätze perfekt ins Spiel, Sie rätseln unter anderem im prachtvollen Prag, in einer mexikanischen Bar und in düsteren Ruinen. Überall gibt es nette Details: Reliefs schmücken Tempel, Müll verschmutzt die Straßen Prags. Alle Hintergründe haben eine Auflösung



Ab und zu gibt's Denksport: Hier sortieren Sie Kugeln.

von 1024x768, die Personen sind 3D-Figuren – allerdings mies animiert. Die Klangkulisse passt: Musik bleibt dezent, setzt aber zum richtigen Zeitpunkt ein. Nur die dünnen Sounds stören.

Haken und Ösen

Die Rätsel von **Nibiru** sind meist logisch. So basteln Sie etwa aus Haken und Seil einen Enterhaken, um einen Ölkannister aus einem Teich zu fischen. Wenn Sie in das Zelt eines Militärkommandanten einbrechen wollen, geben Sie dem Wächter davor eine Dose Bohnen mit abgelaufenem Verfallsdatum – woraufhin der Soldat fluchtartig seinen Posten verlässt. Stellenweise nerven unnötige Laufwege. Beispielsweise lesen Sie am Eingang eines Mietshauses das schwarze Brett und steigen dann in die oberste Etage. Dort geht's nicht weiter. Also wandern Sie zurück zum schwarzen Brett, wo Sie erst jetzt erfahren, dass im Obergeschoss der Schlüssel zum Dachboden liegt. Vorher hat Holan das nicht bemerkt – umständlich. Immerhin können Sie per Tab-Taste alle Ausgänge einblenden und auf Doppelklick sofort zum nächsten Schauplatz wechseln.

Einige Gegenstände müssen Sie mehrfach anklicken, bevor Sie sie benutzen können. So zeren Sie zweimal vergeblich an einem eingeroosteten Ventil, um es schmieren zu können. Darauf gibt's keinen direkten Hinweis; beim ersten Versuch sagt Holan:



Den hungrigen Wachmann setzt Holan mit einer Dose Bohnen außer Gefecht.



Holan erkundet einen schön gezeichneten Marktplatz in Mexiko.

DENISE BERGERT

Obwohl Ähnlichkeiten zu Black Mirror unverkennbar sind, reicht Nibiru nicht an seinen Vorgänger heran. Die angestaubte Spielmechanik mit ständigem Zurückgehen und die teilweise unlogischen Rätsel sorgen für Frust-Attacken. Auch die spärliche Musikuntermalung und die hölzernen Charakter-Animationen trüben den Spielspaß. Für eine dennoch stimmige Atmosphäre sorgen sehr gute Sprecher und die detaillierte Grafik.

»Angestaubt, aber schön«

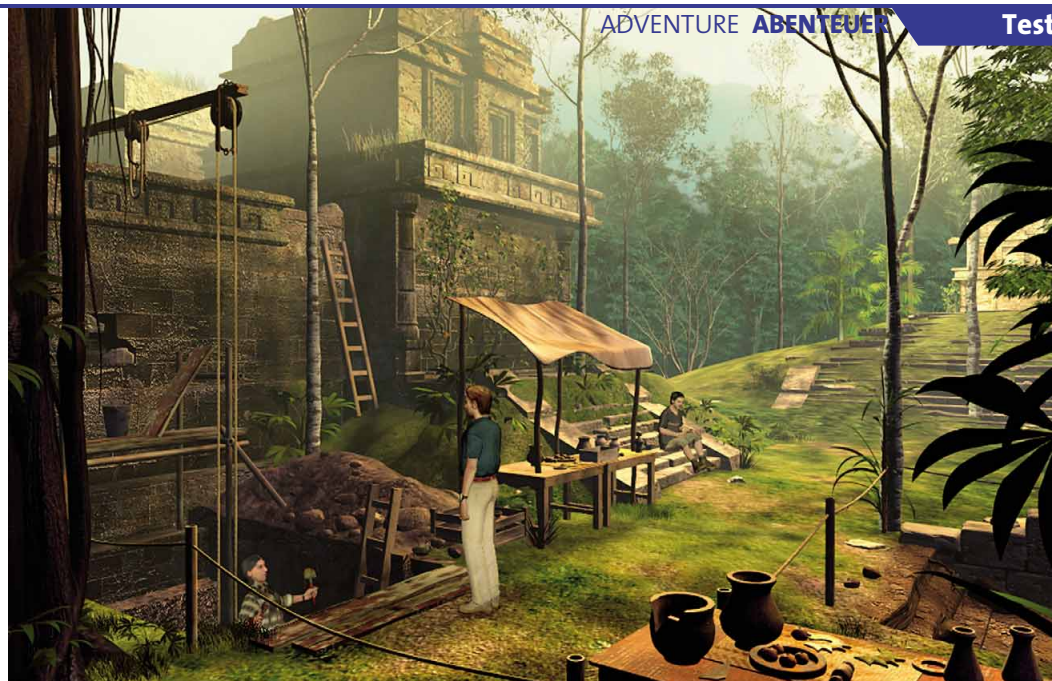




Die schwarzen Balken für Inventar und Menü haben wir auf den restlichen Bildern entfernt.



Ein Schamane weist den Weg zum letzten Rätsel.



Bei einer Ausgrabungsstätte stößt Holan auf den Schatzsucher Pedro (links). Der hilft dem Helden, in eine Pyramide einzubrechen.

»Es lässt sich nicht bewegen.« **Nibiru** nutzt allerdings einen Kniff, damit Sie den roten Faden nicht verlieren: Über Gegenständen, die für Rätsel wichtig sind, färbt sich der Mauszeiger orange – und wird erst grau, wenn die Aufgabe gelöst ist. So wissen Sie, ob noch etwas zu tun ist, und klicken Objekte auch mehrmals an.

Neben Kombinationsrätseln grübeln Sie über einigen Denksport-Aufgaben, verschieben etwa Murmeln oder knacken Passwörter. Diese Puzzles sind

fair, obwohl Sie oft um die Ecke denken müssen – zum Beispiel, um herauszufinden, was ein Telefon, ein Tresor und ein Tempel gemeinsam haben. Nur bei einer Aufgabe fehlen Hinweise: Im Nazi-Bunker prangen im tschechischen **Nibiru**-Original Hakenkreuze. Die hat Publisher Dtp für die deutsche Fassung entfernt. In einem Puzzle musste man allerdings Ventile in Hakenkreuz-Form anordnen, damit sich eine Stahltür öffnet. Dieses Rätsel wurde geändert – nun ordnen Sie die Ventile anders an. Wie? Dazu fehlen Ihnen Hinweise. Die Lösung finden Sie im Kasten »Stahltür-Puzzle«.

Die meisten Nebencharaktere sind durchschaubar. Wenn Sie etwa in der Nähe der Bunker auf einen zwielichtigen Kerl treffen, wissen Sie sofort, dass der etwas im Schilde führt. Die Dörfler in **Black Mirror** waren vielschichtiger. Professionelle Sprecher verleihen den **Nibiru**-Charakteren dennoch individuelle Züge: Ein alter Forscher spricht auch wie ein Greis. Ärgerlich, dass viele Randpersonen nur Kurzauftritte absolvieren: Holan führt zwei, drei Gespräche mit ihnen und

sieht sie – bis auf wenige Ausnahmen – nie wieder. Die Dialoge sind nachvollziehbar und schön frei von Geschwafel. **GR**
HOTLINE: (0900) 151 005 4 1,95 €/MIN.

STAHLTÜR-PUZZLE



Die Lösung des Rätsels in Spiegelschrift:

negnumtō eiō
 elitnēV 19lls
 rōan nēzzūm
 .nagies zrlbōm

VERGLEICH MIT BLACK MIRROR

So schneidet Nibiru im Vergleich mit Black Mirror ab.

- höher aufgelöste Schauplätze
- 3D-Charaktere
- kurzweilige Dialoge
- roter Faden geht nicht verloren
- blasser Held ohne echten Charakter
- klischeehafte Story
- Laufwege
- Spannungslöcher kosten Atmosphäre



MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Nibiru besitzt fast alle Zutaten für ein sehr gutes Adventure: schöne Schauplätze, meist logische Rätsel und eine interessante Geschichte. Nur mit dem Helden kann ich mich nicht anfreunden: Martin Holan wächst mir einfach nicht ans Herz. Denn ich weiß anfangs fast nichts über ihn und gegen Ende wenig. Klar, die tolle Vertonung hebt ihn aus dem Helden-Einheitsbrei heraus; sympathisch wird er mir aber nicht. Trotzdem habe ich Nibiru gerne durchgespielt. Weil es ein handwerklich gelungenes, klassisches Abenteuer mit wohl dosierten Motivationspritzen ist.

»Das Herz fehlt«



Keine Zeit für Helden?

Ein gutes Adventure braucht einen lebendigen Hauptcharakter, mit dem Sie sich identifizieren können. Das geht nur, wenn Sie mehr erfahren als nur Name und Beruf des Helden. **Black Mirror** enthüllt, dass Samuel Gordon unter dem Tod seiner Geliebten leidet. Peter aus **Moment of Silence** hat bei einem Flugzeugabsturz Frau und Kind verloren. Und **Nibiru**-Archäologe Holan? Der bleibt farblos, über seine Vergangenheit erfahren Sie fast nichts. Diesem Sympathieverlust soll die ausgezeichnete Vertonung entgegenwirken: Holan wird von Matthias Hinze gesprochen, dem deutschen Synchronsprecher von Matt Damon. Das hilft: Der Archäologe gewinnt durch die markante Stimme an Profil.

NIBIRU ADVENTURE

PUBLISHER	Dtp / Unknown Entity	RELEASE (D)	18.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 2 CDs, 16 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT											

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD	XP 1600+ AMD
GeForce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600			
GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Beleuchtung + Schauplätze - Animationen	8 / 10
SOUND	+ Synchronisation + dezente, aber gute Musik - Effekte	9 / 10
BALANCE	+ meist ein roter Faden - Zurücklaufen	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Stimmen + Schauplätze - Spannungsbogen - Ende	7 / 10
BEDIENUNG	+ schnelle Ortswechsel + Ausgänge - mehrfaches Anklicken	9 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze + Denkspiele - kurze Spielzeit	6 / 10
HANDLUNG	+ weckt Interesse - teils unspannend - bekannte Elemente	6 / 10
CHARAKTERE	+ individuell + Stimmen - Held - meist Kurzauftritte	5 / 10
DIALOGE	+ intelligent + gut übersetzt - wenige Themen - kurz	7 / 10
RÄTSEL	+ meist logisch + gute Denkspiele - Laufwege	7 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: SOLIDES ARCHÄOLOGIE-ADVENTURE MIT BLASSEM HELDEN.

72

SPIELSPASS



Orc sprechen deutsch?

WORLD OF WARCRAFT (DT.)



Die deutsche Version unserer Abenteuer-Referenz steht seit dem 11. Februar im Laden. Im Langzeittest sind wir erneut wochenlang durch Azeroth und Kalimdor gereist.

Es beginnt mit einer Katastrophe: Am Morgen des 11. Februar, zum Verkaufstart der deutschen **World of Warcraft**-Fassung, loggen sich tausende Spieler gleichzeitig in Azeroth ein. Die Server brechen unter dem Ansturm zusammen. Auch die Account-Erstellungsseite geht offline, zahllose Käufer stehen ohne Zugang vor dem Portal. In den USA war's im November letzten Jahres genauso. Hat Blizzard daraus nichts gelernt? Steht der **World of Warcraft**-Start unter einem schlechten Stern? Nein, denn nach dem Urknall bekommt Blizzard die Lage schnell in den Griff, alle

Server laufen nun stabil – obwohl sich beim Einloggen in überfüllte Welten wie dem Rollenspiel-Server »Die Silberne Hand« zu manchen Tageszeiten Warteschlangen bilden. Wir sind mit einer Tauren-Truppe losgezogen, um Übersetzungsfehler und Bugs zu suchen.

Gut in Wort und Schrift

Texte wie Quest-Aufgaben sind weitgehend gut übersetzt. Kleine Fehler gibt's aber doch. So schickt Sie ein Orc-Wächter ins »Stonetalon-Gebirge«. Stonetalon? Ach so, der meint das »Steinkrallen-Gebirge«! Wer solche englisch-deutschen Misch-

begriffe nicht versteht, muss im Chat nachfragen. Hilfe bekommen Sie oft sofort, Sprachverwirrung entsteht nicht. Eher zum Schmunzeln sind die Namen einiger Gegenstände à la »faden-scheinige Kettenhose«. Die Vertonung ist größtenteils gelungen, Untote etwa grüßen mit Grufstimm. Fehlgriffe sind selten: Zum Beispiel warnen Tauren mit zu hoher Stimme vor Mana-Knappheit. Für Sprachnachrichten (»Voice Emotes«) hingegen nutzen die wuchtigen Stiere tiefe, passende Stimmen.

In **World of Warcraft** gibt's einige Bugs. Dazu zählen kaputte Quests, die Sie nicht lösen kön-

nen – etwa weil sich ein Elf nicht bewegt, obwohl Sie ihn in die Stadt bringen sollen. Wenn Sie den Auftrag eine Stunde später erneut angehen, funktioniert er jedoch meistens wieder. Nerviger ist der Sammel-Bug: Beim Bergbau oder beim Kräuterpflücken friert die Animation des Helden manchmal ein und er »schwebt«, anstatt zu laufen. Kämpfen und zaubern kann er trotzdem. Die Bugs treten selten auf: Pro Spieltag trafen wir meist auf keinen, ab und zu auf einen Fehler. Verglichen mit einer Gesamtspielzeit von über 500 Stunden ist die Bugzahl daher marginal – wir werten nicht ab. **GR**



Als Tauren jagen wir Schlangen in der Instanz »Höhlen des Wehklagens«.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Übersetzung und Vertonung sind gut, aber nicht perfekt. Das stört mich aber nicht: Sprachverwirrung löse ich per Chat und die paar unpassenden Stimmen ignoriere ich einfach. Die tolle Atmosphäre der US-Version bleibt für mich auch in der hiesigen Fassung erhalten. Und die Bugs? Die ärgern mich zwar, sind jedoch sehr selten. Also bleibt World of Warcraft auch auf Deutsch unsere Abenteuer-Referenz. Worauf warten Sie noch? Auf nach Azeroth!

»Nicht ganz perfekt. Na und?«



WORLD OF WARCRAFT ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Vivendi / Blizzard	RELEASE (D)	11.2.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50€ + 13€ / Monat
AUSSTATTUNG	Minibox, 4 CDs, 208 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Everquest 2 (85, GS 03/05) Auch einsteigerfreundlich, aber weniger Atmosphäre. Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Tolle Belagerungen, technisch schwach.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,0 GHz AMD	1,5 GHz AMD	2,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Radeon X600	ISDN	DSL	DSL
Geforce 6800			
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	+ für Solisten, Gruppen, Einsteiger, Profis - Schamane zu stark	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ bis ins Detail stimmige Welt... + ... mit Handlung	10 / 10
BEDIENUNG	+ unzählige Komfortfunktionen + Tutorial - Karte	9 / 10
UMFANG	+ abwechslungsreiche Welt + überall etwas zu entdecken	10 / 10
QUESTS	+ kleine und große Geschichten - PvP noch sinnlos	8 / 10
TEAMWORK	+ abgestimmte Fertigkeiten + Berufe + Handelssystem	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ kein Nachteil für Fernkämpfer - keine Kombos	8 / 10
ITEMS	+ massig nützliche Fundstücke + Gegenstände-Basteln	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS 500 Stunden

FAZIT: AUCH AUF DEUTSCH DIE ONLINE-REFERENZ.



Richter auf Reisen

GOOKA

Mal was Neues? Ja! Der Mix aus Adventure und Rollenspiel ist originell, aber nicht durchdacht.

Ist doch jedem schon passiert: Man kommt aus dem Urlaub zurück und merkt, dass man die Katze eingesperrt und das Licht angelassen hat. Richter Gooka wäre froh, wenn er solch kleine Sorgen hätte. Als er von einer Reise zurückkehrt, ist sein Haus ein Haufen Schutt. Noch dazu liegt seine Frau im Koma, und sein Sohn wurde entführt. Im Adventure-Rollenspiel-Mix **Gooka** retten Sie die Familie.

Ratefuchs und Haudegen

Zu Beginn motiviert die Handlung von **Gooka** kaum, überrascht erst später durch Wendungen. So erkunden Sie anfangs eine öde Fantasy-Welt mit grauen Klotzhäusern, stoßen dann aber auf abgedrehte Maschinenmenschen. In erster

Linie glänzt **Gooka** jedoch mit der Spielmechanik: In der 3D-Welt lösen Sie Rätsel, bestreiten aber auch Taktikkämpfe.

Die Rätsel sind meist logisch. Um einen Fisch zu fangen, kratzt Gooka zunächst Seetang von einem Schiff. Den bringt er einem Matrosen, der daraus ein Fangnetz bastelt. Hinweise bekommen Sie in Dialogen oder übers Inventar: Ein Icon leuchtet, wenn Sie den ausgewählten Gegenstand am aktuellen Ort benutzen können – simpel, aber nützlich. Laufen klappt nur per Maus gut: Mit einer Mausbewegung drehen Sie die Kamera und gehen per gedrückter rechter Taste in Blickrichtung.

Die rundenbasierten Gefechte sind taktisch anspruchsvoll. Je nach Situation kämpfen Sie



Bei den Taktikkämpfen stört der Zufallsfaktor.

mit bis zu drei Verbündeten, deren Talente Sie auch einsetzen müssen. Gooka selbst lernt im Spielverlauf neue Zauber und Schläge. Der Zufallsfaktor stört: Wenn Sie auf eine übermächt-

ge Bestie treffen, laden Sie einfach neu – dann werden die Charakterwerte des Monsters frisch ausgewürfelt, irgendwann ist es schwach genug. **GR**

► HOTLINE: (0800) 248 46 85 GEBÜHRENFREI

GOOKA ADVENTURE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Rebel Games / Centauri	RELEASE (D)	18.3.05
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Black Mirror (81, GS 05/04) Stimmungsvolles Grusel-Adventure. Gothic 2 (86, GS 10/03) Brillantes Rollenspiel mit flotten Kämpfen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Radeon 9000	600 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Rad. 9500/9600	370 MB Festpl.	370 MB Festpl.	370 MB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ schöne Kampfeffekte - grobe Texturen - grau, grau, grau	4 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - dünne Soundeffekte	5 / 10
BALANCE	+ drei balancierte Schwierigkeitsgrade - nerviger Zufallsfaktor	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ interessante Welt + Story-Wendungen - anfangs öde	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Maussteuerung - häufige Perspektivwechsel	5 / 10
UMFANG	+ kein Leerlauf + viele sinnvolle Talente + große Welt	8 / 10
HANDLUNG	+ überraschende Wendungen - zu Beginn langweilig	7 / 10
CHARAKTERE	+ Rollenspiel-Elemente + Stimmen - farblose Randfiguren	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ durchdacht und taktisch fordernd	8 / 10
RÄTSEL	+ weitgehend logisch + Hinweise per Inventar - teils simpel	6 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: ORIGINELLER MIX AUS ADVENTURE UND ROLLENSPIEL.

61 SPIELSPASS

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Gooka ist hässlich, die Bedienung klappt nur mit der Maus, der Zufallsfaktor nervt und einige Rätsel sind zu simpel. Das wirkt so, als hätten die Entwickler Genres vermischt, ohne die Elemente zu durchdenken. Nach dem öden Anfang entfaltet die Spielmechanik jedoch ihren Reiz: Die Kämpfe sind spannend, die Rätsel simpel, aber logisch. Das macht Gooka nicht zum Hit, aber zu einem Tipp für Fans origineller Ideen.



»Kein Hit, aber originell«