Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

ROLLENSPIELE RÜCKSTÄNDIG?

STILLSTAND IM ABENTEUERLAND. Keine Angst, niemand singt auf meiner Anlaufseite ungestraft Lieder von Pur. Trotzdem macht mir mein Lieblingsgenre Sorgen: Während Ego-Shooter als Innovationsmotor gelten und sogar Strategietitel wie **Age of Empires 3** nicht mehr ohne Physik-Engine auskommen, treten Adventures und Rollenspiele technisch derzeit auf der Stelle. Stellen Sie sich etwa einen Meteorzauber vor, bei dem die Felsbrocken physikalisch korrekt die Gegner bombardieren! Einziger Lichtblick: **The Witcher**, das wir im Preview-Teil dieser Ausgabe vorstellen.

ORK MIT NIX HIRN NIX GUTT! Richtig peinlich müssten Rollenspiel-Entwicklern die KI-Fortschritte der letzten Jahre sein – denn die sind nahe Null: Noch immer stürzen sich in den meisten Titeln die Feinde ohne Hirn auf den Helden. Und dass mir jetzt keiner mit der Ausrede kommt, das wären ja nur dumme Orks. Auch die folgen meist einem Anführer und könnten eine Gruppen-KI wie die der Söldner in **Far Cry** gebrauchen. Meine Hoffnungen ruhen auf **Gothic 3** oder **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Diese Titel sehen optisch sehr gut aus, da können die Designer auch gleich die inneren Werte aufpolieren.

INHALT

TITELSTORY: WORLD OF WARCRAFT
Mega-Test 50
Technik-Check 53
Deutschländer in WarCraft-Land 56
Ein Greenhorn auf Monsterjagd 57
Ein Platz für Helden: WoW-Server 58
Schöner leben in Azeroth: Tipps 60

TESTS:
Everquest 2 90
CSI: Miami 94
Dark Fall 2 95

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Orginal-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision	Bioware	02/04 (93%)	92	8	9	7	10	10	9	10	10	10	9	
2	World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	NEU	90	8	8	9	10	9	10	8	10	8	10	
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	01/04	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	08/03, 06/04: 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	NEU	85	9	9	6	8	8	10	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	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	Revistronic	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	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 Rollenspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa Grafik-Adventures, Online- sowie Solo-Rollenspiele, Action-Adventures oder Detektivspiele.

Nur zweiter Sieger

EVERQUEST 2

130 Stunden Sprachausgabe, Hammer-Grafik und Spaß für gut eingespielte Partys: Everquest 2 gewinnt in vielen Disziplinen. Verliert aber auch in vielen.

Der große Kampf hat begonnen: Und obwohl **World of WarCraft** erst drei Monate nach **Everquest 2** in Deutschland erscheint, steht der Sieger schon fest. Doch sollten Sie den Nachfolger des erfolgreichen Online-Rollenspiels nicht links liegen lassen. Denn **Everquest 2** sieht zum einen wunderschön aus, zum anderen bietet das Reich Norrath mit seinen beiden gigantischen Städten Qeynos und Freihafen gerade für Freunde von gut aufeinander abgestimmten Partys massig Raum zum Feiern.

Auf einer Insel vor Qeynos haben wir die Kerranerin Incidaria getroffen. Sie hilft uns beim Lösen einer kleinen Quest. (1024x768)

Individuen ohne Individualität

Wo **World of WarCraft** schwächelt, trumpft **Everquest 2** fast schon übertrieben auf: bei der Erstellung eines Charakters. Mit ein paar Klicks ist es nicht getan, ihren Helden wählen Sie aus 15 Rassen (eine sechzehnte ist noch nicht von Sony frei geschaltet). Da stehen edle Hochelfen in den Startlöchern, hässliche Trolle oder winzige Gnome. Denen können Sie nicht nur Haut- und Augenfarbe nach Ihrem Gusto verpassen, Sie dürfen sogar die Größe von Ohren, Nase und Kinn bestimmen. Hohe Wangenknochen oder Pausbacken? Wuschelmähne, Glatze, Geheimratsecken? Bis Sie Ihren Charakter fertig gebaut haben, vergehen gut und gerne 40 Minuten. »Mir doch wurst, wie ich aussehe«-Typen können per zufälliger Auswahl auch das Spiel die Bastelei übernehmen lassen. Vorsicht: Manche Rassen sind von vornherein an einen Startpunkt gebunden. So werden Hochelfen im freundlichen Qeynos ins Abenteuer starten. Dunkelelfen hingegen treten in Freihafen an, wo der Umgangston eher dem in einer Hafenspelunke ähnelt.

Kein Charakter auf den Servern gleicht einem anderen. Die zahlreichen Einstellungen machen es möglich.

Wer das erste Mal in die Welt von **Everquest 2** eintaucht, absolviert ein Tutorial auf einem Segelschiff (beim zweiten Charakter können Sie es überspringen). Der Kapitän macht Sie in kleinen Aufgaben mit der Steuerung vertraut. Danach setzt man Sie auf einer Insel ab. Erst dort bestimmen Sie, welche Heldenklasse Ihr Charakter haben soll: Kämpfer, Magier, Priester oder Scout. Später im Spiel verzweigen sich die vier Startklassen in weitere Spezialisierungen. Das geschieht gleich zwei Mal, bei den Stufen 10 und 20. So kann aus einem gewöhnlichen Kämpfer später ein edler Qeynos-Paladin werden. Fähigkeiten erlernen Sie automatisch beim Erreichen eines höheren Levels. Der genreübliche Gang zum Trainer entfällt. Zwar können Sie so Ihren Helden nicht »verskillen« (in eine nutzlose Richtung entwickeln), aber die Individualität bleibt auf der Strecke. Blöd auch, dass die meisten neuen Künste irgendwann nur bessere Varianten von bereits erlangten sind. Positiver Nebenaspekt hingegen: Es gibt kaum einen Charakter, der signifikant stärker ist als ein anderer – auch nicht klassenübergreifend.

Eine Chance für die Helden

Kämpfe laufen nach dem altbewährten Schema ab: Sie klicken ein Monster an, wählen eine Angriffsart über die Zahlentasten oder per Buttons – und los geht's. Neu in **Everquest 2**: die so genannten Helden-Chancen. Wenn Sie Spezial-Attacken in einer bestimmten Reihenfolge auslösen, richten Sie größeren Schaden an. Das gilt nicht nur für Einzelkämpfer, sondern auch und ganz besonders für Partys, da dort die Helden-Chancen deutlich stärker und vielfältiger sind. Folgendermaßen läuft es

Sir Jeager warnt uns vor dem Säbelzahn-Clan im Schwarzbau.

Im Schwarzbau empfängt uns dann auch gleich die Bande in Zweierpacks.

ab: Per Startbutton aktivieren Sie die Helden-Chance. Dann zeigt ein blinkendes Icon, welche Angriffsart als nächstes folgen muss. Sieht man beispielsweise ein Schwert, sollte ein Nahkämpfer zuschlagen. Bei einem Kelch ist ein Priester an der Reihe, und so weiter. Wenn die Helden-Chance genutzt wurde, winkt als Belohnung ein mächtiger Zauber. Zusätzliche Boni sind etwa »Heilung der Gruppe« oder eine Steigerung der Angriffswerte. Perfekt aufeinander eingespielte Partys können so Gegner knacken, die weit über ihrem Level liegen.

Diese Party-Orientierung ist zugleich das größte Manko von **Everquest 2**. Ab Level 20 ist es vorbei mit Solospaß. Zwar dürfen Sie noch immer einzelne Mobs auf Ihrem Level plätten, aber die lukrativen Monster bleiben unantastbar für Einzelkämpfer. Weil auch die Quests auf Gruppen ausgelegt sind, gestaltet sich der Charakter-Aufstieg mehr als mühsam. Das löst **World of WarCraft** deutlich besser, indem Sie dort auch Lohnenswertes finden, wenn Sie den einsamen Wolf spielen.

Suchen, finden, hauen

Auch in **Everquest 2** dürfen Sie einfach nur Monster vermöbeln, um an Erfahrungspunkte zu kommen. Doch schneller geht der Charakter-Aufstieg mit Quests. Davon gibt es mehr als Gnolle in der Gegend um Qeynos. Zudem bekommen Sie durch Quests dringend benötigtes Geld (in **Everquest 2** ist alles unverschämt teuer) und neue Ausrüstungsgegenstände wie Roben, Rüstung oder magischen Kleinkram (Ringe, Amulette). Wer geschickt Aufgaben und Laufwege aufeinander abstimmt, ist in zirka acht Stunden bereits auf Level 10.

Die Quests verlaufen meist nach klassischem Schema: »Gehe er hin und schlachte zehn Dachse. Dann komme er zurück und erhalte die Belohnung.« Außerdem wollen Gegenden ausgekundschaftet, Dinge ungesehen gestohlen und die Geheimnisse von Schlüsseln enthüllt werden. Gelegentlich werden Sie sogar dafür belohnt, wenn Sie Person A ausrichten, dass Person B nicht zur Verabredung kommen kann. Einfacher geht es kaum. Unverzeihlich aber, dass das im Vorgänger so beliebte und spielbestimmende »Player versus Player«-System noch gänzlich fehlt.

In der Zone

So hübsch die Quests sind, so nervig kann die Latscherei dazwischen ausfallen. Gerade zu Beginn des Spiels sind Sie die meiste Zeit in Ihrer Stadt oder den nahen Siedlungen unterwegs. Dabei besteht jede Ortschaft aus einer eigenen so genannten Zone, die erst mal geladen werden muss. Das dauert, abhängig von Ihrer Anbindung und dem Betrieb auf dem Server zwischen 10 Sekunden und einer Minute. Dabei werden Sie jedes Mal ein bisschen aus der sonst sehr lebensechten Welt rausgerissen, die Atmosphäre leidet sehr darunter.

Bei späteren Reisen in die Außenbezirke ist das längst nicht mehr so brisant, da die Zonen deutlich größer ausfallen. Weil jedoch auch die Dungeons als eigenes Areal angelegt sind, wird immer mal wieder geladen.

Neben dem Laden nervt das Latschen. Zwar können Sie wie in **World of WarCraft** einen Greifenflug mieten, aber es gibt nur wenige Routen. Wer massig Kohle hat, darf sich ein Reittier kaufen. Der kleinste Zosse kostet über zwei Platin. Nur wenige Klassen bekommen ab Stufe 20 einen geschenkt, etwa der Paladin. Dessen riesiger Gaul ist aber verhältnismäßig lahm.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Auf der höchsten Detailstufe läuft Everquest 2 selbst auf modernen High-End-Systemen unspielbar langsam. Setzen Sie das »Leistungsprofil« deshalb höchstens auf »High Quality«. Besonders die aufwändigen Charaktermodelle Ihrer Mitspieler ziehen immens viel Leistung.

RAM/FESTPLATTE

In den Gefilden von Norrath sind Sie im Idealfall mit einem vollen GByte RAM unterwegs. Bereits mit 512 MByte lädt das Rollenspiel ständig nach, mit 256 MByte ist Everquest 2 schlicht unspielbar. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 4,4 GByte Speicher.

TUNING-TIPPS

1 Für höhere Performance im ganzen Spiel setzen Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe steigt die Framerate um bis zu 30 Prozent.

2 Um den Leistungseinbruch bei vielen sichtbaren Mitspielern zu vermeiden, reduzieren Sie »Modelldetail«-Menü die »Max. Dreiecksdichte« und die »Charaktere mit hohem Detailgrad«.

3 Nächster Anlaufpunkt sind die »Schatten«. Vor allem die »Umgebungsschatten«, die »Schatten vom Bildschirmrand« und die »Schattenspiegelung« schlucken extrem viel Rechenleistung. Alternativ wählen Sie einfach »Balanced« als Einstellung. FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM IM HIGH-QUALITY-MODUS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	1024x768 (Extreme Performance-Modus)										
	1152x864										
2,0 GHz	1152x864										
	1280x960										
3,0 GHz	1280x960 (1,0 GByte RAM)										
	1600x1200 (1,0 GByte RAM)										

nicht möglich, nicht spielbar | stark ruckelnd, wenig Spielspaß | mäßig ruckelnd, noch spielbar | flüssiges Spielen möglich

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Die Kollegen gucken mich so schief an. Liegt sicher an den Augenringen: Ich bin mal wieder bis nachts um fünf vor dem Bildschirm gesessen. Aber ich bin süchtig, muss halt spielen. Everquest 2? Nein, World of WarCraft. Und das hat seine Gründe.

Für mich nur Platz 2

Ich fühle mich in Qeynos nicht wohl, die Everquest-Welt fühlt sich steril an. Vielleicht liegt's am schmucklosen Interface oder den stets grasgrünen Wiesen, die sich um Qeynos ziehen. Klar: Wenn ich später andere Regionen besuche, sieht die Gegend anders aus. Doch in World of WarCraft muss ich dafür keine Weltreise unternehmen, sondern nur wenige Minuten ins angrenzende Gebiet wandern. Diese Abwechslung macht Blizzards Online-Rollenspiel lebendig. Und verbannt Everquest 2 auf einen guten zweiten Platz.

»Zu wenig Abwechslung«

Fauler Zwerg! Mit dem Reisezauber teleportieren wir uns nach Qeynos.

Ein Paladin hoch zu Ross. Diese Klasse bekommt das Tier bei Level 20.

Ich bau dir eine Fähigkeit

Wer nicht nur prügeln, zaubern und heilen will, versucht sich nebenbei als Handwerker. Der Aufstieg in höhere Handwerkskünste verläuft genau wie der beim Kampfkönnen. Brillant: Die Herstellung von Waren verlangt ständige Aufmerksamkeit. Steht man bei **Dark Age of Camelot** bräsig vor der Schmiede, klickt stupide auf »Herstellen« und wartet auf das Ergebnis, treten in **Everquest 2** immer mal wieder Probleme auf. Da ist vielleicht das Eisen zu heiß, ein Druck auf den entsprechenden Button zum Kühlen löst das Problem. Clever von Sony Online, denn so werden in Online-Rollenspielen verpönte Handwerks-Makros, die selbstständig Waren herstellen, im Keim erstickt.

Auch eine gute Idee, um das Zusammenspiel zu fördern: Die dritte Stufe eines Zaubers oder Kampfstils erreicht der Spieler nicht mehr durch einen Levelaufstieg. Lehrbücher oder magische Schriftrollen dafür müssen von anderen Spielern hergestellt werden. Das erinnert an **Star Wars Galaxies**, wo Ihnen Mitstreiter neue Fähigkeiten beibringen können. Wer Glück hat, findet so ein begehrtes Stück Papier aber auch bei getöteten Monstern.

Angeben in Wort und Bild

Grafisch protzt **Everquest 2** so sehr, dass schwächere Systeme ordentlich zu arbeiten haben. Auf Monstermaschinen hingegen genießen Sie Normal Mapping zum Anfassen. Hoch aufgelöste Texturen überziehen Häuserwände, Wasser reflektiert die Umgebung, und auf den Wiesen steht das Gras satt und grün. Aber selbst, wenn Sie in den umfangreichen Einstellungen die Effekte runterschrauben, sieht das Spiel immer noch unglaublich gut aus. Vor allem die Spieler- und NPC-Charaktere tragen eine Menge dazu bei. Detaillierte Gesichter, Tätowierungen und butterweiche Animationen versüßen das Beobachten der Figuren. Wenn dann noch Zaubereffekte aufflackern, steht die **Everquest 2**-Optik der eines Offline-Spiels in nichts nach und verweist das zwar stimmige, aber technisch anspruchslosere **World of WarCraft** auf Platz 2.

Everquest 2 ist das erste Online-Rollenspiel, das konsequent auf Sprachausgabe setzt. Quest-Aufträge lesen Sie nicht mehr nur nach, sondern hören Sie auch gleichzeitig. Gelegentlich quatscht Sie ein flanierender Wachmann an und lobt die Heimatstadt, die Königin oder beklagt sich über den lanweiligen Dienst. 130 Stunden gesprochener Text warten im Spiel. Davon ist ein Großteil für die deutsche Version bereits übersetzt worden, doch immer mal wieder hören Sie englische Töne. Gerade in Freihafen sind noch sehr viele der Texte im Original-Zustand, und auch einige Item-Beschreibungen wurden noch nicht angepasst. Sony Online arbeitet jedoch mit regelmäßigen Patches daran. PET

➤ HOTLINE: (0800) 101 62 03 KOSTENFREI

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Everquest 2 ist ganz klar spröder als World of WarCraft. Trotz des gelungenen Tutorials und übersichtlichem Interface läuft das Abenteuer längst nicht so mühelos wie in Blizzards Online-Rollenspiel. Wer allerdings primär auf die Server geht, um mit anderen Spielern Spaß zu haben, findet in Qeynos und Freihafen sein Eldorado.

Die Quests sind zahl- und abwechslungsreich. Nur die Laufwege nerven gelegentlich, aber das tun sie auch in World of WarCraft. Nur, dass man da nicht von minutenlangen Ladezeiten gepeinigt wird. Aber die Zonen haben auch ihr Gutes: Durch die kleinen Areale konnte Sony Online die Grafikqualität nach oben prügeln. Und die rockt derzeit alle anderen Mitbewerber in Grund und Boden.

»Spröde Schönheit«

EVERQUEST 2 ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft / Sony Online	RELEASE (D)	28.2.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 € + 14 €/Monat
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 72 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER — FORTGESCHRITTENER — PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT World of WarCraft (90, GS 03/05) Blizzards Online-Geniestreich. Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Internet-Krieg dreier fantastischer Reiche.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
☐ Geforce 1/2 MX	■ GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	3,0 GHz Intel
☐ Geforce 2/4 MX	■ Radeon 9500 Pro	1,0 GHz Athlon	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
■ Radeon 9000	■ Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
■ Geforce 3/3 Ti	■ Radeon 9800 Pro	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
■ Geforce 4 Ti	■ GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	■ Stereo	■ 2 vorne, 2 hinten	■ 5.1	☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ moderne Effekte ⊕ imposante Städte ⊖ Hardware-hungrig	9 / 10
SOUND	⊕ Sprachausgabe ⊕ Surround-Sound ⊖ nicht alles übersetzt	9 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊕ Lernkurve ⊖ Mobs manchmal zu stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ schöne Fantasy-Stimmung ⊖ gelegentlich etwas steril	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ überschaubare Bedien-Elemente ⊕ gute Erklärungen	8 / 10
UMFANG	⊕ große Welt ⊕ viele Quests ⊖ PvP noch nicht drin	9 / 10
QUESTS	⊕ massig Kampf-Quests ⊕ Erkundungs- und Lern-Quests	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ Heldenspezialisierung ⊕ Handelsberufe ⊖ keine Skill-Freiheit	10 / 10
KAMPFSYSTEM	⊕ Helden-Chancen ⊖ später Gruppenzwang	9 / 10
ITEMS	⊕ steigern Werte merklich ⊖ kaum kostbare Items	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 300 Stunden

FAZIT: AUF TEAMPLAY AUSGELEGTER ONLINE-SCHÖNLING.

84 SPIELSPASS

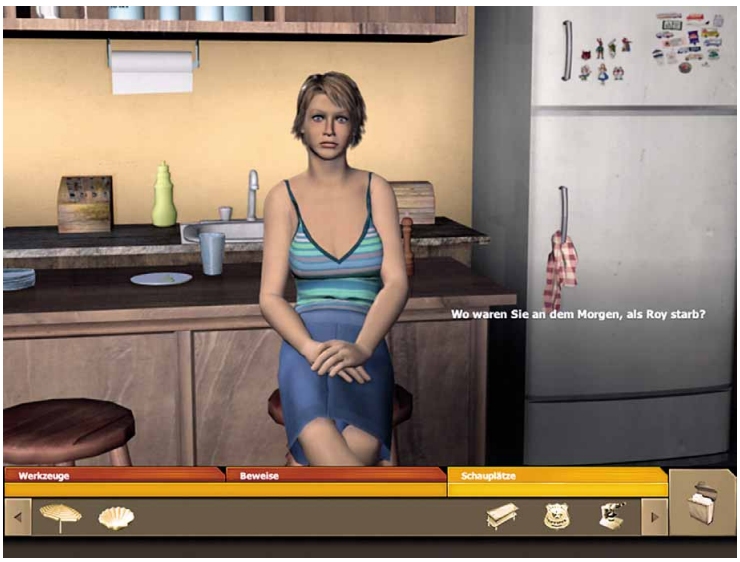
➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A143

Wissenschaft statt Waffenmacht

CSI MIAMI

Auch vor Florida macht das Verbrechen nicht halt. Doch in Diensten des CSI erwischen Sie schwere Jungs mit ausgetüftelten Hightech-Analysen.



Wir befragen die Schwiegertochter des Mordopfers. Was verheimlicht sie uns?

Sie brauchen keine rauchenden Colts, um Verbrechen aufzuklären, rasante Verfolgungsjagden ihnen fremd. Die Ermittler des CSI Miami überführen ihre Täter mit UV-Licht, Mikroskop und DNS-Abgleich. Im Spiel zur Fernsehserie benötigen Sie zur Verbrechensaufklärung sogar nur die Maus – und jede Menge Geduld.

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Grmpfl, lernen die CSI-Entwickler denn überhaupt nichts dazu? Die Miami-Variante ist bereits der dritte Titel der Reihe, aber noch immer muss ich mir die Indizien in fummeliger Kleinarbeit auf dem Bildschirm zusammensuchen, und das Beweisdreieck zickt. Außerdem hatte ich alle Fälle binnen acht Stunden gelöst. Immerhin sind die Verbrechen erheblich interessanter und unvorhersehbarer als bei den Vorgängern. Vor allem die Episode mit dem Krokodil auf dem Golfplatz hat mir gefallen, hinter der sich eine tragische Romeo-und-Julia-Geschichte verbirgt. Serienfans sollten sich den kurzen Trip nach Miami gönnen, ein anspruchsvolles Adventure ist jedoch auch das neue CSI nicht.

»Spannende Fälle, alte Macken«

Schnappi auf dem Golfplatz

Fünf interessante Fälle erwarten Sie, von denen drei storytechnisch locker miteinander verbunden sind. Dabei reicht das Repertoire von Golfer fressenden Krokodilen über dealende Nachtclub-Besitzer bis hin zu einem halbverbrannten Multimillionär. Zu Beginn eines Falls erhalten Sie stets eine kurze Einweisung von einem der TV-bekannten Ermittler. Teamchef Horatio Caine und seine fünf Kollegen geben Ihnen danach auch Tipps, wenn Sie nicht mehr weiter wissen. Doch das passiert nur sehr selten, so Sie die aus den beiden Vorgängern bekannte goldene CSI-Regel beachten, die da heißt: Fahren Sie jede Örtlichkeit millimeterweise mit dem Mauszeiger ab! Sonst entgehen Ihnen leicht Fuß- und Fingerabdrücke, Blutreste und andere Beweisstücke, die Sie im Labor analysieren. Per Mikroskop und Computer prüfen Sie dort Faserreste, gleichen DNS-Muster ab oder ordnen Sprachaufnahmen Verdächtigen zu. Ganz neu ist der Leuchtkasten, auf dem Sie zerbrochene oder zerrissene Gegenstände Stück für Stück zusammenpuzzeln.

Ganz neu: das Puzzlespiel für Kriminologen.

Per DNS-Muster identifizieren wir den Täter.

Dreiecks-Beziehung

Dank der ausgewerteten Indizien bekommen Sie ausreichend Gesprächsstoff, mit dem Sie die Verdächtigen konfrontieren. Per Multiple-Choice-Fragen fühlen Sie den Herrschaften auf den Zahn. Erst wenn Sie eine lückenlose Beweiskette zwischen dem Verdächtigen, Tatort und Opfer hergestellt haben (dargestellt durch ein sich auffüllendes Dreieck), dürfen Sie den Spitzbuben vorladen, verhören oder seine Wohnung durchsuchen. Dummerweise ist der Computer dabei äußerst pingelig: Manchmal sind die Fakten eindeutig, die Beweise erdrückend, doch **CSI Miami** gibt trotzdem die Befragung erst frei, nachdem Sie ein völlig überflüssiges (und gut verstecktes) Indiz analysiert haben.

Optisch hat sich im Vergleich zu den grafisch biederen Vorgängern absolut nichts verändert. Nach wie vor sind die Charaktere nur spärlich animiert. Lediglich eine Handvoll Minifilmchen lockern die sterile Atmosphäre auf. Dafür ist die englische Sprachausgabe sehr gut, Deutsch gibt es dummerweise nur als Untertitel. MIC

➤ HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.

CSI MIAMI ADVENTURE

PUBLISHER	Ubisoft / 369 Interactive	RELEASE (D)	13.1.2005
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 **3 4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: CSI Dark Motives (63, GS 07/04) Langweiligere Fälle, aber deutsche Originalsprecher. Law & Order 2 (29, GS 10/04) Sterbensöde Umsetzung der spannenden TV-Serie.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHZ AMD	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ Schauplätze entsprechen TV-Vorlage ⊖ kaum Animationen	6 / 10
SOUND	⊕ gute englische Sprecher ⊖ lediglich deutsche Untertitel	7 / 10
BALANCE	⊕ eingebaute Lösungshilfe ⊖ kleine Logikbugs	7 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ Original-Look der TV-Serie ⊖ wenige Filmschnipsel	7 / 10
BEDIENUNG	⊖ Sprachausgabe blockiert Maussteuerung	5 / 10
UMFANG	⊖ nur fünf recht kurze Fälle	6 / 10
CHARAKTERE	⊕ Original-Charaktere aus der TV-Serie	7 / 10
RÄTSEL	⊖ zu viel stures Bildschirm-Abfahren mit dem Cursor	5 / 10
DIALOGE	⊕ sehr gute Gespräche, die der Serie in nichts nachstehen	8 / 10
HANDLUNG	⊖ Fälle allesamt einen Hauch zu vorhersagbar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

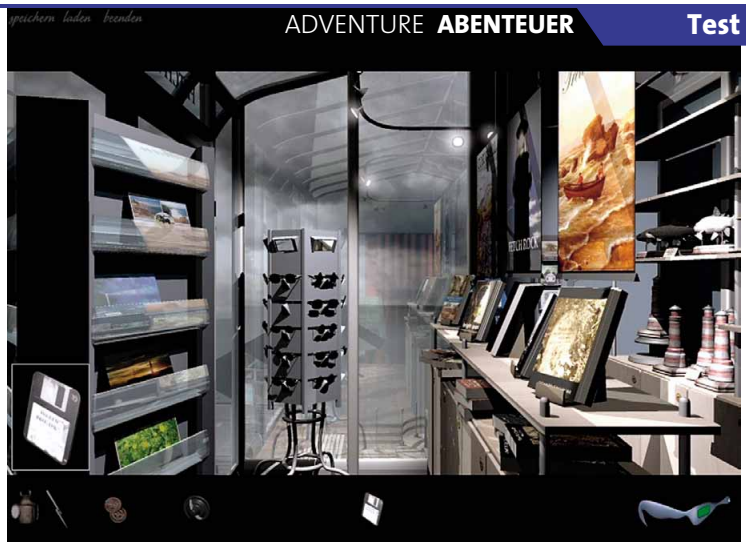
FAZIT: GUTE STORYS RETTEN DIE LAHME BILSCHIRMSUCHEREI.

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A18

Seemannsgarn mit Gänsehaut-Garantie

DARK FALL 2

Düstere Fischerromantik serviert auf einer altbackenen Adventure-Semmel: Lässt Dark Fall 2 seinen kritikbehafteten Vorgänger im Schatten der Vergangenheit stehen?



Zeitsprung: Aus dem alten Leuchtturm ist ein Museum samt Souvenirladen geworden.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

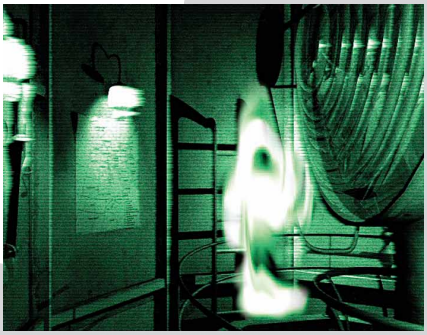
Die Grafik? Steril und eintönig. Die Story? Schleppend erzählt. Dialoge? Gibt's nicht. Und dennoch… Dark Fall 2 hat diesen spröden Charme, der stellenweise in sanfte Spannung umschlägt. Schöne Idee, den Helden per Zeitsprung selbst zum Teil der Historie zu machen; so finden sich Ihre eigenen Handlungen in Geschichts- und Tagebüchern wieder. Es wimmelt vor guten Ansätzen, aber die führen nirgendwohin – sehr schade und unterm Strich: unbefriedigend.

»Käpt'n Blaubär vs. The Time Machine«

Einen der perfektesten Schauplätze für Mystery-Adventures geben die düsteren nebelverhangenen Küstenstädte Cornwalls ab. Das hat sich wohl auch der Entwickler Jonathan Boakes gedacht, als er sich das Fischerdorf Trewarthen als Handlungsort für den Nachfolger zu **Dark Fall** aussuchte. Im Jahre 1912 schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Kartographen Benjamin Parker. Der wurde vom ortsansässigen Arzt beauftragt, die mysteriösen Vorfälle um den Leuchtturm auf einer Insel vor der Stadt näher zu untersuchen. Auf den Spuren der verschwundenen Leuchtturmwärter wird Parker bald selbst zum Teil einer Legende.

Schlösserknacken bei Nacht und Nebel

Dark Fall 2 entpuppt sich als klassisches Render-Adventure aus der Ego-Perspektive und beschreitet damit den gleichen technisch rückständigen Weg wie schon sein Vorgänger – freie Drehungen mit der Kamera sind nicht möglich, Sie bewegen sich mithilfe von 90-Grad-Drehungen durch die anfangs erschreckend tristen Schauplätze im Fischerdorf. Richtig los geht's erst im unheimlichen Leuchtturm, den Sie Etage für Etage erklimmen – ausgerüstet nur mit einer Taschenlampe im übersichtlichen Inventar. Das erste Rätsel im Keller setzt den Maßstab fürs ganze Spiel: Sechs Hebel sollen, in der richtigen Reihenfolge gedrückt, den Stromgenerator anwerfen. Zwei in dunklen Ecken versteckte Zettel geben die Hinweise. Stift und Bleistift neben der Tastatur sind Pflicht, denn wichtige Hinweise auf Türcodes können nicht ins Inventar aufgenommen werden – unkomfortabel. Die Ereignisse und Geheimnisse des Leuchtturms werden in erster Linie in einer Vielzahl von Büchern und Briefen erzählt. Das ist durchaus originell: Wenn Parker später im Spiel per Zeitsprung in die Gegenwart (2004) und Zukunft (2090) des Leuchtturms reist, liest er in Sachbüchern das Geheimnis um sein eigenes Verschwinden. In den verschiedenen Epochen finden Sie Hinweise, die zu Rätseln in anderen Zeitaltern gehören – so springen Sie hin und her. Egal ob Vergangenheit oder Gegenwart, einsam ist Parkers Suche überall. Dialoge gibt's in **Dark Fall 2** nicht, andere Menschen bekommen Sie nie zu Gesicht. Die Rätsel beschränken sich fast nur aufs Codeknacken, sind aber wenigstens stets nachvollziehbar.



Später im Spiel bekommen Sie eine Spezialbrille, die mysteriöse Geistererscheinungen sichtbar macht.

Kaum animierte Schattenspiele

Technik und Grafik bewegen sich auf dem Niveau des letzten Jahrzehnts. Die Render-Umgebungen sind zwar stellenweise detailliert gestaltet und stimmungsvoll beleuchtet, jedoch kaum animiert. Der sparsame Musikeinsatz sowie die mangelhafte Geräuschkulisse aus fernem Wellenrauschen und leisem Flüstern tragen ihren Teil zur Spannungssteigerung bei. Die deutsche Synchronisation kommt über Mittelmaß nicht hinaus, zu emotionslos sind die Sprecher. *Denise Bergert/* CS

➤ HOTLINE: (0900) 138 77 87 0,24 €/MIN.

DARK FALL 2 ADVENTURE

PUBLISHER	Dreamcatcher / XXV Productions	RELEASE (D)	8.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 8 Seiten Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 **3 4 5 6** 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Black Mirror (81, GS 05/04) Düsteres Detektiv-Abenteuer.
Shadow of Memories (55, GS 04/04) Japanisches Adventure mit Zeitreisen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	600 MHz AMD	800 MHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ veraltete Grafik ⊖ niedrige Auflösung	3 / 10
SOUND	⊕ atmosphärische Soundeffekte ⊖ emotionslose Sprecher	5 / 10
BALANCE	⊖ einseitige Rätsel, zu lange Lesepassagen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ düstere Küstenstadt-Stimmung	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ nur 90-Grad-Drehungen ⊖ Notizzettel nötig	5 / 10
UMFANG	⊕ 50 Umgebungen in vier Zeitepochen ⊖ zu wenige Rätsel	7 / 10
HANDLUNG	⊕ spannende und ungewöhnliche Geschichte ⊕ Zeitreise	9 / 10
RÄTSEL	⊖ größtenteils nur Tür- und Coderätsel	5 / 10
DIALOGE	⊖ keine Dialoge	0 / 10
CHARAKTERE	⊕ interessanter Hauptcharakter ⊖ wenige Nebencharaktere	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: VERALTETE GRUSELMÄR, ABER INTERESSANTE STORY.

➤ DVD: Test-Check

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A12