



Markus Schwerdtel

markus@gamestar.de

EMBARGO GEGEN ELFEN

EINFUHR-STOPP. Lange Gesichter bei Import-Spielern: Die Ende November erschienene US-Version von **World of Warcraft** läuft wirklich nur bei Amerikanern, eine extrem pingelige Kreditkartennummern-Abfrage blockt europäische Helden ab. Offensichtlich will Blizzard verhindern, dass Übersee-Abenteurer die ohnehin schon schwer belasteten US-Server stürmen. Komisch: Schließlich müssten doch sämtliche verkauften Exemplare (wie auch mein importiertes) in die Server-Kalkulation einfließen, ganz egal, wo sie gekauft werden. Mein Trost: Besitzer der US-Version sollen damit auch auf Euro-Servern spielen können, sobald die starten – gerüchteweise Ende Januar 2005.

ARMER ALEXANDER. Hören Sie auch dieses leise Surren? Das ist Alexander der Große, der angesichts seiner cross-medialen Neuvermarktung mit Höchstgeschwindigkeit im Grab rotiert. Im Kino erobert in Oliver Stones **Alexander** ein Milchbubi-Feldherr die bekannte Welt, am PC schlägt er sich durch zwei mäßige Spiele-Umsetzungen. Ubisofts Strategietitel mit der Filmlizenz dümpelt wenigstens noch im Mittelmaß, Koch Medias Rollenspiel-Alex-Abzocke ist dagegen richtig grottig. Wir können nur warnen...

INHALT

Saga of Ryzom	100
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	102
The Fall	104
Alexander: Die Stunde der Helden	106
Neocron 2	107

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS FEBRUAR

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	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision	Bioware	02/04 (93%)	92	8	9	7	10	10	9	10	10	10	9	
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
4	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/04	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
5	Gothic 2	Rollenspiel	Koch Media	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
6	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Atari	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	08/03, 06/04: Addons
7	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
8	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
9	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
10	Morrowind	Rollenspiel	Ubisoft	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
11	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05	82	8	8	9	8	6	9	10	7	9	8	
12	Black Mirror	Adventure	DTP	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
13	The Westerner	Adventure	DTP	Revivronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
14	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
15	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
16	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
17	Arx Fatalis	Rollenspiel	Koch Media	Arcane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
18	Icwind Dale 2	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
19	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Sony	Square	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
20	City of Heroes	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
21	Obscure	Action-Adventure	Atari	Microids	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
22	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	Lucas Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
23	Runaway	Adventure	DTP	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	
24	Restricted Area	Action-Rollenspiel	Vidis	Master Creating	11/04	75	5	9	9	8	8	8	7	7	6	8	
25	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	06/02 (84%)	75	8	7	8	7	10	7	6	5	10	7	01/04: Addon

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



Von Sagen und Versagen

SAGA OF RYZOM

Fantasie ist nicht alles: Das Online-Rollenspiel bietet eine schöne Welt, doch die Entwickler haben trotz allen Einfallsreichtums das Design verhunzt.

Ein Sandkasten voller Monster: der Alptraum aller Eltern? Mag sein, vor allem aber eine Umschreibung für **Saga of Ryzom**. Denn das Online-Rollenspiel soll eine komplett formbare Welt bieten, deren Schicksal die Spieler selbst be-

stimmen – durch Kriege, Eroberungen, Handel und Diplomatie. So weit, so viel versprechend. Doch in der Praxis krankt **Ryzom** neben dem weitgehenden Verzicht auf eine durchgehende Rahmenhandlung an etlichen Detailmängeln.

Unter der Linde

Entwickler Nevrax hat für **Saga of Ryzom** eine fantasievolle Spielwelt erschaffen: Den Planeten Atys, aus dessen Flanke ein gigantischer Baum wächst. Die Wurzeln des Riesen ziehen sich über die Oberfläche und ragen wie kilometerhohe hölzerne Brücken in den Himmel. In dieser Umgebung leben vier Völker: die kriegesischen Fyros, die mystischen Zorai, die höflichen Tryker und die arroganten Matis. Die unterscheiden sich sowohl optisch als auch in ihrem Lebensraum. Die Zorai etwa hausen im Dschungel, Tryker-Siedlungen schwimmen auf idyllischen Seen. Das Szenario ist ein Mix aus Fantasy und Science-Fiction, Raumschiffe und Raketenwerfer existieren Seite an Seite mit Magie und Monstern. Lößlich: Trotz der Mischung wirkt die Welt wie aus einem Guss. Die Sounds sind gelungen – Musik fehlt jedoch.

Fleißige Alleskönner

Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem der vier Völker an. Die Genre-typischen Charakterklassen gibt's in **Ryzom** nicht, stattdessen wählen Sie für Ihren Helden drei Fähigkeits-»Pakete« und kombinieren beliebige Handwerk, Kampf, Magie und Rohstoffabbau. Wenn Sie beispielsweise drei Kampf-Pakete aussuchen, schnetzeln Sie effektiv. Wer zweimal Kampf und einmal Handwerk nimmt, kämpft schlechter, kann aber Waffen und Rüstungen bauen. Im Spielverlauf dürfen Sie alle Fertigkeiten lernen – auch Zauberer können zum Schwert greifen. Die Talente verbessern sich, je öfter Sie sie einsetzen. Fähigkeiten wie Zauber und



Gegen zaubernde Psychoplas stürzen wir uns in den Nahkampf. Im Wüstensand buddelt unsere Sammlerin nach Rohstoffen.



Die Welt ist fantasievoll gestaltet und stellenweise wunderschön: Hier gehen Sie die schwimmende Tryker-Metropole Fairhaven.

ALLER ANFANG IST TEAMWORK



Gegen die zu starken Monster im Startgebiet hat unser Nahkämpfer alleine keine Chance und stirbt häufig.



Wir treffen einen hilfsbereiten Defensiv-Magier. Während er uns heilt, verknoppen wir die Viecher.



Dennoch gibt's viel Leerlauf: Wir regenerieren Lebenspunkte, unser Kumpel Zauberenergie (>Sap<).

Schläge lernen Sie bei Trainern und dürfen sie kombinieren: So entsteht aus Säure- und Angst-Magie ein Giftball, der Monster schädigt und in die Flucht schlägt – erkauft mit Nachteilen bei Energiekosten und Zauberzeit. Dieses dynamische System sorgt für Abwechslung, kein Charakter gleicht anderen.

Kleines Vieh ganz groß

Ihr schönster Zauber nützt nichts, wenn er die Gegner kaum ankratzt. Das passiert Ihnen bei **Ryzom** gleich zu Beginn: Seit Patch 1 sind bereits die Mini-Monster in den Startgebieten so frustrierend kräftig, dass Sie ständig sterben – egal ob als Magier oder Krieger. Zudem zeigt **Ryzom** nicht vorab an, ob ein Gegner Sie angreifen wird, wenn Sie in seine Nähe kommen. Also müssen Sie zunächst in die Todesfalle laufen, um zu lernen, ob ein Vieh attackiert. Die Monster-KI ist schwach: Die Biester greifen stur an und fliehen nicht mal, wenn sie schwer verletzt sind. Unfair: Alle Monster verfolgen Sie, bis Sie tot sind oder sich in die Nähe starker Stadtwachen retten.

Einzelgänger und Gelegenheitsspieler haben folglich kei-

ne Chance; **Ryzom** ist auf Teamwork ausgelegt. Sie müssen stets mit einer Party unterwegs sein und einer Gilde angehören, damit die Kollegen im Notfall zu Hilfe eilen. Die abgestimmten Fertigkeiten kommen im Team am besten zur Geltung: Sammler graben nach Rohstoffen, mit denen Handwerker Waffen und Rüstungen für Nah- und Fernkämpfer basteln. Magier heilen aus dem Hintergrund und greifen im Notfall zu Offensivzaubern. Monsterleichen enthalten ebenfalls Rohstoffe, werfen jedoch niemals Waffen oder Rüstungen ab. Daher sind Sie auf den Handel mit anderen Spielern angewiesen. Ein Lob geht an die deutsche Community: Die Abenteurer, die uns im Test begegneten, waren freundlich und hilfsbereit.

Motivations-Tief

Nach rund zwei Monaten wird selbst die Reise mit einer Gruppe langweilig, denn dann haben Sie einen Großteil der Welt und die meisten Monster gesehen. Die fehlende Handlung kostet zudem Motivation: Sie verbringen die meiste Zeit mit Aufleveln (dem so genannten »Gründen«), ohne klares Ziel vor Augen. Viel zu selten gibt's spannende Ereignisse wie den Angriff einer Armee der insektenartigen Kitin. Auch die Quests sind öde: Anstatt kleiner Geschichten wie in **World of Warcraft** erledigen Sie Standardaufträge à la »Töte Monster« oder »Sammle Rohstoffe«. Die Belagerungen von **Dark Age of Camelot** sind motivierender.

Das textlastige Interface erinnert mit vielen (individuell

konfigurierbaren) Fenstern an den Genre-Opä **Everquest 1** (1999): Gerade in Kämpfen verbringen Sie mehr Zeit damit, Texte und Zahlen zu lesen, als das Geschehen auf dem Bildschirm zu betrachten. Zum Beispiel nutzen alle Fähigkeiten einer Kategorie (etwa Kältemagie) gleich aussehende Icons – Sie müssen genau prüfen, wohin Sie klicken. Das solide Kampfsystem orientiert sich an den Online-Konkurrenten: Per Klick auf eine Icon-Leiste lösen Sie Zauber und Schläge aus. Häufige Lags machen flüssiges Spielen zur Zeit selbst mit DSL-Leitung unmöglich. **GR**

> WWW.FLASHPOINT.DE

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Bezahle ich dafür wirklich Geld? Das Spiel fühlt sich an, als sei es immer noch in der Betatest-Phase. Mit dem Patch 1 haben die Entwickler die Balance gar verschlechtert – bereits die Beta von **World of Warcraft** machte einen ausgereifteren Eindruck. Die vielen Lags und unfairen Stellen frustrieren, langfristige Motivation durch eine Rahmenhandlung fehlt – nach wenigen Wochen hatte ich **Ryzom** satt.

Schade eigentlich, denn die schöne, stimmige Welt hat Potenzial. Kurzfristig macht es Spaß, Atys in einer Gilde zu erkunden, Waffen zu bauen und Monster zu verknoppen. Wenn die Entwickler noch Inhalte liefern, könnte das Spiel gut werden. Im jetzigen Stadium ist es unfertig.

»Beta-Niveau«



Stimmige Welt: Im Dschungel leben seltsame Wesen.

SAGA OF RYZOM ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Flashpoint / Nevrax RELEASE (D): 16.9.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 50€+13€/Monat
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 48 Seiten Handb. USK: ab 12 Jahre

GEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT: Dark Age of Camelot (84, 05/02) Belagerungen in stimmiger Fantasy-Welt. City of Heroes (77, GS 09/04) Als Superheld erkunden Sie eine Online-Metropole.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,8 GHz Intel	2,2 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1800+ GHz AMD	2200+ AMD	2400+ AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	ISDN	DSL	DSL
	GF FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Stil + Effekte - polygonarm	7 / 10
SOUND	+ gute Soundkulisse - keine Musik	6 / 10
BALANCE	+ verzweigter Talentbaum - anfangs zu schwer	5 / 10
ATMOSPHERE	+ fantasievolle, offene Welt - keine Story	8 / 10
BEDIENUNG	+ Interface konfigurierbar... - ...aber textlastig	5 / 10
UMFANG	+ große, abwechslungsreiche Gebiete + viele Fertigkeiten	9 / 10
QUESTS	- öde Standardaufgaben - keine Geschichten	3 / 10
TEAMWORK	+ alle Fertigkeiten nützlich + flexible Charakterentwicklung	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes Icon-System - Verfolger zu hartnäckig	7 / 10
ITEMS	+ Gegenstände-Basteln - keine Waffen als Beute	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: FANTASIEVOLLES ONLINE-RPG OHNE LANGZEITSPASS.

66 SPIELSPASS

X-Wing vs. Tie-Fighter

STAR WARS GALAXIES JUMP TO LIGHTSPEED

Das erste Addon für Sonys Online-Rollenspielwelt erweitert das Abenteuer um actionlastige Raumkämpfe und motivierendes Schiffs-Tuning.

Mit **Jump to Lightspeed** sorgen die Designer von **Star Wars Galaxies** für etwas mehr Film-Flair im bisher recht bodennahen Online-Titel. Neben zwei zusätzlichen Rassen, den Sallustanern und den Ithorianern, warten vier neue Karrieren auf Sie: Als Shipwright investie-

ren Sie in Ingenieurs-Manier Skill-Punkte und Rohstoffe in sechstelliger Höhe in Entwicklung und Bau von Raumschiffen und Zubehörteilen. Damit machen Rebellen-, Imperiums- und Privateer-Piloten für eine sechsstellige Credit-Summe dann den Weltraum unsicher.

Piloten gesucht!

Aktive Piloten müssen die **Star Wars Galaxies**-typischen vier mal vier Skill-Boxen »schichtweise« mit Erfahrungspunkten füllen. Jede komplette Reihe bringt neue Fähigkeiten wie das Herbeirufen von Versorgungsschiffen (Rebellen), Bomber-/Piraten-Unterstützung (Imperium, Privateer) und neue Programme für Bordcomputer und Droiden, die Ihnen im Getümmel helfen. Nach und nach erschließen sich so in sechs Klassen sieben Rebellenraumer, darunter A-, B-, X- und Y-Wing, neun imperiale TIE-Varianten und sieben Privateer-Flieger, in-

klusive eines YT-1300-Transporters – Han Solo lässt grüßen. Veteranen ab 180 Tagen Spieldauer bekommen gratis eine Luxusyacht. Meisterpiloten versuchen die Blaupausen für das Firespray-Patrouillenboot zu ergattern, in dem Boba Fett unterwegs ist.

Sieg durch Hardware

Der Kampf im All macht zunächst viel Spaß, wengleich der Sieg weniger von Ihrem Geschick als von der Ausrüstung abhängt: Zu schwache Laser durchdringen hochwertige Schutzschirme gar nicht erst. Zum Glück reparieren Raumstationen gegen klingende Münze auch die kaputttesten Vehikel. Standard-, Angriffs-, Geleit-



Dieser TIE-Fighter schüttelt uns nicht mehr ab.



Ausrüstung bauen Sie im Raumhafen ins Schiff ein.

schutz- und Bergungsmissionen sowie rund 130 Einmal-Aufgaben ähnlichen Inhalts sorgen neben vielen Ausrüstungsoptionen während der Pilotenkarriere für Abwechslung. Danach wird das Spiel etwas schal und setzt komplett auf Player-versus-Player-Aktionen von bis zu 20 Piloten starken Gruppen, beziehungsweise auf das Ausschalten feindlicher Korvetten oder Sternenzerstörer – epische Kino-Weltraumschlachten fehlen bislang. **RA**

➤ **HOTLINE:** (0190) 510 055 0,62 €/Min.

ROLAND AUSTINAT roland@gamestar.de

Jump to Lightspeed ist kein X-Wing Alliance und richtet sich vor allem an SWG-Veteranen mit vielen Credits auf der Bank, die Abwechslung vom noch immer etwas ziellosen High-Level-Planeten-Gameplay suchen. Das Addon ist nicht übermäßig lang, in zwei entspannten Wochen sind Sie Meisterpilot. Dann dürfen Sie jedoch mit mehreren Freunden ein Schiff bemannen. Wenn der Captain wilde Ausweichmanöver fliegt, die Laserkanoniere um die Wette feuern und die Bordmechaniker im Schiffsinnen Plasma-Lecks stopfen, kommt Kinostimmung auf.



»Nichts für SWG-Einsteiger«



Angriff auf eine Korellianische Rebellen-Korvette: Der YT-1300-Transporter besitzt drei Geschütze und bietet Platz für eine fünfköpfige Crew und eine Menge Ausrüstung.

JUMP TO LIGHTSPEED ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

PUBLISHER	Activision / Lucas Arts	RELEASE (D)	27.10.2004
SPRACHE	Englisch (Spiel), Deutsch (Handbuch)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 7 CDs, 154 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, GS 01/04) Bestes Mittelalter-Online-RPG.
Final Fantasy 11 (80, GS 12/04) Anfangs zähes, später prächtiges Japano-Abenteuer.



TECHNISCHE ANGABEN

	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
3D-GRAFIKARTEN			
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	933 MHz Intel	1,5 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	900 MHz AMD	XP 1500+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	1024 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3 GB Festpl.	3 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	(inkl. SWG)	(inkl. SWG)
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschönes Weltall + tolle Explosionseffekte	8 / 10
SOUND	+ Kino-Soundeffekte und -Musik - keine Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ spürbare Item-Auswirkungen - fast zu flache Lernkurve	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Star-Wars-Atmosphäre - wenig High-Level-Gameplay	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Maussteuerung + Zielen auf Schiffskomponenten	8 / 10
UMFANG	+ viele Schiffe und Items - mangelnde Langzeitmotivation	7 / 10
QUESTS	+ viele Missionstypen... - ..die sich dennoch ähneln	7 / 10
CHARAKTERE	+ vier Karrieren, zwei Rassen - Schiffe karrierespezifisch	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Weltraumspiel-Action - starke Gegner unverwundbar	8 / 10
ITEMS	+ viele Upgrades, Reverse-Engineering - hohe Item-Kosten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ACTIONREICHE GALAXIES-ERWEITERUNG FÜR EXPERTEN.

79 SPIELSPASS

Bugfixing kommt vor dem Fall

THE FALL

Silver Styles fehlerhaftes Spiel erhitzt die Gemüter – wir geben mit Patch 1.5 Entwarnung.

Endlich mal wieder ein richtiges Rollenspiel im Endzeitszenario! Doch die haarscharf nach unserem Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erschienene Verkaufsversion von **The Fall** strotzt vor Fehlern. Fünf Patches später ist die Welt nun weitgehend in Ordnung – und wir machen uns auf, die Rätsel der **Last Days of Gaia** (so der Untertitel) zu erforschen.



Der gesprengte Bunker bringt 120 Erfahrungspunkte.



Auf der schmucklosen Karte reisen Sie von Ort zu Ort.

Neue Welt – alte Rache

Ein gutes Stündchen brauchen wir, um uns mit der Perspektiven-Steuerung von **The Fall** vertraut zu machen, die schon mal Gebäude zwischen Held und Betrachter setzt. Doch dann halten wir unser maximal sechsköpfiges Team fast immer im Blick, wenn unser Raubein samt Rest-Quintett auf Rachefeldzug geht. Denn fast unsere gesamte Familie wurde bei einem Überfall der Ratskull-Gang getötet, deren Vernichtung auch gleich ganz oben auf der Tagesordnung steht. Das ist jedoch nur der Auftakt zu einer dichten Story um eine verschollene Schwester, angereichert mit Machtkämpfen, Verrat und mehreren überraschenden Wendungen.

Zonen-Reisender

Die Welt von **The Fall** besteht aus Zonen, zwischen denen man per Karte hin- und herreist. Fast überall treffen Sie auf auskunftsfreudige Bewohner, die jede Menge Unteraufgaben parat halten. Die sind (wie die Hauptquests) sehr häufig mehrstufig und lassen sich auf mehrere Arten lösen. Ein Schwachpunkt: Oft führt Gewalt zum Ziel, ohne irgendwelche Konsequenzen. Sie erschießen zum Beispiel ei-



In Gefechten können Sie jederzeit pausieren und in Ruhe Heilen und Waffen wechseln.

nen NPC, berauben ihn und bekommen so den Gegenstand, für den Sie sonst mehrere Unteraufgaben hätten lösen müssen. Bei einigen wichtigen Quests ist diese Möglichkeit immerhin gesperrt. Aber es gibt auch originelle Rätsel: So verstecken Sie eine Bombe in einem Leichnam, um Freunde des Toten ebenfalls ins Jenseits zu befördern.

Neben Charakterwerten wie Stärke, Beweglichkeit und Charisma locken durch Erfahrungspunkte ausbaubare Spezial-

skills. Ein guter Mechaniker kann Geräte reparieren, die ein Normalo nur mit teuren Ersatzteilen wieder in Schuss bringt. Survival-Spezialisten ziehen erlegten Tieren Häute ab, die sie gewinnbringend verkaufen.

Optisch ist **The Fall** sehr stimmig, obwohl ein paar Farbsprengel innerhalb der vielen Brauntöne nicht geschadet hätten. Dazu dröhnt ein epischer Soundtrack, der gut zur dichten Atmosphäre passt.

► **HOTLINE:** (0190) 145 08 99 0,62 €/MIN.

THE FALL ROLLENSPIEL

PUBLISHER Deep Silver / Silver Style RELEASE (D) 19.11.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG Mini-Box, 2 CDs, 100 S. Handbuch USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Old Republic (92, GS 02/04) Rollenspiel mit Spitzen-Kampfsystem. Restricted Area (75, GS 11/04) Reinrassiges Action-Rollenspiel, dünnere Story.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz AMD	1,8 GHz AMD	2,0 GHz AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

► CD/DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M44

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Menno! Liebe Silver Styles, warum habt Ihr The Fall nicht die sechs Monate zusätzlicher Entwicklungszeit gegönnt, die es noch gebraucht hätte? Dann wäre uns allen die leidige Bug-Geschichte erspart geblieben und aus eurem Projekt wäre der erhoffte Kracher geworden. So bleibt ein gewöhnungsbedürftig steuerbares Rollenspiel, das bei der exzellenten Story und den meistens stimmigen Rätseln punktet. Dumme Schnitzer wie sehr spät eingblendete Itembeschreibungen bleiben aber. Trotzdem, für Genre-Fans ein Muss.



»Zu früh veröffentlicht!«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ getragene Waffen sichtbar - Items zu fitzlig	8 / 10
SOUND	+ epischer Soundtrack - merkwürdige Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ jederzeit umschaltbarer Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr stimmiges Endzeitszenario	8 / 10
BEDIENUNG	- fummelige Perspektivenwahl - merkwürdige Laufwege	6 / 10
UMFANG	+ tonnenweise Nebenquests, teilweise mit der Story verknüpft	9 / 10
QUESTS	+ mehrere, sehr unterschiedliche Lösungswege	10 / 10
WAFFEN	+ unterschiedlichste Waffentypen	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ jederzeit pausierbar - Helden agieren manchmal komisch	9 / 10
CHARAKTERENTW.	+ Spezialisierung ermöglicht neue Aktionen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: TOLLE STORY, VIELE DESIGNSCHNITZER.

82 SPIELSPASS

Griechische Fürsten tragen Helme mit Bürsten

ALEXANDER DIE STUNDE DER HELDEN

Achtung, Etikettenschwindel: Wer auf das Spiel zum Kinofilm hofft, blättere in den Strategieteil. Hier gibt's nur den Verriss zum Abklatsch.

Wer mal wieder keine eigenen Ideen hat und von Spiel-Design nichts versteht, lässt seinen Titel entweder gleich in der Schublade verschwinden, oder er vermarktet ihn auf Koch-Media-Art: Wie schon vor drei Jahren bei **Pearl Harbor** hängt man sich an eine nicht schützbara Lizenz eines aktuellen Films (in diesem Fall **Alexander**) an und hofft auf unbedarfte Kunden. Im Action-Rollenspiel **Alexander – Die Stunde der Helden** können Sie froh sein, wenn Sie überhaupt auf den Helden treffen.

Trio ohne Alex

Im Mittelpunkt der Story stehen drei Freunde Alexanders, die als »griechische Spezialeinheit« (so das Handbuch) Aufträge erledigen. Mit den echten Schlachten Alexanders haben die aber nichts zu tun. Doch das vergessen Sie schnell, wenn Sie

auf die ersten hampelig animierten Gegner in grobpoligoniger Kulisse treffen. Wer dann nicht per Leertaste pausiert, hat schon verloren. Denn unser Heldentrio agiert blöde, läuft bescheuerte Umwege und lässt sich dabei verdreschen. Doch auch mit zugeschalteter Ruhe müssen Sie sich durch krümelige Menüs fummeln, um die ausbaubaren Spezialfähigkeiten wie »Rundumschlag« oder »Entwaffnen« anzuwenden. Immerhin bringen erlegte Gegner unseren Helden Erfahrungspunkte, die Sie in bessere Werte für Konstitution, Kraft und den Umgang mit den Waffentypen (Nah, Fern, Einhand, Zweihand) investieren.

Mehrstufige Missionen

Die Aufträge sind hübsch abwechslungsreich geraten: Sie müssen zwei oder drei Hauptaufgaben lösen, die sich mitten-



Mitten im hektischen Schlachtengetümmel verliert man leicht den Überblick.

drin immer wieder ändern. So sollen Sie zuerst einem Händler nachspionieren, ihn dann als Verräter entlarven und schließlich seine Auftraggeber töten. Wer sich an die maue 3D-Optik gewöhnt hat, wird auch die generische Dudelmusik ertragen, die von einem automatischen Kompositionsprogramm erstellt sein könnte. Um dem ganzen klangtechnisch die Krone aufzusetzen, hat man die Sprachausgabe weggelassen.

HOTLINE: (0190) 145 08 90 0,62 €/MIN

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Dass Alexander bockeschwer ist, kann ich dem Spiel verzeihen. Mit viel Speichern und Laden meistert man die Levels irgendwann. Doch frage ich mich, warum ich das tun sollte? Denn trotz wechselnder Aufträge bleibt die Story lahm, Antik-Schlachtenflair kommt niemals auf. Und dann diese kantige Grafik. Wenn's mich in die Antike zieht, spiele ich lieber eine Partie Age of Mythology.



»Nur ein lahmer Trittbrettfahrer«

ALEXANDER – STUNDE DER HELDEN ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Koch Media / Meridian 93	RELEASE (D)	17.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 48 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Diablo 2 (87, GS 08/00) Großartige motivierende Klick- & -Sammel-Orgie.
Dungeon Siege (75, GS 06/02) Etwas steriles Action-Rollenspiel.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	1300+ AMD	2,0 GHz AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.	750 MB Festpl.
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5600/Ultra			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



CD/DVD: Test-Check



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK M7



Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihre Helden neu aus.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ viele Polygonkanten	⊖ Standardtexturen	5 / 10
SOUND	⊖ keine Sprachausgabe	⊖ langweilige Musik	4 / 10
BALANCE	⊖ Schwierigkeitsgrad schwankt sehr stark		2 / 10
ATMOSPHERE	⊖ kein »altes Griechenland«-Flair		4 / 10
BEDIENUNG	⊖ sehr umständliche und fieselig-kleine Menüstrukturen		4 / 10
UMFANG	+ zehn lange Missionen	⊖ überflüssiger Arena-Modus	7 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Aufträge	+ Unteraufgaben	7 / 10
CHARAKTERE	+ drei Charaktere...	⊖ ...weisen aber kaum Eigenheiten auf	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ mitkämpfende NPCs	⊖ Gefechte verlaufen viel zu hektisch	6 / 10
ITEMS	⊖ Standardgegenstände, die man schon x-mal gesehen hat.		6 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GENAU SO SCHWER WIE ODE, KEINE FILMLIZENZ.



Online-Einsteiger, Finger weg!

NEOCRON 2

Als kostenloses Addon geplant, geht das deutsche Online-Rollenspiel mit Science-Fiction-Szenario nun zum Vollpreis an den Start – inklusive der nervigen Schwächen des Vorgängers.

Vor zwei Jahren entwickelte sich eine kleine, aber eingeschworene Gemeinde um das deutsche Online-Rollenspiel **Neocron** – trotz (oder vielleicht gerade wegen) der auf Tüftel-Freaks zugeschnittenen Spielmechanik. Nun löst Reaktors Fortsetzung **Neocron 2** den Vorgänger ab. Doch die Entwickler haben nichts aus ihren früheren Fehlern gelernt.

Mit Gewehren gegen Spinnen

Zu Beginn wählen Sie aus zwölf Klassen einen Charakter, den so genannten Runner. Der Stra-

ßen-Samurai etwa ist ein weniger Nahkämpfer, während sich ein Soldat eher auf dicke Wummen verlässt. Feldärzte hingegen kämpfen nicht, sondern heilen aus dem Hintergrund. Der Einstieg in das Spiel verläuft wie in **Neocron** extrem zäh. Die ersten 20 Stunden verbringen Sie in der Kanalisation bei der Jagd auf Spinnen und Ratten, um nach und nach die Charakterwerte Stärke, Intelligenz, Ausdauer, Geschicklichkeit und psionische Kräfte zu verbessern. Die Aufträge ähneln sich stark: Ständig töten Sie Ungeziefer, liefern Pakete aus oder recyceln Abfall, um ihn zu verkaufen. Zudem bringen frühe Missionen kaum Geld – bessere Waffen können Sie sich wegen überteuerten Preisen deshalb erst viel später leisten. Dazwischen gibt's viel Leerlauf, eine verbindende Story fehlt. Erst in höheren Levelbereichen und im Team mit anderen Runnern kommt Spannung auf, etwa bei der Eroberung eines Außenpostens im Ödland.



Ein Inquisitor heizt einem Kanal-Mutanten ein.



Mit einem Soldaten und einem Heiler im Team lauern wir mächtigen Aggressors auf.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Den Vorgänger habe ich trotz coolem Szenario nach kurzer Zeit von meiner Festplatte verbannt, denn das Spiel ließ mich als Einsteiger in jeder Hinsicht komplett allein. Nicht besser Teil 2: Neulinge kloppen sich in öden Missionen mit den immergleichen Insekten – ein roter Faden fehlt. Unzählige Aufstiegs-Möglichkeiten und die große, stimmige Welt entschädigen jedoch geduldige Runner. Online-Spieler mit viel Zeit und Geduld können einen Blick riskieren.



»Nur für Neocron-Freaks«

Tristes Abenteuer

Optisch liegt **Neocron 2** im Durchschnitt. Die Städte sind zwar dank überarbeiteter Grafik-Engine detaillierter als in Teil 1, Figuren sowie Effekte können jedoch aktuellen Titeln wie **Lineage 2** nicht das Wasser reichen. Die stimmige Klangku-

lisse passt: Jedes Stadtviertel hat seine eigene Musik- und Geräuschuntermalung. Die abwechslungsarmen Waffen- sowie Zauber-Sounds nerven aber schon früh. Nach einem Freimonat werden je nach Abo-Laufzeit bis zu 13 Euro monatliche Gebühren fällig.

►HOTLINE: (0190) 824 663 1,86€/MIN

NEOCRON 2 ONLINE-ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	10tacle / Reaktor	RELEASE (D)	18.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 € + 13 €/Monat
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 3 CDs, 156 S. Handb., Karte	USK	ab 12 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT	
Star Wars Galaxies (81, GS 10/03)	Star-Wars-Online-Welt mit Balancemängeln.
City of Heroes (77, GS 09/04)	Innovatives Online-Rollenspiel über Superhelden.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER	5.1	6.1
Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/>

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte Landschaften - polygonarme Figuren	6 / 10
SOUND	+ stimmige Geräuschkulisse - in Kämpfen schwache Effekte	6 / 10
BALANCE	- komplizierter Einstieg - Stärken der Gegner oft unklar	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ düsteres Science-fiction-Ambiente - leblos	7 / 10
BEDIENUNG	+ Ego-Shooter-Steuerung - fummeliges Interface	6 / 10
UMFANG	+ eine zusätzliche Mega-City + weitläufige Außenareale	9 / 10
QUESTS	+ nur in Partys interessant - kaum Abwechslung	4 / 10
TEAMWORK	+ 12 Klassen + viele Spezialisierungsmöglichkeiten	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ dynamisch - Schadensursachen meist unklar	7 / 10
ITEMS	+ unzählige Waffen und Psi-Kräfte + eigene Blaupausen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS – MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ZAHES ONLINE-LEVELN FÜR FORTGESCHRITTENE.

