



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

# SEX ODER SELTERS

**ALTER SCHWERENÖTER.** Vivendis **Larry 8** spaltete in diesem Monat die Redaktion: Für Adventure-Veteranen ist der Titel ein nettes Wiedersehen mit einem alten Bekannten. Die jüngeren Kollegen dagegen konnten sich gar nicht genug über simple Minispiele und platte Charaktere aufregen. Auf welcher Seite stehen Sie? Die Demo

und die Diskussion zu **Larry 8** auf unserer CD/DVD helfen bei der Entscheidung. Außerdem gibt's im Magazinteil einen Bericht zur Serie. Mit unserer finalen Wertung warten wir übrigens auf die aufwändig eingedeutschte Version in der nächsten Ausgabe.

**ZU DOOF ZUM KLAUEN.** Wurde in letzter Zeit in eine Gen-Fabrik eingebrochen? Nach **Restricted Area** in der letzten Ausgabe kamen diesmal mit **Novasphere 13** und **Kult – Heretic Kingdoms** schon wieder zwei **Diablo**-Klons zum Test. Doch während ersteres noch geschickt aus dem Vorbild geklaute Elemente mit eigenen Ideen verband, sind die anderen beiden Titel Rohrkrepierer. Da fehlen Stadtportale, oder die Entwickler sparen sich ein Fertigkeitsystem gleich ganz. Wenn man schon ein Spielprinzip abkuppert, dann sollte man wenigstens erprobte, funktionierende Elemente mit übernehmen.

## INHALT

Larry 8	108
Final Fantasy 11	112
Anarchy Online: Alien Invasion	114
Novasphere 13	116
Myst 4: Revelation	118
Kult	120

## GAMESTAR-ROLLENSPIEL-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	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	Bioware	02/04 (93%)	92	8	9	7	10	10	9	10	10	10	9	
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
4	Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
5	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	08/03, 06/04: Addons
6	Sacred	Action-Rollenspiel	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
7	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic	05/02 (86%)	84	8	8	5	9	8	10	8	10	8	10	02/03, 01/04: Addons
8	Planescape Torment	Rollenspiel	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
9	Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
10	Black Mirror	Adventure	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
11	The Westerner	Adventure	Revivtronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
12	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
13	Moment of Silence	Adventure	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
14	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
15	Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
16	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
17	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
18	City of Heroes	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
19	Obscure	Action-Adventure	Microïds	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
20	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
21	Runaway	Adventure	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	
22	Restricted Area	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/04	75	5	9	9	8	8	8	7	7	6	8	
23	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered G.	06/02 (84%)	75	8	7	8	7	10	7	6	5	10	7	01/04: Addon
24	Vampire	Action-Rollenspiel	Nihilistic	09/00 (84%)	74	7	8	7	8	7	8	6	8	7	8	
25	Tempel des Element. Bösen	Rollenspiel	Troika	11/03 (80%)	74	5	7	8	8	8	8	5	8	10	7	

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



Da geht die Hose auf

# LARRY 8

Adieu Rätsel, goodbye Inventar – Larry 8 ist kein Adventure mehr. Stattdessen lautet die neue Formel der Aufreißer-Posse: weniger Spiel, mehr Sex.

**A** Iso, Larry, jetzt musst du dich entscheiden: Nimmst du Barbara Jo, die blonde Cheerleader-Königin, die gern im nassen T-Shirt herumläuft und im kurzen

Röckchen Trampolin springt? Oder Analisa, die temperamentvolle Italienerin mit der großen Klappe, die flucht wie ein Kutscher und einen launischen Mafia-Daddy hat? Oder Morgan, die Intellektuelle, die sich bei laufender Webcam umzieht und am

liebsten nackt über den Campus läuft? Oder Sally Mae, Luba, Lone, Tilly, Bilzarbra, Zanna, Charlotte, Uma, Beatrice, Suzi, Koko, Harriet? Oder gleich alle?

### Larry is back!?

Der Vorzeige-Playboy der Spielgeschichte ist zurück: Larry Laffer, Mächtegern-Aufreißer vor dem Herrn, machte von 1987 bis 1996 in sechs Adventures Frauen an (siehe Larry-Rückblick ab Seite 218). Nach langer Kuschelepause in den Armen seiner letzten Eroberung schickt Sierra das Großmaul wieder auf die Pirsch, diesmal in einem besonders reichen Revier: der Universität. Um die alternde Larry-Figur glaubhaft auf einem College-Campus unterbringen zu können, macht das Spiel Verrenkungen: Statt Larry Laffer spielen Sie seinen Neffen, Larry Lovage. Der sieht, oh Wunder, genauso aus und ist ein ähnlich großer Versager wie sein Onkel. Was ihn nicht davon abhält, sage und schreibe 15 Frauen anzugraben.

### Was für's Auge

Kurz gesagt: In **Leisure Suit Larry 8** geht es einzig und allein darum, eine Frau nach der anderen ins



Mit Maus und Tastatur steuern Sie Larry durch die 3D-Umgebungen. Die sind bunt, detailliert und vollgestopft mit kleinen Gags.

## LARRYS FRAUEN: EINE AUSWAHL



**Uma**  
Larrys Traumfrau. Moderiert die Swingles-Show. Bissig, hochnäsigt.



**Analisa**  
Mafiabraut. Nimmt kein Blatt vor dem Mund. Ist Papas Liebling.



**Barbara Jo**  
Cheerleader-Queen. Dumm wie Stroh, aber was kümmert's Larry...



**Charlotte**  
Setzt sich für Tierrechte ein. Starker Wille, knappe Klamotten.



**Beatrice**  
Larrys Professorin für Sexualkunde. Ist verheiratet. Ein Hindernis?



Larry und Morgan spielen Fingerklatschen – immerhin in der Strip-Variante.

PETRA SCHMITZ [petra@gamestar.de](mailto:petra@gamestar.de)

Die Dialoge sind witzig, die Grafik – trotz veralteter Technik – passt. Und die Schwulenbar Spartacus ist einfach großartig. Das war es aber auch schon. Mehr Positives kann ich über Larry 8 nicht sagen. Die stets gleichen, strunz dummen Minispielchen halten mich keine fünf Sekunden bei der Stange (haha!). Völlig unbegreiflich: Ladebildschirme, so zahlreich wie Sterne am Himmel. Larry geht in eine Bar. Ladebildschirm. Larry quatscht eine Dame an. Ladebildschirm. Larry redet ein paar Worte mit ihr. Ladebildschirm. Leider dauern die Wartezeiten nicht lange genug, um ein Vollbad zu nehmen. Sonst hätte ich doch noch was Gutes zu sagen.



»Da bin ich gerne prude«

Bett zu kriegen. Oder es zumindest zu versuchen, denn in der Regel endet das erhoffte Schäferstündchen im Chaos. Als Feigenblatt gibt's sogar einen groben Handlungsrahmen: Larry nimmt an der Dating-Show »Swingles« teil und schläft sich Runde um Runde nach oben. Mit jeder Etappe werden neue Frauen zur Jagd freigegeben und weitere Areale des Spielgeländes aufgeschlossen. Macht

Larry zuerst nur das Unigelände unsicher, bricht er schließlich auch in die Stadt aus und treibt sich in schäbigen Hinterhofstraßen herum. Allen Schauplätzen gemeinsam ist der Comic-Look, der mit haufenweise liebevoll-ironischen Details gespickt ist. So hoppeln im Verbindungshaus der Frauen weiße Häschen über den rosa Plüschboden, im Wohnheim steht ein geduldiger Student

seit vier Tagen im defekten Fahrstuhl, im Porno-Shop kommentiert Larry jede einzelne Sparte – »Zwergensex« gehört da noch zu den Harmlosen. Zudem laufen neutrale Personen in der Spielwelt herum und führen kuriose Gespräche. Absolutes Highlight: Der muskelbepackte Helmut erzählt in bestem Arnold-Schwarzenegger-Akzent von der, hm, interessanten Nacktkultur in Deutschland.

Münzwurf für Arme

So detailliert und aufwändig die Umgebung ist, so banal präsentiert sich der Spielablauf. Larry 8 ist kein klassisches Adventure mehr: Rätsel gibt es nicht, benutzbare Gegenstände sind abgeschafft. An ihre Stelle treten eine Handvoll Mini-Spielchen der simpelsten Sorte. Die fesche Barbara Jo quatschen Sie zuerst in einem Dialogspiel



Zwei Beispiele für die coolen Schauplätze: Kitschige Frauen-Verbindung...



...und das Gegenstück der Männer, die komplett versiffte Saufbude.



**Luba**  
Die College-Schlampe. Ist ständig blau, schläft mit jedem. Außer Larry.



**Morgan**  
Die Schulstreberin. Brillanter IQ. Und sieht auch noch heiß aus.



**Tilly**  
Chefin der Frauen-Verbindung. Elegant, geschmackvoll, hochklassig.



**Sally Mae**  
Tanzfreudiges Country-Girl. Kleiner Geist, große Bluse.



**Bilzarbra**  
Kellnert im Club, will Schauspielerin werden. Casting gefällig?



Larry flieht vor den Mafia-Schlägern, Analisa tappt hinterher.



Per Tastendruck spielen Sie die Riffs der Rocklady Suzi nach.



Hoppla! Da hat Larry doch glatt Barbara Jo nass gemacht...

an; je nachdem, welche Symbole Sie mit einem rasenden Spermium einsammeln, gibt Larry mehr oder weniger passende Kommentare. Der generelle Gesprächsverlauf ändert sich nicht. Danach geht's mit Barbara aufs Trampolin; hier führen Sie Sprungkombinationen aus, indem Sie die richtigen Tasten drücken. Zum Abschluss wird die Süße in einem Trinkspiel

unter den Tisch gesoffen. Um die Münzen ins Glas zu werfen, müssen Sie lediglich die Maus nach oben und unten bewegen. Der Anspruch ist gleich Null; zudem gibt's nur wenig Abwechslung. Münzen werfen müssen Sie bei jedem zweiten Mädchen.

Wenn's zu schwer oder zu langweilig ist, der darf die Fingerübungen überspringen – das kostet ein paar Spezialmünzen. Die sammeln Sie durch fehlerfrei gemeisterte Spielrunden oder beim Stöbern in der Landschaft und tauschen sie gegen sexy Extras; auf Knopfdruck sitzt dann zum Beispiel Beatrice in Unterwäsche im Labor. Außerdem benötigt Larry Geld, das er ebenfalls gewinnt oder findet. Bares ist Zugangsvoraussetzung zu einigen Spielchen, außerdem investiert Larry in Klamotten. Ohne richtiges Outfit verweigern manche Mädchen das Gespräch.

### Hat jemand PIEP gesagt?

In der US-Version, die wir gespielt haben (siehe Kasten), lebt das Spiel zum großen Teil von der brillanten Soundkulisse. Zum einen dudeln im Hintergrund bekannte Songs von Sister Sledge bis Right Said Fred, zum anderen sind die (englischen!) Sprecher perfekt besetzt. Jedes Larry-Girl hat einen charakteristischen Dialekt – Countrymädchen Sally Mae spricht breiten Südstaaten-Slang, Austauschstudentin Zanna radebrecht Englisch. Ohne exzellente Englischkenntnisse sind Sie aufgeschmissen – Untertitel gibt es nicht. Der Humor von **Larry 8** lebt zu einem guten Teil von Sprachwitz und Anspielungen. Die sind ein Dauerfeuer unter die Gürtellinie. Weil außerdem reichlich nackte Tatsachen zu sehen sind, gehört das Spiel nur in die Hände von Erwachsenen. **CS**



Harriett ist nicht die Schlaueste, deshalb wird sie erstmal im Gespräch eingewickelt. Sie mag Football? Dann liebt Larry ab jetzt eben auch Football!



So war's nicht geplant: Larry muss ins Kostüm des College-Maskottchens schlüpfen und unter Zeitdruck Football-Fans auf dem Campus anwerben.



Interessante Überraschung: Harriett steht auf das Maskottchen und lässt sich mit der Fliegenklatsche den Hintern versohlen. Danach geht's ab ins Bett.

### CHRISTIAN SCHMIDT

chris@gamestar.de

Mit den alten Larry-Spielen hat das hier nichts mehr zu tun. Schlimm? Gar nicht. Wer ein klassisches Adventure mit Rätseln und einer spannenden Story erwartet, wird bitter enttäuscht. Aber die Grundwerte sind noch da: schlüpfriger Humor und schöne Frauen. Das zählt in Larrys Welt, und das liefert Larry 8. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Vergessen Sie die aufgesetzten Minispielchen, das Abenteuer ist die Eroberung der Frauen!

#### Wo ist nur mein Hirn geblieben?

Wenn Sie jetzt den Kopf schütteln – lassen Sie die Finger von Larry 8. Es ist vollkommen okay, dieses Spiel nicht zu mögen. Es muss sich aber auch niemand schämen, weil er gern auf Polygon-Brüste starrt und über Penis-Witze lacht. Larry 8 ist wie die Sitcom im Abendprogramm: hirnlos, frauenfeindlich, unglaublich spaßig. Wem das reicht, der hat mit der Häschenjagd anspruchslosen Spaß.

»Hier wird gelacht und gebaggert, sonst nichts.«



### WARTEN AUF DIE DEUTSCHE VERSION



Unser Artikel beruht auf der US-Version von Larry 8. Das Spiel lebt zu großen Stücken von seinem Sprachwitz und der Qualität der Sprecher. Weil wir noch nicht beurteilen können, wie diese Elemente in der deutschen Version umgesetzt sind, vergeben wir vorläufig keine Wertung. Den Test der deutschen Fassung lesen Sie nächste Ausgabe.

LEISURE SUIT LARRY 8 ADVENTURE					
PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	22.10.2004		
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	40 Euro		
AUSSTATTUNG	Minibox, 4 CDs	USK	ab 18 Jahre		
<b>GEEIGNET FÜR</b>					
EINSTEIGER	2	FÖRTGESCHRITTENER	10		
VERGLEICHBAR MIT The Moment of Silence (80, GS 11/04) Ein echtes Adventure: ernst und spannend. Deutschland sucht den Superstar (55, GS 02/04) Ähnlich dürrtliche Tastendruckerei.					
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>					
3D- GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1800+ AMD	2800+ AMD	
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.	
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900				
LAUTSPRECHER		Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ hübscher Comic-Stil + witzige Details - kantige Figuren	- / 10
SOUND	(noch nicht bewertbar)	- / 10
BALANCE	+ automatische Schwierigkeitsanpassung	- / 10
ATMOSPHERE	(noch nicht bewertbar)	- / 10
BEDIENUNG	- tastenlastige Steuerung - nervige Ladezeiten	- / 10
UMFANG	+ viele Frauen + Nebenaufgaben + freischaltbare Extras	- / 10
HANDLUNG	+ witzige Zwischensequenzen - kein Spannungsbogen	- / 10
MINISPIELE	- zu wenige, zu simpel - wiederholen sich ständig	- / 10
DIALOGUE	(noch nicht bewertbar)	- / 10
CHARAKTERE	- Klischee-Weibchen + immerhin konsequent umgesetzt	- / 10

### PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: LAUE MINISPIELE, VERPACKT IN DERBEN HUMOR.



CD/DVD: Demo Wertungs-Konferenz



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K90

Endlich in Deutschland

# FINAL FANTASY 11

Online-Rollenspieler aller Länder, vereinigt euch! Der Kontinent Vana'diel will auf gemeinsamen Servern geschützt werden – wenn Sie sich die horrenden Kosten leisten können.

Nach erfolgreichen Starts in Japan und den USA startet **Final Fantasy 11** nun auch in Deutschland, komplett mit übersetzter Anleitung und den zwei bisher erschienenen Erweiterungen **Rise of the Zilart** und **Chains of Promathia**. Diese Addons bieten drei neue Berufe und etliche erkundbare Landstriche, sind im Handbuch jedoch gerade mal mit sechs beziehungsweise vier Seiten dokumentiert – Sie sind also auf die Hilfe anderer Spieler oder das nach bester Square-Enix-Manier separat erhältliche Lösungsbuch angewiesen.

## Ein Held, viel Auswahl

Fünf Rassen – darunter die katzenhaften Mithra – mit sechs Hauptberufen (Krieger, Mönch, Schwarz-/Weiß-/Rotmagier sowie Dieb) harren Ihrer Wahl, jeder Job mit eigenen Merkmalen und Fähigkeiten. Ab Level 18 dürfen Sie einen Nebenjob lernen. Das macht Kombinationen wie Krieger/Weißmagier möglich. Zusätzliche Berufe (etwa Paladin) sind von Quests abhängig, genauso wie ein Chocobo-Reitvogel, mit dem Sie auch nach Schätzen graben können.



Wir attackieren eine zähe Thicksell-Krabbe, während die Magier im Hintergrund Angriffs- und Heilzauber wirken.

In Ihrer Freizeit dürfen Sie unter anderem fischen, Erz schürfen, Pflanzen pflücken und züchten. Schließlich buhlen sechs Handwerkszünfte um Ihre Mitgliedschaft: Ob Sie Schmied, Schneider, Alchemist, Schreiner, Goldschmied oder Lederwerker werden wollen, liegt bei Ihnen. Die Endprodukte verkaufen Sie im

Auktionshaus, auf dem privaten Basar, oder lagern sie in Ihrer Wohnung. Im Inventar sehen Sie das Zeug nur als Symbol, es gibt keine »Anziehpuppe« wie in anderen Titeln. Auch die Anzahl etwa der Rüstungen ist eingeschränkt, was bis zu höheren Leveln viele identisch aussehende Helden bedeutet.

## Teile und herrsche!

**Final Fantasy 11** unterscheidet zwischen Missionen und Quests. Während Quests übliche »Bring Gegenstand A zu Person B«-Kost bieten, sind Missionen an den Wettstreit der vier Länder Vana'diels gekoppelt. Für ihre Ausführung und die Ausrot-



Alte Bekannte: Shiva und Garuda helfen den Beschwörerinnen im Kampf.



Drei Partys haben sich zu einer Allianz gegen Tiermenschen verbündet.



Am Missions-Ende treffen wir einen Ork-Häuptling.



Der Ingenieur Cid gehört in jedes Final-Fantasy.

Die tötliche Schönheit erhält Ihre Nation Boni, und Sie bekommen Conquest-Punkte. Damit erhöhen Sie Ihren Rang, schalten neue Aufgaben frei oder tauschen sie gegen Waffen, Rüstungen und Items ein. Das klingt ganz gut, doch bis Sie in die Story einsteigen können, sind Sie primär mit sinnfreiem Aufleveln beschäftigt. Ohne großartige Quests wie in **World of Warcraft** sind Ihre Aktivitäten auf ein relativ kleines Schlachtfeld begrenzt. Wenn Sie sich mit anderen Spielern zum Leveln in einem Areal mit harten Gegnern verabreden, müssen Sie aufpassen, nicht auf dem Weg dorthin zu sterben. Das mag zwar die Spieldauer heben, wünschenswert und zeitgemäß wären jedoch gerade zu Anfang mehr Erfolgserlebnisse und ein roter Faden, zumindest für Einsteiger.

**ROLAND AUSTINAT**

roland@gamestar.de

Final Fantasy 11 ist eine sperrige Schönheit: Bevor Sie Vana'diel genießen können, müssen Sie lange aufleveln. Klar, das ist in Online-Rollenspielen oft so, doch hätten es ruhig ein paar Quests mehr sein können, die mich dazu motivieren. Dafür – oder deswegen – ist die Spieler-Community eine der freundlichsten. Und spätestens nach 50 Stunden entwickelt das Spiel eine ganz eigene Sogwirkung. Ein Abenteuer für Experten und Hasser des Warcraft-Szenarios.

»Eine sperrige Schönheit.«



**Im Kampfgetümmel**

Alle Kämpfe finden in Echtzeit statt: Haben Sie einen Feind im Visier, setzen Sie je nach Job Magie, Items und nach Möglichkeit Berufs-Spezialfähigkeiten ein. Diese werden jedoch weder im Spiel noch im Handbuch vernünftig erläutert.

Gegner rennen Ihnen bis zum Übergang in den nächsten Kartenabschnitt nach. Wenn Sie einen neuen Bereich betreten, kann es deshalb passieren, dass Sie von Monstern, deren Ziel just entkam, umgehauen werden – das nervt. Schräg: Ab einer bestimmten Entfernung verschwinden Helden und Monster im Nebel. Das mag aus Performancegründen in dicht bevölkerten Gegenden Sinn machen, doch wenn ein Freund am anderen Ufer eines kleinen Sees um sein Leben ringt, beißt er einsam ins Gras. Es sei denn, er lässt rechtzeitig einen Hilferuf los, oder Ihnen fällt sein schrumpfender Lebensbalken auf. Dafür sieht die zwei Jahre alte Playstation-2-Grafik mit allen zugeschalteten Details noch ganz passabel aus: Die Gegner sind fein texturiert, die Landschaften abwechslungsreich. Zu wenig Variation bietet jedoch die an sich gute Musik.

**Was kostet die Welt?**

Ob mit PC oder Playstation 2 unterwegs – alle Spieler nutzen weltweit die gleichen Server, die bei der Charaktergenerierung automatisch verteilt werden. Das sorgt für eine gleichmäßige Auslastung, erschwert aber das bei **Final Fantasy 11** absolut empfehlenswerte gemeinsame Spiel mit Freunden. Was tun? Entweder im Spiel einen World Pass kaufen, mit dem Sie einen



Kampf im Sand: Unsere Party umzingelt einen Goblin-Sprengmeister.

Freund in Ihre Welt einladen, oder beim Start so lange neue Charaktere generieren und wieder löschen, bis Sie alle auf dem gleichen Server landen. Zu den monatlichen Kreditkarten-Grundkosten von 12,95 Dollar pro Held kommt für jeden der bis zu 15 weiteren Charaktere jeweils ein Dollar hinzu – genau wie für das separate Kartenspiel **Tetra Master**. Das ist im Vergleich unverschämte teuer! Dafür stehen Ihnen bei Fragen jederzeit Game Master und ande-

re Spieler in Form von Mentoren zur Seite. Und wenn Sie kein Japanisch sprechen, nutzen Sie die eingebaute Auto-Übersetzung aus dem Englischen. **RA**

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

**KONSOLEN-ALARM**



Final Fantasy 11 wurde primär für Sonys Playstation 2 entwickelt. Das merken Sie an gruselig geringer Auflösung und Pixelbrei. Allerdings dürfen Sie mit einem Tool die Optik tunen. Mit Maus und Tastatur ist das Interface umständlich. Krammen Sie lieber Ihr Gamepad raus, oder schließen Sie wie wir ein PS2-Joypad per USB-Adapter an.

**FINAL FANTASY 11 ONLINE-ROLLENSPIEL**

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	erhältlich
SPRACHE	Englisch (Spiel), Deutsch (Handbuch)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 7 CDs, 154 Seiten	USK	12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

**VERGLEICHBAR MIT** Dark Age of Camelot (84, GS 01/04) Bestes Mittelalter-Online-Rollenspiel  
Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Stimmungsvolles Star-Wars-Online-RPG

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	6,62 GB Festpl.	6,62 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		6,62 GB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT: Zusammenspiel mit Spielern auf PS2 und PC; Simultanübersetzung Japanisch-Englisch  
MODI: nur online spielbar



**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ viele Vegetationen - Pop-ups - teils arg detailarm	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Mittelalter-Klänge - sehr kurze Dauer-Loops	6 / 10
BALANCE	- steile Lernkurve - unausgewogener Schwierigkeitsgrad	6 / 10
ATMOSPHERE	+ Japan-Mittelalter-Mix - teils menschenleere Landstriche	8 / 10
BEDIENUNG	+ Gamepad-Unterstützung - In-Game-Steuerung hakelig	8 / 10
UNFANG	+ inklusive zwei Add-ons + Conquest-System mit vier Nationen	9 / 10
QUESTS	+ Story-Missionen und FedEx-Quests - spärliche Anzahl	8 / 10
CHARAKTERE	+ Job-System mit Nebenberufen - ein Dollar pro Extra-Held	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Echtzeit mit Item- und Magie-Einsatz - wenig Abwechslung	9 / 10
ITEMS	+ eigenes Item-Erschaffen - geringe Gegenstands-Vielfalt	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden - SOLO-SPASS - MULTIPLAYER-SPASS Über 300 Stunden

FAZIT: JAPANO-ONLINE-ABENTEUER MIT ZAHEM EINSTIEG

**80 SPIELSPASS**

Invasion auf Bestellung

# ANARCHY ONLINE ALIEN INVASION

Im neuesten Addon zu Funcoms futuristischem Online-Rollenspiel müssen sich die Spieler mit Invasoren aus dem All herumschlagen.



Im neuen Startgebiet der Erweiterung treffen Neuankömmlinge bereits auf die ersten Aliens.

**W**ährend das letzte **Anarchy Online**-Addon **Shadowlands** auch problemlos von Einsteigern genutzt werden konnte, richtet sich **Alien Invasion** hauptsächlich an Rubi-Ka-Veteranen. Für teures Geld können Sie eigene kleine Städte bauen und müssen die dann ge-

gen machthungrige Aliens verteidigen. Von Spielern errichtete Gebäude sowie eine neue Kleidungs- und Raumschiff-Kollektion sollen mehr Pepp ins virtuelle Sozialleben bringen.

### Mit wenig Aufwand

Leider haben nur Mitglieder von Organisationen eine Baugenehmigung auf Rubi-Ka. Die dürfen dank eines einfachen Interface mit wenigen Klicks beeindruckende Kleinstädte bauen. Alle Gebäude sind begehbar und können dekoriert werden; bestimmte Räumlichkeiten geben den Organisationsmitgliedern Fertigkeiten-Boni. Die angekündigten Spieler-Shops haben es nicht ins Addon geschafft, sollen aber nachgepatcht werden.

### Invasion mit Macken

Eines der wichtigsten Gebäude jeder Stadt ist der ECM-Tower. Mit diesem Turm kontrolliert die Organisation einen Schutzschild,

der über der Siedlung liegt und Alien-Attacken auf ein Minimum reduziert. Schalten Sie den Schild aus, werden Sie bald von Außerirdischen heimgesucht. Die Menge der Angreifer richtet sich danach, wie viele Spieler Ihrer Organisation online sind. Die Stärke der Aliens passt sich der Stufe der Verteidiger an.

Schaffen Sie es, die zwei Angreiferwellen erfolgreich zurückzuschlagen, dürfen Sie sich in kleinen Gruppen auf das Kommandoschiff beamen lassen. Dort müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits den General fin-

den und vernichten. Bei Erfolg winken besonders starke Waffen und andere Gegenstände. Für jedes getötete Alien gibt es außerdem so genannte Alien-Erfahrung und damit neue Spezialfähigkeiten. In der Praxis hat die Alien-Invasion noch einige Probleme: Die Angreifer sind trotz Stufenanpassung zu stark, Spieler mit zu großem Levelunterschied sind auf dem Kommandoschiff überfordert. Bei echten Massenangriffen kämpfen selbst Spieler mit schnellen PCs mit heftigem Ruckeln. **STS**

➤ **HOTLINE:** (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

STEFANIE SCHWARZ

Alien Invasion ist leider nichts für jeden hochstufigen Spieler. Einzelgänger und kleine Organisationen haben nur im brandneuen Startgebiet Zugang zu Alien-Erfahrung. Wer also meist allein oder in kleinen Gruppen unterwegs ist, braucht sich Alien Invasion nicht zuzulegen, es sei denn, er oder sie möchte 30 Euro für eine größere Auswahl an neuen Kleidungsstücken ausgeben. Spieler, die zu einer Organisation gehören, sollten sich dieses Addon aber nicht entgehen lassen.



»Nichts für Solospieler«

Unsere Gastautorin Stefanie ist Expertin für Online-Rollenspiele und Ego-Shooter. Sie lebt in Schweden; ihre Adresse verraten wir nicht...



Spielerstädte können nach eigenem Geschmack gebaut und dekoriert werden.

**ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION ONLINE-ROLLENSPIEL**

PUBLISHER	Koch Media GmbH	RELEASE (D)	im Handel
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 3 CDs, Tastaturübersicht	USK	ab 12 Jahre

**GEEIGNET FÜR**

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

**VERGLEICHBAR MIT** Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) PVP-orientiertes Fantasy-Online-Rollenspiel. Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Online für Imperium oder Rebellen.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHz AMD	1,0 GHz AMD	2,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	1,2 MB Festpl.	2 GB Festpl.	5 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900	56 KB-Modem	2-Kanal-1SDN/DSL	DSL

**LAUTSPRECHER** Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

FAZIT Ist für Mehrspieler ausgelegt.

MODI -

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ holt einiges aus der alten Grafik-Engine	7 / 10
SOUND	+ Musik ist stimmungsvoll - wenige neue Sounds	6 / 10
BALANCE	+ Angreifer entsprechen Spielerlevel - funktioniert nur maßig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Angriffe gut in Szene gesetzt - kein »Invasions-Gefühl«	6 / 10
BEDIENUNG	+ Keyboard konfigurierbar - lange Eingewöhnungszeit	6 / 10
UMFANG	+ enthält Hauptspiel - taugt fast nur für organisierte Spieler	8 / 10
QUESTS	+ neue Aufgaben auch für Solo-Spieler - wenige neue Quests	5 / 10
TEAMWORK	+ organisiertes Kämpfen in großen Gruppen wird belohnt	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ neue Perks bringen mehr Abwechslung	8 / 10
ITEMS	+ viele neue Items - die meisten sind schwer zu ergattern	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: UNFERTIG WIRKENDES ADDON MIT NETTEN IDEEN.



Mühsam Monster metzeln

# NOVASPHERE 13

Aliens plätten, Items sammeln, Charakterwerte steigern – doch die klassische Action-Rollenspielsucht bleibt wegen grober Designmängel aus.

**W**ie ungerecht: Wegen eines kleinen Vergehens wird der junge Steel Wolf auf ein Gefangenenraumschiff verbannt. Doch das stürzt durch einen Alienangriff auf einem fremden Planeten ab. Steel soll die Monster bezwingen und Hilfe holen. Im Action-Rollenspiel **NovaspHERE 13** von Rebel Games klicken Sie den Helden in bunten Landschaften durch unübersichtliche Monsterhorden, sammeln Waffen, Rüstungen sowie Erfahrung und ärgern sich wegen unnötiger Längen.

## Charakterschwäche

Im Gegensatz zu **Diablo 2** gibt es in **NovaspHERE 13** nur einen Charakter. Individuelle Fähigkeiten-Bäume, die den Helden etwa auf den Fernkampf spezialisieren, entfallen ebenfalls. Mit Level-ups verbessern Sie die vier Werte Stärke, Geschicklichkeit, Wissen und Ausdauer. Das Problem: Schon früh finden Sie starke Waffen und Rüstungen, die Ihr Held erst sehr viel später tragen darf. So verlangt die erste unwesentlich bessere Strahlenpistole 37 Wissenszähler. Diesen Wert erreicht Steel frühestens ab Level sechs – wenn er alle Aufstiegsunkte in Wissen investiert. Da es keine Sammelkiste gibt, müssen Sie die Gegenstände verkaufen. Zudem sehen Sie auf dem Boden liegenden Items deren Stärke oder magische Eigenschaften nicht an.

## Und wohin jetzt?

Die Story verläuft streng linear auf 45 teils riesigen Karten. Mal



Die Charakter-Werte sind Standard einflusslos dargestellt und bieten kaum Wahlmöglichkeiten.



Miese Balance: unzählige Insekten-Aliens beharken den schwach ausgerüsteten Helden.



In Dungeons tanken Sie auf den seltenen roten Plattformen Lebenspunkte.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

**Diablo 2** setzte im Action-Rollenspiel-Genre Standards, die **NovaspHERE 13** nahezu alle ignoriert. Statt mehreren grundverschiedenen Helden gibt's von Rebel Games nur einen Charakter, den ich zudem kaum spezialisieren kann. Auch finde ich zu früh zu starke Waffen, die mein Held erst in zweistelligen Levelbereichen tragen darf. Das zerstört schon früh die Sammelsucht.

Technisch hingegen gefällt das Spiel: Endlich darf ich in schicker 3D-Grafik mit tollen Effekten Monster plätten und die abwechslungsreichen Landschaften sind detailliert und stimmig. Langfristiger Spaß bleibt dennoch aus.



»Anti-Diablo«

befreit Steel gefangene Überlebende, dann zerstört er gegnerische Stromgeneratoren. Die Quests werden jedoch schnell öde und erzählen nur beiläufig die Geschichte. Die detaillierte 3D-Grafik glänzt mit bunten Ef-

fekten und passenden Animationen. Sprachausgabe und Musik passen ins Science-Fiction-Ambiente, nur die Toneffekte wirken etwas lasch. Ein Multiplayer-Teil fehlt völlig.

► HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN.

NOVASPHERE 13 ACTION-ROLLENSPIEL		PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
PUBLISHER	Rebel Games	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU			
RELEASE (D)	4.10.2004	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	1800+ AMD			
SPRACHE	Deutsch	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM			
CA. PREIS	35 Euro	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.			
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 20 Seiten						
USK	ab 12 Jahre						

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

VERGLEICHBAR MIT	
Diablo 2 (87, GS 08/00)	Sucherregendes Monsterkillen mit toller Atmosphäre.
Restricted Area (75, GS 11/04)	Diablo-Klon in düsterem Science-Fiction-Ambiente.

TECHNISCHE ANGABEN	
3D-GRAFIKKARTEN	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900
LAUTSPRECHER	Stereo
	2 vorne, 2 hinten
	5.1
	6.1

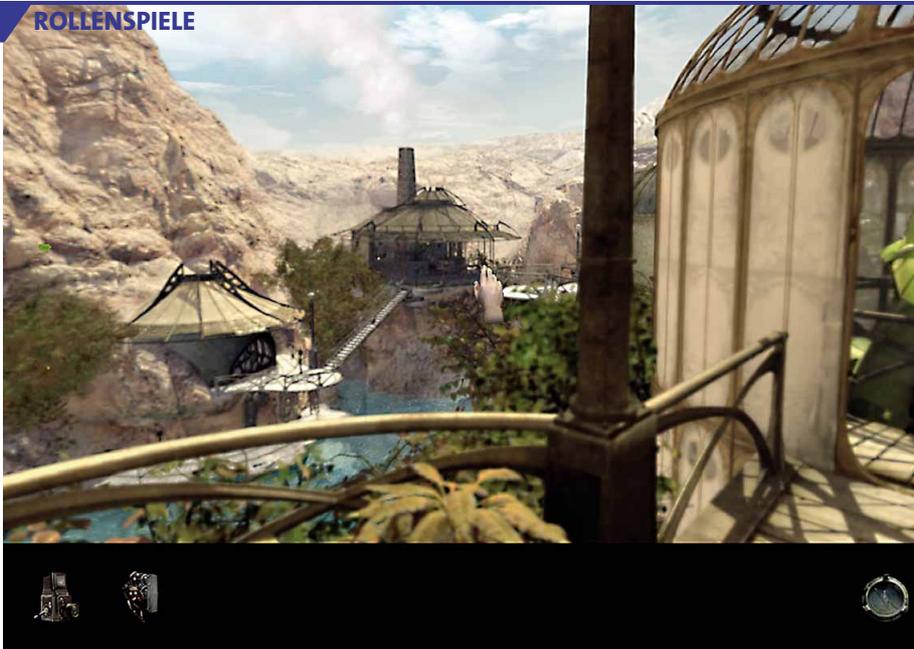
BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte 3D-Landschaften + passende Animationen	7 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + Sprachausgabe + öde Effekte	6 / 10
BALANCE	- zu Beginn zu schwer - schlechte Item-Balance	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ abwechslungsreiche Umgebung + dünne Story	7 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Hotkeys - umständliches Handlungssystem	6 / 10
UMFANG	+ 45 teils lange Levels - kein Multiplayer	8 / 10
QUESTS	+ mit Story verknüpft - streng linear - einflusslos	6 / 10
CHARAKTERE	+ nur ein Held - wenig Entwicklungsmöglichkeiten	3 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes Hack-and-Slay - oft unübersichtlich	7 / 10
ITEMS	+ viele Upgrades - wenige Waffentypen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: WENIG MOTIVIERENDES LEVELN IN BUNTER 3D-GRAFIK.



Die schönste Landschaft finden Sie auf der Heimatwelt.



Jede Menge Schalter und Regler warten auf den Sie.



Trotz CPU-Hilfe bleiben manche Rätsel ein Rätsel.

Meditieren mit Muße

# MYST 4 REVELATION

Wer der Hektik des Alltags entfliehen will, sollte unbedingt Ubi Softs Render-Adventure spielen – erholsamer Tiefschlaf garantiert.

Viele Menschen suchen danach – Ubi Soft liefert es frei Haus: Das Gefühl innerer Ruhe und tiefen Friedens. Beide Gemütszustände halten aber nur so lange an, wie Sie nicht versuchen, eines der hirnrissigen Rätsel in der schön gestalteten, ätherischen Welt von **Myst 4 – Revelation** zu lösen. Dann regieren Frust und Langeweile.

### Am Anfang war das Wort

Wer würde nicht gern durch Wortgewalt Welten schaffen? Ihr Freund Atrus verfügt über diese gottgleiche Fähigkeit, doch seine beiden misstrauten Söhne Sirrus und Achenar wollten die väterliche Macht missbrauchen. Also hat sie der Alte in eigenen Welten eingesperrt. Der Spieler soll dem Senior dabei helfen, wieder Kontakt zu den mittlerweile erwachsenen Bengeln aufzunehmen. **Myst**-erprobte Spieler wissen, was jetzt kommt: Sie erkunden per Mauszeiger Dutzende vorergerendete, sterile Örtlichkeiten, sammeln aus herumliegenden Büchern Informationen und versuchen, mehr oder minder absurde Maschinen durch wildes

Knöpfchendrücken wieder in Gang zu bekommen. Was das alles mit der Story zu tun hat? Nichts! Die Rahmenhandlung erfahren Sie häppchenweise immer dann, wenn ein Amulett am unteren Bildschirmrand blinkt.

### Virtuelles Rätselheft

Die meiste Zeit lösen Sie öde Farb- und Tonrätsel oder knacken Codes durch stures Ausprobieren. Schon gleich zu Beginn erwartet Sie die dramatisch unspannende Aufgabe, zwei Frequenzwellen über die Modifikation von Amplitude, Frequenz und Phase zur Deckung zu bringen. Auch immer gern dabei: Hebelgewackel, um undurchsichtige Mechanismen anzuschmeißen. Klappt das dann irgendwann einmal, öffnet sich meist eine Tür und weiter geht's zum nächsten Rätsel. Dass die Lösung selten logisch ist, wissen auch die Entwickler. Weshalb hätten Sie sonst das Lösungsbuch einbauen sollen? Allerdings müssen Sie stets umständlich den Weg übers Optionsmenü wählen, um zu erfahren, was zu tun ist. Immerhin: Die langweilige Musik der Marke

»Esoterik trifft auf Mönchschoräle« lädt zu einem gesunden Mittagsschläpfchen ein.

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

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich kann mich nicht mehr daran erinnern, wann ich mich das letzte Mal bei einem Adventure so gelangweilt habe. Das uralte Render-Konzept hat sich mittlerweile selbst überlebt, nur bis zu den **Myst**-Machern scheint sich das noch nicht herumgesprochen zu haben. Ich will kein aufgeblasenes Rätselheft ohne spielerischen Nährwert, sondern logische und spannende Rätsel, die eine interessante Geschichte erzählen. Lässt man die nervigen Knobeleyen beiseite, bleibt viel heiße Luft um nichts. Ehrlich, da gucke ich doch lieber aus dem Fenster.

»Achtung, Schlafattacke!«



MYST 4 REVELATION ADVENTURE		RELEASE (D)		28.9.2004	
PUBLISHER	Ubi Soft	CA. PREIS	50 Euro		
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 6 Jahre		
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 14 Seiten				

GEEIGNET FÜR		PROFI	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	8	10
VERGLEICHBAR MIT	URU (53, GS 01/04) Atmosphäreloser Ableger, logischere Rätsel.		
	Myst 3 Exile (46, GS 07/01) Gähnend öde, grafisch mittlerweile überholt.		

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHz AMD	XP 1400+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	6,5 GB Festpl.	6,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER	
Stereo	2 vorne, 2 hinten
5.1	6.1

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K25

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ stimmungsvolle Hintergründe + gute Videoszenen	8 / 10
SOUND	+ tolle deutsche Sprache - Musik zu esoterisch	7 / 10
BALANCE	- Rätsel unlogisch designt - schon zu Beginn zu schwer	3 / 10
ATMOSPHERE	- sterile Landschaften - kaum andere Personen	3 / 10
BEDIENUNG	+ veränderbarer Mauscursor - Lösung nur über Optionsmenü	6 / 10
UMFANG	+ verschachtelte Welten mit zahlreichen Räumen	6 / 10
HANDLUNG	- langweilige Story - wirre Handlung	3 / 10
CHARAKTER	- keine Identifikation - Held wird nie beschrieben	3 / 10
DIALOGE	+ gut übersetzt - Klängen etwas gestelzt	7 / 10
RÄTSEL	- Rätsel unlogisch und schwer	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: BOCKESCHWER UND STERBENS LANGWEILIG.

Rückfall in die Amiga-Ära

# KULT – HERETIC KINGDOMS

Simplekämpfe in Matschgrafik – dieses Spiel führt Sie zu den Anfängen der Action-Rollenspiele.

**W**enn Religion wirklich Opium fürs Volk ist, dann gehört die junge Heldin Alita zur Drogenfahndung: Für die Inquisition des Häretischen Königreichs jagt sie Ordensmitglieder, die eine uralte Gottheit

erwecken wollen. Im Action-Rollenspiel **Kult – Heretic Kingdoms** versuchen Sie, als militante Atheistin das mystische Schwert Gottschlächter zu zerstören. Hört sich spannend an, doch schon nach wenigen Minuten entpuppt sich der Titel als **Diablo**-Klon der übelsten Sorte.

### Rundum platt

Es gibt nur eine Heldin, für die Sie nur vier Charakterwerte ändern dürfen – auf Klassen oder Berufe verzichten die Entwickler. Wenigstens wählen Sie eine von vier Elementar-Richtungen (später wechselbar).

Wie im Vorbild **Diablo 2** plätten Sie per Mausclick Monster, kassieren dafür Erfahrung und verteilen bei Levelaufstiegen Punkte. Allerdings fehlt ein Fertigkeitenbaum, Sie dürfen lediglich aus einer Liste immer stärkere Zauber aussuchen. Die ewig gleichen Gegner laufen stupide auf die Heldin zu, allerdings selten mehr als drei gleichzeitig. Nach ihrem Ableben liefern sie massenhaft Gegenstände, die Alita aber wegen ihres viel zu kleinen Inventars oft liegenlassen muss.

### Alptraumwelt

Einzig interessante Neuerung von **Kult**: Per Tastendruck wechselt Alita in eine Traumwelt. Dort lauern Geistergegner sowie Hexagramme, die Erfahrungspunkte liefern. Außerdem lassen sich viele Quests nur durch häufige Wechsel in die Traumbene lösen. Allerdings sind die Aufträge stets sehr vorhersehbar und dadurch langweilig, Nebenquests fehlen völlig.

Während die manchmal recht detaillierten Hintergründe gerade noch durchgehen, verabschiedet sich **Kult** bei den rucke-



In den Minen beharkt Alita einen Wächter-Lich mit ihrem Flammenbestien-Zauber.



Beim Dieb ändert Alita ihre Element-Ausrichtung.



Trotz Zusatz-Behältern ist das Inventar schnell voll.

MARKUS SCHWERDELT markus@gamestar.de

Was für eine Enttäuschung! Dieser Titel könnte genauso von kasachischen Shareware-Entwicklern stammen, nahezu jeder Aspekt wurde versemmelt. Die Steuerung hakelt, die Animationen ruckeln, und die öden Quests motivieren kein bisschen. Schade um die nette Story und die Musik, aber die Budget-Version von **Diablo 2** bietet für weniger Geld wesentlich mehr Spielspaß. Obskures Detail am Rande: Im Handbuch sind deutsche und englische Seiten wild gemischt, die Qualitätskontrolle hat offensichtlich auf ganzer Linie versagt.



»Wo bleibt der Inquisitor?«

ligen Animationen endgültig in den optischen Orkus. Dazu kommen lächerliche Zaubereffekte,

offensichtlich aus Amiga-Zeiten herübergerettet.

➤ HOTLINE: (040) 710 060 STANDARDGEBÜHREN

KULT ACTION-ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	Flashpoint	RELEASE (D)	25.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre
<b>GEEIGNET FÜR</b>			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	5
VERGLEICHBAR MIT <b>Diablo 2 (87, GS 08/00)</b> Suchterregendes Monsterkillen mit toller Atmosphäre.			
Restricted Area (75, GS 11/04) <b>Diablo</b> -Klon in düsterem Science-Fiction-Ambiente.			
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>			
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,6 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200+ AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		2,2 GB Festpl.
LAUTSPRECHER	Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ Hintergründe - Animationen - Zaubereffekte	4 / 10
SOUND	+ Musik - selten Sprachausgabe - Soundeffekte	4 / 10
BALANCE	+ anfangs viel zu leicht - zu viele nutzlose Gegenstände	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Traumwelt - öde Textboxen stören	4 / 10
BEDIENUNG	- Heldin bleibt oft hängen - häufige Fehlclicks	4 / 10
UMFANG	+ 100 Zaubersprüche - kein Fertigkeitenbaum	6 / 10
QUESTS	- Standard-Story um Weltenrettung - 08/15-Aufgaben	3 / 10
CHARAKTERE	- nur eine Heldin - kaum Einfluss auf Entwicklung	3 / 10
KAMPFSYSTEM	- Gegnermangel - kрудes Zauber-Management	4 / 10
ITEMS	+ am Charakter sichtbar - Gegenstands-Inflation	5 / 10

**PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT**

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten - SOLO-SPASS: 5 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: MASSENHAFT MÄNGEL, LIEBER DIABLO 2 SPIELEN.

