

Adventures

Martin Deppe



Ruhe da oben! Mit Kollegin Petra im gleichen Haus (nicht gleiche Wohnung!) zu leben, hat seine Vorteile. Mein Auto kriegt Winterschuhe in der Werkstatt? Nimmt Frau Schmitz mich halt morgens mit. Schlimm wird's hingegen, wenn sie bis in die Puppen **Dark Age of Camelot** spielt. Dieses Nonstop-Schwertergeklirre macht schon die ganze Nachbarschaft wahnsinnig, die sie sich gerade vom **Counterstrike**-Dauerfeuer zu erholen begann. Das hochklassige Online-Rollenspiel jagt mir richtig Angst ein: Ich will mich unbedingt in seine riesige Fantasywelt stürzen. Aber gleichzeitig fürchte ich die Suchtgefahr. Vielleicht spiele ich Weihnachten mal los – nur ganz kurz, ehrlich!

Schotter-Potter. Wenn die Merchandising-Maschinerie einmal läuft, überrollt sie uns überall. **Harry Potter** im Fernsehen und Radio, auf Bettwäsche und Kaffeebechern. Sogar Bücher soll's jetzt geben! Umso besser, dass die PC-Umsetzung seiner Abenteuer so gut wurde. Das Action-Adventure **Harry Potter und der Stein der Weisen** ist liebevoll designt, spannend und für alle Altersgruppen geeignet. Genau der richtige Einstieg in die faszinierende Magie der PC-Spiele. Falls Sie also noch ein Geschenk suchen...

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
7	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
8	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	NEU	87%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
10	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
11	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
12	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
13	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
14	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
15	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
16	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
17	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
18	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
19	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
20	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
21	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
22	Harry Potter	Action-Adventure	NEU	82%
23	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
24	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
25	Icewind Dale	Rollenspiel	9/00	82%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Harry Potter und der Stein der Weisen	134
Dark Age of Camelot	138
Soul Reaver 2	140
Frank Herbert's Dune	144
The Final Cut	144
Druuna	144



Harry Potter

Millionen verkaufter Bücher können nicht irren – oder doch? Wir gehen dem spielerischen Nährgehalt des bekanntesten Rotzlöffels auf den Grund.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Facts

- 5 Zauberformeln
- 5 Kapitel
- 28 Levels
- Quidditch als Spiel im Spiel

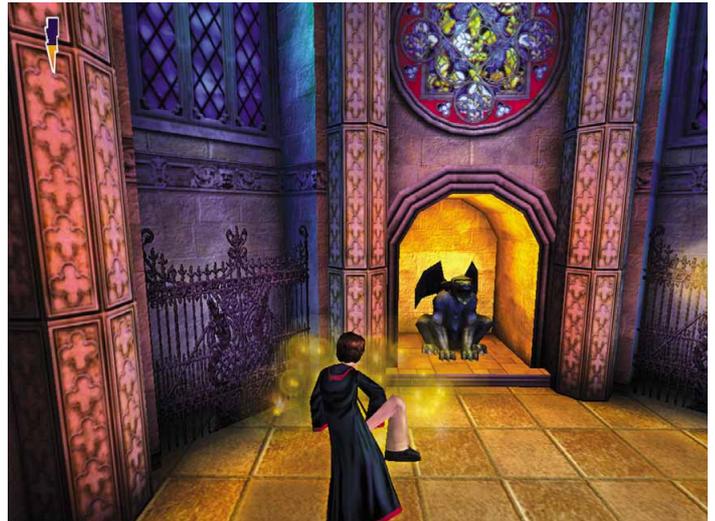
Der kleine Zauberer mit der blitzförmigen Narbe auf der Stirn begegnet Ihnen nicht nur im gerade angelaufenen Kinofilm. Sondern auch auf Kaffeetassen, Zahnputzmitteln oder Kalendern. Seine hochmodische Nickelbrille können Sie auf der Nase tragen. Und nun dürfen Sie sogar Harry selbst sein, im Action-Abenteuer **Harry Potter und der Stein der Weisen**. Doch bevor unsere volljährigen Leser das Weite suchen: Entwarnung, das Spiel ist trotz des vorpubertären Streberhelden kein Kinderkram!

Zaubern leicht gemacht

Die Vorgeschichte wird kurz und schmerzlos per Bilderfolge abgehandelt: Als magiebegabter

Zaubererspross lebt Harry bei normalen Menschen (»Muggles« genannt), bis er Schüler der Zauberer-Akademie Hogwarts wird. Das Spiel dreht sich (wie auch das Buch) ums erste Schuljahr. Sie müssen magische Sprüche erlernen, Gegenstände finden oder jemanden verfolgen. Je nach Harrys Leistung gibt es am Ende jeder Aufgabe mehr oder weniger Punkte für sein »Haus« Gryffindor – das mit den anderen Schüler-Verbindungen Slytherin, Ravenclaw und Hufflepuff konkurriert.

Der Lernprozess beim Sprüchetraining erinnert etwas an **Black & White**: Sie ziehen ein am Bildschirm vorgegebenes Muster möglichst präzise nach. Je besser Sie das machen, desto mehr Hauspunkte kassieren Sie. Nach bestandener Prüfung benutzen Sie den Zauber fortan



Agil wie Lara klettert Harry an Vorsprüngen oder (wie hier) magischen Stufen herum.

per Tastendruck. Je nachdem, auf welches Objekt Sie dabei zielen, wählt das Programm den passenden aus. So lernen Sie, wie man Feuerbälle wirft, Pflan-

zen einschläfert, Kisten öffnet oder Kessel umwirft. Gerade die letzten beiden Aktionen sind nützlich: Oft finden sich »Bohnen aller Geschmacksrichtungen« (Bonuspunkte), knusprige Schokofrösche (Lebensenergie) oder magische Sammelkarten. Letztere werden abgeheftet und können durchblättert werden – sofern Sie tatsächlich Bilder alter Hogwarts-Lehrer mögen.

Geheimniskrämerei

Wer durch die Levels hetzt, übersieht manch versteckten Gang oder magischen Spiegel. Dahinter verbergen sich meist

Cheats

In allerletzter Sekunde erreichten uns folgende Cheats, die kleinen und großen Zauberern das Abenteuer erleichtern. Geben Sie sie einfach mitten im Spiel per Tastatur ein.

Cheat	Wirkung
harrydebugmodeon	alle Levels anwählbar (per EZ deaktivierbar)
harrygetsfullhealth	Volle Lebensenergie



Beim **Quidditch-Spiel** müssen Sie den Schnatz der gegnerischen Mannschaft wegfangen.



Den Einsatz von Magie begleitet ein farbenfrohes Feuerwerk.

die reichlichen, aber eher unkomplizierten Puzzles Marke »Schalter drück«. Komplexer wird es erst zum Ende des Spiels bei den Prüfungen, die zum Stein der Weisen führen.

Mit **Harry Potter** kommen auch Wenig-Spieler problemlos zurecht. Das merkt man besonders deutlich an der Steuerung: Prinzipiell reichen zwei Bewegungs- und eine Maustaste. Denn im Optionsmenü dürfen Warmduscher eine »Auto-spring«-Funktion aktivieren, die Harry immer im letzten Moment abhüpfen lässt. Das Programm kommt Einsteigern auch sonst sehr entgegen: Harry klettert

automatisch auf Vorsprünge und hält sich von selbst fest. Allerdings ist die Speicherfunktion eingeschränkt: Wenn Sie über eines der sporadisch verteilten Bücher hinweglaufen, wird Ihr

einzigster Spielstand überschrieben, selber sichern geht nicht.

Zauberland

Die Grafik von **Harry Potter** basiert auf der immer noch leis-

tungsfähigen 3D-Engine von **Unreal Tournament**. Das sieht man den teils wundervollen Umgebungen auch sofort an. Besonders die Figuren sind äußerst knuffig gehalten und mit Liebe

Technik-Check

Auflösung

Aufgrund der Unreal-Tournament-Engine skaliert Harry Potter stark mit steigendem CPU-Takt. Bei Prozessoren unter 600 MHz sollten Sie daher die Auflösung auf 800x600 oder 640x480 stellen.

RAM/Festplatte

Zum flotten Zaubern sollten Sie mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher haben. Mit weniger geht es zwar auch, aber nur mit erheblichen Leistungseinbußen. Die Installation frisst 500 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die Auflösung hat kaum Einfluss auf die Bildqualität – wenn Harry ruckelnd durch Hogwarts tigert, hier zuerst reduzieren.

TIPP 2: Schwächere Grafikkarten, insbesondere TNT 1 und 2 sowie Voodoo 3 haben ein lahme 32-Bit-Performance. Mit 16 Bit sieht kaum schlechter aus, bringt aber einige Bilder mehr in der Sekunde.

TIPP 3: Falls sonst nichts hilft, schalten Sie die Objektdetails herunter. Allerdings sind die Texturen dann viel größer.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Professor Quirrel wirft ein scharfes Auge auf unsere Fortschritte beim Lumos-Zauber.

Mick Schnelle



Prima Potter

Mit dem Harry-Potter-Spiel ist es Electronic Arts gelungen das Flair der Buchvorlage ausgezeichnet einzufangen. Genauso habe ich mir Hogwarts immer vorge-

stellt: Überall lauern Geheimnisse, hinter jeder Ecke finde ich Überraschungen. Besonders gelungen: Die schräg-komischen Auftritte der Weasley-Brüder. Klar, die nicht taufische Unreal-Engine ist ein wenig kantig, aber die detaillierten Texturen entschädigen dafür.

Spielerisch gibt's kaum was zu meckern: Das Herumexperimentieren mit den witzigen Zaubersprüchen macht jede Menge Spaß, und die Flugeinlagen auf dem Besen kommen mir als Simulationsfreund gerade recht. Kein Spiel für Shooter-Fans, aber für aufgeschlossene Spieler.

zum Detail animiert. Die weiten Flure und Klassenzimmer von Hogwarts wirken teils fantastisch – was nur bedingt für die Außenlevels gilt. Gerade die Schulgärten sehen teilweise sehr blockhaft aus. Dafür sind die Zaubersprüche umso schöner: Mit vielen Licht- und Partikeleffekten versehen, füllen sie den Bildschirm mit kunterbunten Farben. Und zwar häufig, denn in Hogwarts ist es gefährlicher, als es sein sollte. Sägen anfangs nur überdimensionierte Mücken oder klaufreudige Gnome an Ihren Nerven, kommen später Feuerschnecken oder beißwütige Pflanzen dazu. Nicht zu vergessen Harrys Erzrivalen Draco Malfoy und den dreiköpfigen



Die spielerisch zwecklosen **Zauberer-Sammelkarten** sind meist gut versteckt.

Paul Kautz



Einfach zauberhaft

Ich dachte lange, Harry Potter sei nur was für Kinder – bis ich das erste Buch gelesen habe. Das Spiel entspricht genau meinen korrigierten Erwartungen: Liebevoll

gestaltet, nicht zu kompliziert und einfach zum Gernhaben. Damit verbringe ich gern meinen Feierabend. Und meine Freundin übrigens auch.

Immer schön ruhig

Wenn es an Harry Potter etwas auszusetzen gibt, ist es die Unterforderung leistungsorientierter Spiele-Profis. Die Jump-and-Run-Einlagen verlieren durch das zuschaltbare automatische Springen ihren Schrecken, die Puzzles sind nicht der Rede wert, die Gegner kein wirkliches Problem. Und recht kurz ist das Spiel auch, nach ungefähr zehn Stunden werden die meisten Bösewicht Voldemort bezwungen haben. Falls Sie aber wie ich ein erkundungsfreudiger Zauberlehrling sind, werden Sie Harry in Ihr Herz schließen.

Riesenköter Fluffy. Netterweise richtet sich Harry immer automatisch auf seine Gegner aus, was die Orientierung erleichtert.

Dein Freund, der Besen

Früher oder später besteigen Sie als künftiger Magier den Besen und nehmen die ersten Flugstunden. Kurz darauf brausen Sie mit Karacho durch die Wälder um Hogwarts und verfolgen den ewigen Nervtot Malfoy. Danach wartet auch schon die nächste Herausforderung: Auf Ihrem hochglanzpolierten Putzgerät spielen Sie eine echte Partie Quidditch – dem beliebtesten Zauberer-Sport. In einer großen Arena verfolgen Sie als »Sucher« einen kleinen geflügelten Ball, den so genannten Schnatz. Den müssen Sie einfangen, während um Sie herum

Gegner, Mannschaftskameraden und gefährliche Kugeln schwirren. Sind Sie einmal in Schnatz-Nähe, erscheint eine Grafik, die Harrys Arm und den flüchtenden Schnatz zeigt. Nun müssen Sie im richtigen Augenblick die Sprung-Taste drücken, um sich die Murmel zu greifen. Das bringt Ihnen den Sieg, Respekt sowie großes Hallo Ihrer Freunde. Dieses rasanteste Spiel-im-Spiel wurde von den Entwicklern sehr gut umgesetzt. Nur die Besensteuerung ist ein wenig hektisch, deswegen sollten Sie vor Beginn der Matches die Trainingslektionen nutzen.

Geschwätzige Kollegen

Erstaunlicherweise meldet sich Harry im Spiel selten zu Wort – von den Zaubersprüchen abgesehen. Dafür reden die anderen Personen im Spiel umso mehr, seien es Mitschüler oder seine Freunde Ron und Hermine, der bärbeißige Hausmeister Hagrid oder Professor Dumbledore. Die meisten Figuren aus dem Buch sind vorhanden und sehen teils herrlich verschoben aus. Die Dialoge werden, wie auch die Zwischensequenzen, in Spielgrafik präsentiert. Dazu ertönen gute deutsche Sprachausgabe, (besonders der hysterische Stadionsprecher beim Quidditch ist klasse) und sanfte, atmosphärische Klänge. **PK**

Kampf dem Troll



Jump-and-Run- sowie Actionsequenzen gehen fließend ineinander über: Zuerst werden Harry und Ron von einem **tosenden Troll** überrascht. Daraufhin muss der Kleine Fersengeld geben und über auftauchende **Bodenlöcher** springen, während das Ungetüm hinter ihm herstapft. Anschließend bekommt der Troll per Magie noch die eigene Keule übergezogen – Sie müssen allerdings seine **Wurfgeschosse** abwehren.

Harry Potter

Genre: Action-Adventure Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Know Wonder Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße	500 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 8 MB RAM	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Rayman 2 (86%, GS 12/99)
Kunterbuntes Jump-and-Run. Witziges Leveldesign und mittlerweile als Budget erhältlich.

Tomb Raider 5 (78%, GS 1/01)
Laras Abenteuer aus mehreren Zeitperioden, mit ein paar frischen Ideen und betagter Technik.

WERTUNG

Grafik:	_____	Gut
Sound:	_____	Gut
Bedienung:	_____	Sehr gut
Spieltiefe:	_____	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Liebenswerte Filmumsetzung für große und kleine Zauberer.



Bestes Online-Rollenspiel

Dark Age of Camelot

Schnödes Monsterkloppen war gestern: Im neuesten Online-Rollenspiel bekriegen sich drei völlig unterschiedliche Reiche.



Vor den mächtigen Mauern der Hauptstadt Camelot in Albion probiert die frischgebackene Bannsängerin Lliane zaghaft ihr erstes magisches Lied.



Auf CD/DVD: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

WWW

www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Die Platzhirsche **Everquest** und **Asheron's Call** wittern Gefahr: bereits kurz nach US-Release auf Platz 1 der Charts, Lieferengpässe der Importversion – das Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** beherbergt bereits mehr als 40.000 Spieler auf seinen zurzeit 16 Servern. Als Abgesandter von Albion, Hibernia oder Midgard wählen Sie

aus 16 Rassen mit insgesamt 33 Klassen. Dann beginnen Sie den mühsamen Level-Aufstieg, indem Sie Monster plätten und mit anderen Spielern zusammen Raubzüge unternehmen. Neben oft langwierigen Quests, die Sie schon mal durchs ganze Land führen, bringen auch zeitkritische »Tasks« (kleine Aufgaben) Erfahrungspunkte.

Streitende Staaten

Die Welt von **Dark Age of Camelot** besteht aus drei riesigen Reichen, die sich in Vegetation, Architektur und vor allem Bewohnern unterscheiden. Albion ist nach dem Tod König Arthurs vom Zerfall bedroht; dort tummeln sich die Menschen und handelsüblichen Klassen. Das

zweite Reich erinnert an die lieblichen Landschaften Irlands: In Hibernia gehen vor allem magisch begabte Rassen wie Elfen ihrem filigranen Tagewerk nach. Ganz anders Midgard, wo kriegerische Zwerge und Trolle ihren nordischen Göttern dienen. Das Kerngebiet jedes Reichs hat eine Hauptstadt und mehrere Provinzen, es kann von

Facts

- 3 Fraktionen und Reiche
- 12 Rassen
- 33 Klassen
- über 250 bekannte Quests
- Player-vs.-Player-Schlachten

Troll Quambo führt den Zinnen einer der Grenzfesten: Dahinter führt ein gefährlicher Weg zu den **Borderlands**, in denen menschliche Invasoren gegen menschliche Verteidiger kämpfen. (1024x768)



den Konkurrenzvölkern nicht betreten werden. Dafür aber die drei Grenzländer: Hier treffen Invasoren und Verteidiger aufeinander und liefern sich heftige Player-vs-Player-Gefechte.

Wie im Bilderbuch

Majestätische Festung an verschneitem Berghang. Säulenallee vor den imposanten Mauern von Camelot. Malerisches Elfen-



In Hibernia wirken selbst die Häuser verzaubert. Nahezu jeder Charakter ist dort magisch begabt.

dorf am Seeufer. Das sind in Worte gefasste Impressionen, die Ihnen den Atem stocken lassen könnten. Die detaillierten Figuren, Gebäude und Landschaftsmerkmale machen die etwas verwaschenen Texturen mehr als wett. Das Interface allerdings passt sich nicht an die jeweilige Bildschirmauflösung (800x600 bis 1600x1200) an – oberhalb von 1024x768 werden die fitzeligen Inventar und die Quest-Texte schwer erkennbar. Da alle drei Länder gigantische

Ausmaße haben, wäre zudem ein Radar wie in Asheron's Call praktisch. Als Orientierung dient Ihnen lediglich die beiliegende Karte sowie ein zuschaltbarer Kompass. Trotzdem: Die Grafik ist ein Highlight des Spiels, Sie können sogar Ihre Rüstung färben oder mit einem Gilden-Logo bemalen.

Auf in den Kampf

Bis Level 5 lernen Sie die Grundzüge des Spiels und kämpfen gegen furchterregende Monstren wie »Weichschalen-Krebse« oder »Wolfswelpen«. Danach wird das Leben härter, Sie spezialisieren sich von Ihrer Anfangsklasse aus auf einen Beruf. So wird aus einem Wikinger ein Berserker (schnell), Krieger (kampfkräftig), Kampfmagier oder Unterstützungszauberer. Grüppchenbildung mit bis zu sieben anderen Spielern bringt die üblichen Vorteile, doch auch solo haben Sie Erfolge.

Sehr interessant ist das Kampfsystem. Sie tauschen automatisch Schläge mit dem anvisierten Gegner, dürfen aber nach bestimmten Attacken oder Fehlschlägen durch Mausclick besondere Manöver ausführen. Diese müssen Sie durch Fertigkeitpunkte-Zahlung erst erlernen, ebenso wie Zaubersprüche. Ins-Gras-beißen ist bei Asheron's Call oder Everquest fies, weil ein Teil oder alles Ihrer Ausrüs-

tung bei der Leiche bleibt. In Dark Age of Camelot tauchen Sie zwar auch am letzten »Bindungspunkt« wieder auf, müssen aber nur dann an den Ort Ihres Ablebens zurück, wenn sie die (erträgliche) Erfahrungspunkte-Strafe halbieren wollen.

Krieg der Welten

Pro Server können Sie bis zu vier Charaktere anlegen – allerdings nur in einem Reich. So verrät niemand aus Midgard den Elfen, dass in Kürze 100 bis an die Zähne bewaffnete Trolle in Hibernia einfallen. Denn zwischen den drei Ländern herrscht ein immerwährender Krieg. Ab Stufe 15 können Sie versuchen, mit anderen Spielern eine der fünf Burgen im Grenzland der Feindstaaten zu erobern oder gar eines der beiden Reichsrelikte zu klauen. Gelingt letzteres, erhalten Sie Unmengen von »Reichspunkten« und alle Ihre Landsleute Boni. Da die drei Grenzgebiete von den Kernländern durch mächtige Festungen getrennt sind, brauchen Friedfertige keine Angst zu haben: Wer nicht will, muss niemals gegen andere Spieler kämpfen, sondern kann als Monsterkiller, Waffenschmied oder Gildenchef Karriere machen.

Wir haben die US-Version getestet; im Januar soll es eine lokalisierte Version und deutschsprachige Server geben. **PET**

Petra Schmitz



Mein zweites Ich

Ich gebe es zu, ich führe zurzeit ein Doppelleben. Tagsüber bin ich Erdenbürgerin und GameStar-Redakteurin – nach Dienstschluss ein magiebegabter

Level-17-Troll namens Quambo, der jungen Damen verlorenen Ringe zurückbringt. Dark Age of Camelot hat mich mit seinen drei Sagenwelten in seinen Bann geschlagen. Atmosphärisch stimmiger wurde ich bis jetzt noch nie ins Internet gelockt. Sicher sehen »normale« 3D-Spiele etwas besser aus, aber wenn sich bei Morgenrot eine Riesenburg vor mir aus dem Nebel schält...

Wie jedes Online-Rollenspiel ist Dark Age ein tödlicher Zeitfresser – wer nicht zig Stunden pro Woche online ist, hat nicht ganz soviel von der dynamischen Fantasy-Welt. Spielspaß ist aber dank Bedienungsfreundlichkeit und Quest-System auch für Gelegenheitshelden garantiert – nur, ob die rund 20 Mark pro Monat Mitspiel-Gebühren zahlen wollen?



Um sich lange Fußmärsche zu ersparen, kann man sich (nicht steuerbare) Pferde mieten. Der Ritt quer durch ein Reich dauert bis zu zwanzig echte Minuten!



Als hochstufiger Troll-Veteran fackelt man in Midgard nicht mehr lange und jagt den Gegnern zur Begrüßung den mächtigen Zauberspruch Thors Hammer auf den Pelz.

Dark Age of Camelot

Genre: Online-Rollenspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch (Dt. in V.)
 Entwickler: Vivendi Universal Publisher: Mythic Entertainment Preis: ca. 120 DM + 20 DM/Monat

MULTIPLAYER
 Internet (unbegrenzt) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an ein PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 1 GHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
56K-Modem	ISDN-Anschluss	ISDN-Anschluss

ALTERNATIVEN
 Asheron's Call (86%, GS 1/00) Everquest (85%, GS 6/99)
 Spielhilfen wie Radar erleichtern die Handhabung. Hierarchiesystem fordert Gruppen-Aktionen. Ältestes 3D-Online-RPG. Dank Addons extreme Region- und Monstervielfalt. Nur für Profis.

WERTUNG

Grafik:	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound:	<div style="width: 60%;"></div>	Sehr gut
Bedienung:	<div style="width: 40%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe:	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Multiplayer:	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut



Das beste Online-Rollenspiel dank verfeindeter Reiche.

Seelenfänger zwischen den Welten

Soul Reaver 2

Der einzige Ex-Vampir der Spielegeschichte kehrt zurück. Und bringt clevere Rätsel, packende Kämpfe und eine wunderschöne Grafik mit.

Auf CD/DVD:
spielbare
Exklusivdemo
Videospecial

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Ex-Blutsauger und Vorzeige-Zombie Raziel geht es schon seit langem nicht mehr gut. Seit er im Action-Adventure *Soul Reaver* von Obervampir Kain in den Höllenschlund gestoßen wurde, sinnt er auf Rache. In *Soul Reaver 2* hat sich Raziels Situation nicht maßgeblich gebessert. Noch immer ist er untot, und noch immer geistert ihm dauernd Erzfeind Kain über den Weg. Nun mischt sich zusätzlich der zwielichtige Mönch Möbius in die Angelegenheit ein und konfrontiert Raziel mit seiner Vergangenheit als Mensch.

Zwischen den Dimensionen

Raziels großes Talent ist das Springen zwischen der Geisterwelt und dem Reich der Sterblichen. Dabei wechselt er in eine Paralleldimension, verlässt aber niemals seine direkte Umgebung. Dann verändert sich so ziemlich alles um ihn herum. Robuste Steinquader bekommen organische Formen, imposante Säulen verwandeln sich in Schutt, und wo gerade noch eine Felswand stand, ist jetzt eine Treppe. Diese Fähigkeit stellt



Raziel in der **Welt der Lebenden**: Mit ihren eigenen Waffen bekämpft er die Gegner und trinkt ihre Seelen.

nicht nur ein optisches Gimmick dar, sondern bietet oft den einzigen Weg aus einer vermeintlichen Sackgasse. So lassen sich Rätsel, die den Weg blockieren, meist nur durch meh-

re Dimensionssprünge lösen. Etwa, wenn Raziel eine Reihe Hohlspiegel so anordnen soll, dass das Licht auf eine bestimmte Stelle fällt, die gigantischen Reflektoren aber allesamt

hinter Gittern eingesperrt sind. Wenn Sie die Hilfe-Funktion aktiviert haben, verraten Ihnen zu Beginn des Spiels kleine Hinweise, wann und wo Dimensionsswechsel sinnvoll sind.



Nur in der Tagwelt kann Raziel Dinge wie diesen **Sockel** bewegen.



Selten für einen Vampir: Raziel bewundert den **blauen Himmel** über Nosgoth.

Petra Schmitz



Staunen & stöhnen

Eigentlich sind Zwischensequenzen ja was Tolles, Belohnung für einen harten, knapp bestandenen Level. Wenn sie jedoch so geballt auftreten wie in Soul Reaver 2, mich mit endlosen und ewig gleichen Erzählungen langweilen und ich sie nicht mal abbrechen kann, dann ist das eingedenk der Speicher-Zumutung an der Schmerzgrenze.

Dennoch bin ich vom Ausnahmespielprinzip genauso angetan wie beim Vorgänger. Die nur durch Dimensionssprünge lösbaren Rätsel sind clever entworfen – die Kämpfe gehen dank des neuen Aufschaltens flott von der Hand, der Schwierigkeitsgrad steigt gerade im richtigen Maß an. Vor allem anderen aber rangiert die stellenweise grandiose Grafik – der Morphing-Effekt ist schlichtweg umwerfend. Action-Adventure-Fans mit einem Faible für das Ungeöhnliche sollten ruhig mal einen Blick in Raziels zwei Dimensionen wagen.

Die **Zwischensequenzen** sind gut gemacht, aber elendig lang.



Eigenwillige Kamera

Optisch hat **Soul Reaver 2** im Vergleich zum Vorgänger Einiges gewonnen. Zwar sind die Levels immer noch ein wenig

karg, aber farbenfroher. Raziel selbst ist dank aufgestockter Polygonzahl eine echte Augenweide. Schade, dass die Umsetzung von der Playstation 2 auf den PC in Sachen Steuerung nicht so problemlos funktioniert hat wie bei der Grafik-Engine. Durch die stetigen automatischen Kamerawechsel lenkt sich der Ex-Vampir zu Anfang etwas mühselig. Vor allem wenn Sie mit der Maus spielen, schwankt die Perspektive gelegentlich wie ein Vampir, der statt Blut zu viel Rotwein konsumiert hat. In einer der häufigen Schwimminlagen kann das schon mal zum totalen Orientierungsverlust führen. Immerhin haben die Designer jetzt eine Ausrichtungsfunktion eingebaut, mit der Sie in den zahlreichen Kämpfen immer den am nächsten stehenden Gegner ins Visier nehmen. Die Duelle sind rasant und unkompliziert – wo Raziel in Teil 1 seine Vampir-Gegner noch mühsam pfehlen musste, genügen nun ein paar Schläge mit Schwert oder Hellebarde. Die Feinde sind nicht nur Klingenfutter, sondern auch Energiespender, denn unser Held braucht ihre Seelen, um in der Welt der Lebenden nicht zu vergehen.

Das magische Schwert Soul Reaver hat dem Spiel seinen Namen gegeben. Schade allerdings, dass die Klinge nur im Reich der Toten voll einsatzfähig ist – in der Parallel-Dimension zeitlich begrenzt, sodass Raziel zuweilen mit seinen Klauen auszukommen hat. Zwar darf er herumliegende Waffen aufnehmen, verliert sie aber beim nächsten Welten-Wechsel wieder.

Zwischenspiele

Die Story wird in vielen Zwischensequenzen vorangetrieben. Die sind stellenweise so schön wie ein Kinofilm, aber auch fast so lang – und obendrein nicht abbrechbar. Von den ersten fünf Spielstunden nehmen die Videoszenen gut drei Stunden ein. Darin monologisiert Raziel die meiste Zeit über seine Vergangenheit, die nahe Zukunft und sein schreckliches Schicksal. Inhaltlich ist das alles in zehn Sätzen abzuhandeln und

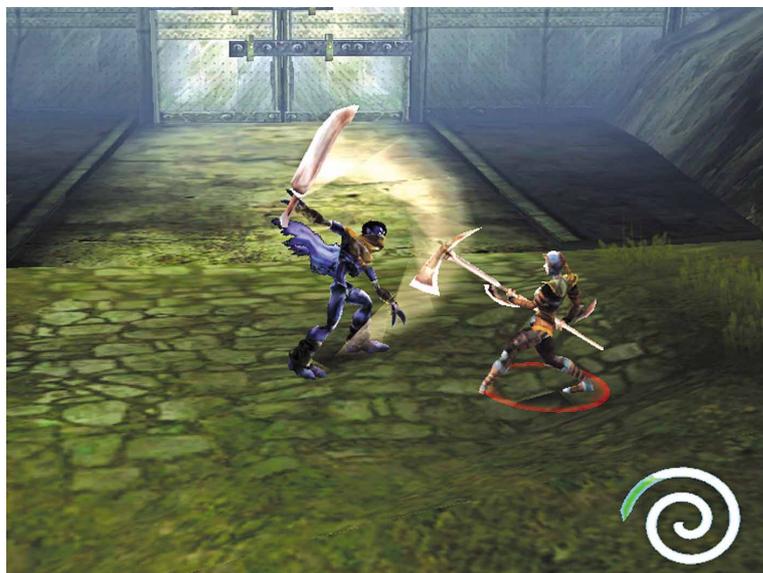
deswegen spätestens nach dem fünften Aufguss gnadenlos öde. Richtig unerquicklich wird es aber erst durch die vergeigte Speicherfunktion. Konsolentypisch schreibt Ihnen das Spiel

Dimensionssprung



In der **Welt der Sterblichen** kann Raziel die magischen Gitterstäbe nicht passieren. Im **Reich der Toten** schwebt er einfach durch sie hindurch.

vor, wo Sie Ihren Spielstand sichern dürfen. Da das aber nur zirka alle 30 Minuten der Fall ist, müssen Sie nach erneutem Laden mit 20 Minuten Alt-Filmmaterial rechnen. **PET**



Auf Tastendruck dreht sich Raziel dem markierten Feind entgegen (**roter Kreis**).

Soul Reaver 2

Genre: Action-Adventure **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Crystal Dynamics **Publisher:** Eidos, (0180) 839 582 **Preis:** ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
850 MByte Installationsgröße	850 MByte Installationsgröße	1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Rune (85%, GS 12/00) **Tomb Raider 5 (78%, GS 1/01)**
 Wikingerheld Ragnar kämpft sich mit Schwert und Schild durch die nordische Sagenwelt. Letzter Teil der erfolgreichen Spieleserie. Frau Croft hüpft und schießt, die Engine stöhnt.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden



Prächtiges, aber laaberlastiges Action-Adventure.

Frank Herbert's Dune

Spielspaß verdurstet im Treibsand.



Blaues Blut: Die Gegner von Paul Atreides sind adlige Harkonnen.

Als Vorlage für ein Computerspiel immer wieder genommen – die **Wüstenplanet**-Romane des verstorbenen Frank Herbert. Nach Westwoods Echtzeit-Strategiespiel **Emperor** folgt

jetzt Cryo mit dem Action-Adventure **Frank Herbert's Dune**, das sich am ersten Buch der Reihe orientiert. Also stolpern Sie als potenzieller Fremenfürer und Messias in spe Paul Atreides durchs Wüstendorf und hören von dessen Bewohnern immer die gleichen, nichts sagenden Phrasen. Manchmal wird Paul auch zum Wüstenkrieger: Mit Messer und Pistole schaltet er imperiale Wachen und Harkonnen aus. Eine vermurkste Steuerung und die oft ungünstige Kamera machen die Gefechte aber zum Glücksspiel. Zudem ist **Dune** deutlich anzumerken, dass gleichzeitig die Version für die Playstation 2 entstanden ist: Gespeichert wird nur am Ende eines Levels. Dafür gibt's aber viele Rücksetzpunkte. **MS**

Markus Schwerdtel

Schade um die Lizenz

Als Wüstenplanet-Fan bricht mir dieses Spiel das Herz. Dabei sah auf den ersten Blick alles so gut aus: Toller Sound und dank Renderware-Engine schicke Grafik machen neugierig auf Sandwürmer und Fremendörfer. Die tumben Rätsel und öden Kampfszenen holen mich aber auf den Wüstenboden zurück. Und warum bluten die Gegner blau? Gibt es doch Wasser auf Arrakis? Da bleibt nur, weiterhin Emperor zu spielen und auf ein vernünftiges Adventure mit Paul Atreides und Konsorten zu hoffen.

Frank Herbert's Dune

Genre: Action-Adventure **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Widescreen Games **Publisher:** Cryo, (02408) 959 209 **Preis:** ca. 70 Mark

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION
 Woodoo 2 TNT Woodoo 3 TNT 2 Woodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 750 MHz	CPU mit 900 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße
Geforce-1-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-2-Karte

WERTUNG

Grafik:	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound:	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Bedienung:	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Spieltiefe:	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Trotz Edelgrafik vergeudete Wüstenplanet-Lizenz.



The Final Cut

Rätselkost für Hitchcock-Fans.

Als Privatdetektiv Joseph Shamley sollen Sie im Adventure **The Final Cut** eine über Nacht verschwundene Filmcrew wieder aufspüren. Ihr Auftraggeber ist ein stadtbekannter Drogenboss und besessener Hitchcock-Fan, dessen Anwesen stark an den Kinofilm **Psycho** erinnert. Joseph steuern Sie per Tastatur durch nett gerenderte Hintergründe, den intelligenten Cursor per Maus. Die Rätsel folgen logischen Bahnen. Gelegentlich wird Ihnen auch Wissen über den Altmeister der Spannung selbst abverlangt. So sollten Sie die Namen einiger seiner wichtigsten Filme kennen. Einige ärgerliche Schlamereien trüben den ansonsten ordentlichen Knobelspaß: Zum Starten des Programms brauchen Sie immer die erste der zwei CDs, zum Spielen anschließend die zweite. Videos,



Das Psycho-Haus lädt Sie zum Rätseln ein.

die Ihnen Tipps geben, sehen Sie nur ein einziges Mal. Und die ewig gleiche Musik zehrt schnell an den Nerven. **PET**

Genre:	Adventure
Publisher:	Wanadoo, (02408) 959 209
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 333 MHz 64 MB RAM, 3D-Karte



Druuna

Spielspaß-Albtraum auf sechs CDs.

Der Untertitel des Adventures **Druuna** lautet »Morbus Gravis«. Das heißt schlicht »Tödliche Krankheit«. Der Name passt hervorragend, denn das Spiel ist zum Sterben schlecht. Als namensgebende Heldin sollen Sie die Welt vor einer grässlichen Seuche retten – doch die Lust dazu vergeht selbst Gutwilligen: Die hässlich texturierte Druuna stakst ungelenkt über mäßig gerenderte Ödnis-Hintergründe. Steuern lässt sie sich über Tastatur oder Joystick. Jedoch klappt das nur bedingt, da lediglich zwei von zehn Versuchen, geradeaus zu laufen, funktionieren. Die Geräusche ihrer Schritte klingen, als würde jemand mit dem Fingernagel auf einen Tisch klopfen. Rätsel kommen nur alle Jubeljahre vor und beschränken sich auf »Finde den Weg« oder »Gebe die richtige Antwort«. Alles andere als inno-



Druuna latscht gerne planlos durch Katakomben.

vativ sind die interaktiven Videos, in denen Sie zur rechten Zeit eine Cursor-Taste drücken müssen – sonst stirbt Druuna. **PET**

Genre:	Adventure
Publisher:	Microids, (0190) 771 880
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte

