



Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

DEUTSCHE UND DRACHEN

KLEINES TEAM, GROSSE WIRKUNG. Den Anfang machte vor zwei Wochen Exdream mit **Arena Wars**, jetzt geht's mit **Restricted Area** und **Moment of Silence** weiter: Alle drei Titel stammen von relativ kleinen deutschen Teams, brauchen sich aber vor internationaler Konkurrenz nicht zu verstecken. Für mich ein Zeichen, dass sich Deutschland immer mehr vom Entwicklungs- zum Entwicklerland mausert, in dem neben alten Hasen wie Gerhard Köhler oder Teut Weidemann auch der Nachwuchs eine Chance hat. Mit welchen Problemen junge Programmierer unter anderem zu kämpfen haben, können Sie übrigens in unserem großen Report »So entsteht ein PC-Spiel« im Magazinteil nachlesen.

ENGLISCHE DRACHENTÖTER. Normalerweise steigen im Herbst die Drachen, dieses Jahr stürzen sie ab: Codemasters stoppte Anfang September die Arbeiten am Online-Rollenspiel **Dragon Empires**. Damit stirbt in diesem Jahr nach **Mythica**, **Ultima X** und **Warhammer Online** schon das vierte Internet-Projekt. Offensichtlich ist allen Publishern klar, dass momentan nur für zwei Newcomer Platz ist: **World of Warcraft** und **Everquest 2**. Schade, denn dadurch entgehen uns vielleicht ungewöhnliche Ideen.

INHALT

Restricted Area	100
The Moment of Silence	102
Silent Hill 4	104

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 %)	84	8	8	7	9	9	9	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	Revivision	04/04 (84 %)	81	8	8	8	8	6	8	10	8	9	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	NEU	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	NEU	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.

Endzeit-Diablo

RESTRICTED AREA

Ob als cyber-getunter Samurai oder Psi-Lady in Lederklutt – befreien Sie die Welt der Zukunft vom Joch der Mega-Konzerne!

Vorraussetzungen für den Job als Spiele-Story-Schreiber: Pessimismus, Zukunftsangst und tiefes Globalisierungs-Misstrauen. Wie sonst ist es zu erklären, dass in Computerspielen grundsätzlich multinationale Konzerne über kurz oder lang die Menschheit knechten? Das Action-Rollen-spiel **Restricted Area** ist da keine Ausnahme: Im Jahr 2083 beherrschen eine Hand voll Unternehmen die Welt, die ihren Reichtum vor allem dem Handel mit Waffen und Cyber-Gliedmaßen verdanken. Zum Glück haben die Hamburger Entwickler von Master Creating in das eigentliche Spiel mehr Hirnschmalz gesteckt als in das müde Standard-Szenario. Denn obwohl Sie sich die meiste Zeit wie in **Diablo 2** durch Monster-

horden klicken, gibt's in **Restricted Area** doch genug spannende Unterschiede zum Vorbild.

Vier Helden, vier Storys

Zu Beginn wählen Sie einen von vier Abenteurern: Haudrauf Johnson ist Ex-Soldat und darf als einziger Flammen- und Plasmawerfer verwenden. Yakuzi-Nachfahre Kenji dagegen spezialisiert sich auf den Nahkampf mit Katana und Stahlkrallen. Die zarte Nina beherrscht als Mutantin Psi-Kräfte wie Telekinese, während Cyber-Cowgirl Jessica von einer Kampfdrohne beschützt wird. Jeder der vier hat eine eigene Hintergrundgeschichte mit dazugehörigen Quests. Kenji versucht zum Beispiel, das Geheimnis seiner Herkunft zu lüften und muss dazu in die Labors

des Oxygenetic-Konzerns eindringen. Das motiviert, **Restricted Area** auch wirklich mit jedem Helden durchzuspielen, zumal immer wieder sehr hübsche Videosequenzen die einzelnen Storys weiter erzählen.

Auftrags-Lager

Sämtliche Aufträge erhalten Sie auf einer kleinen Stadtkarte, wo ähnlich wie in **Diablo 2** Händler und diverse NPCs leben. Mal sollen Sie eine bestimmte Anzahl von Mutanten jagen, mal eine Fabrik sprengen. Pilot Jason fliegt Sie dann ins Einsatzgebiet (Ladepause), in seinem Gleiter dürfen Sie außerdem Gegenstände lagern. Oft gibt es bei den Quests Überschneidungen: Der mysteriöse Mr. Jones beauftragt Sie etwa als Kenji, Jessica aus einem Firmengefängnis zu befreien.

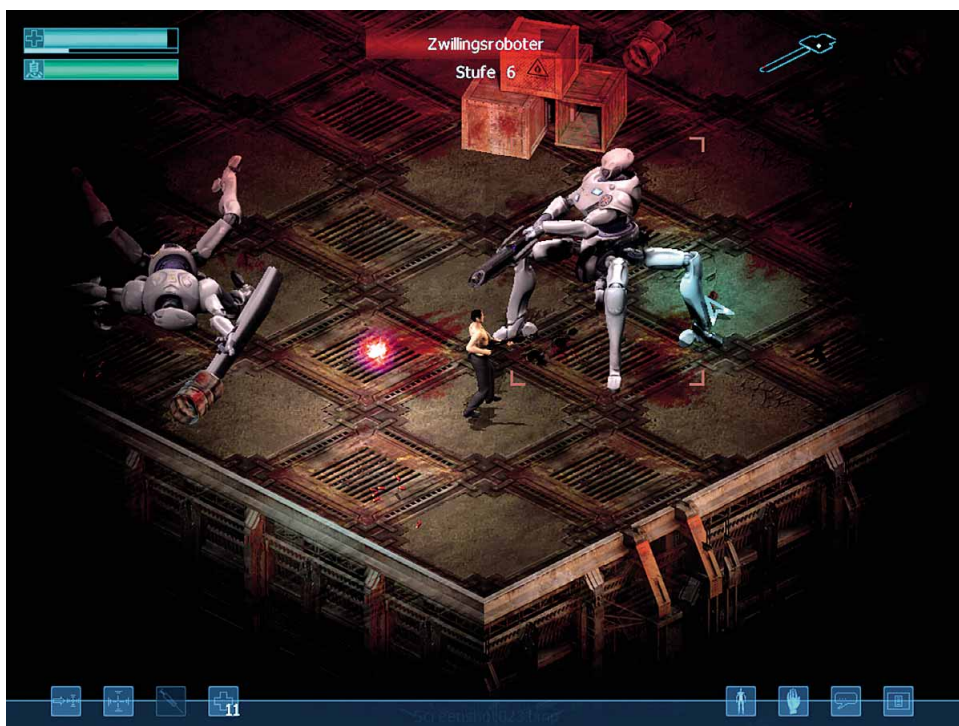
Wenn Sie dagegen mit ihr als Heldin spielen, müssen Sie in der gleichen Mission selbst aus dem Knast ausbrechen. In den zufallsgenerierten Aufträgen von Mr. Smith stocken Sie zwischen durch Ihr Credits-Konto auf oder ergattern Gegenstände.



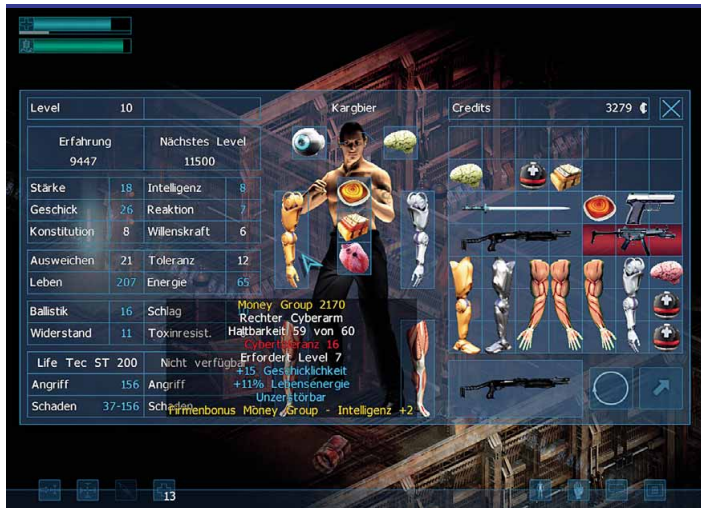
Anführer sind nur an ihrem roten Rahmen zu erkennen.



Mit explosiven Tonnen entfesseln Sie Kettenreaktionen.



Die Zwillingsroboter bewachen als Endgegner das Firmengefängnis von Oxygenetic, wo Sie Jessica befreien sollen.



Wer mehrere Cyber-Bauteile eines Herstellers benutzt, bekommt einen Firmenbonus.

Technik-Toleranz

Neben Standard-Charakterwerten wie Stärke oder Geschwindigkeit haben die Helden in **Restricted Area** die so genannte Cyber-Toleranz. Die legt fest, mit wie vielen künstlichen Bauteilen (Arme, Beine, Herzen, Hirne etc.) Sie Ihren Körper tunen dürfen: Wollen Sie eine Super-Adrenalinpumpe einbauen, die 16 Punkte benötigt? Oder lieber zwei Arme, die jeweils acht brauchen? Eine Automatik-Funktion übernimmt zwar auf Wunsch die Verteilung, arbeitet jedoch nicht immer optimal. Deshalb verbringt man viel Zeit mit der richtigen Auswahl, zumal die Gegner viele brauchbare Cyber-Items hinterlassen. Dafür ist es umso befriedigender, wenn Sie zum Beispiel die neue Klonhaut ausprobieren, die Feinden im Nahkampf Schaden zufügt und zugleich Ihre Geschwindigkeit um 30 Prozent steigert. Vorsicht: Cyber-Items schwächen die Fertigkeiten von Psycho-Tante Nina!

Waffen-Wehe

So interessant die Gliedmaßen sind, so langweilig fallen die Knarren aus: Pistolen, Schrotflinten und Maschinengewehre gibt's schließlich überall. Dazu kommen charakterspezifische Nahkampfaffen wie Katanas (Kenji) sowie Plasma- und Flammenwerfer (Johnson). Während der Missionen füllt sich das Inventar sehr schnell – Jason fliegt Sie deshalb jederzeit zurück zu den Händlern und setzt Sie danach wieder im Zielgebiet ab. Sämtliche Ausrüstung lässt sich in der Stadt von NPCs verbessern und für extrem viele Credits an den Charakter anpassen. Dadurch verbrauchen zum Beispiel Cyber-Items keine Toleranzpunkte mehr.

Postnukleare Tristesse

Das größte Manko von **Restricted Area** ist die trostlose Optik. Über kurz oder lang nervt das Einerlei aus Wüsten, Labors und Fabrikgebäuden, und man wünscht sich einen Dschungel

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Lassen Sie sich nicht (wie auch ich anfangs) von der tristen Optik täuschen! **Restricted Area** packte mich von der ersten Minute an. Denn das gute alte Sammel-Suchtpotenzial greift sofort, von den vier Story-Strängen und dem coolen Cyber-Upgrade-System ganz zu schweigen. Oft brüte ich minutenlang über dem Inventarbildschirm, um meinen Recken optimal auszurüsten. Eine Aufräum-Automatik und drehbare Gegenstände (Hallo Blizzard!) helfen, im Rucksack Ordnung zu halten. Die fast perfekte Soundkulisse trägt immens zur Endzeit-Atmosphäre bei.

Trotzdem muss ich motzen: Rucklige Animationen und ewig gleiche Grafiksets gehen im Jahr 2004 allenfalls noch für Shareware-Spiele in Ordnung. Und der düstere Look ist ebenfalls nicht jedermanns Sache. Auf der Habenseite stehen schöne Lichteffekte und detailliert gezeichnete Hintergründe wie die Stadt.

»Trostlos, aber gut«



Manchmal begleitet Sie ein NPC-Held, hier sind Nina und Johnson gemeinsam unterwegs.

aus Mutanten-Pflanzen. Außerdem sind in den meist zu dunklen Umgebungen Türen, Kisten und Gegner oft nur schwer zu erkennen. Letztere zeichnen sich zudem nicht gerade durch Vielfalt aus: In Wüstengebieten begegnen Sie zum Beispiel stets gleichen Giganten, sie steigen lediglich mit Ihnen im Level auf.

Sehr gut gelungen ist dagegen der Sound: Professionelle Sprecher erzeugen genauso Atmosphäre wie die Musik. Die passt sich allerdings dem Spielgeschehen nicht an – oft laufen Sie zu treibenden Klängen durch leere

MULTIPLAYER-WARNUNG

Der Multiplayer-Modus von **Restricted Area** ist in seinem derzeitigen Zustand eine Frechheit und kann keinesfalls mit dem großen Vorbild **Diablo 2** mithalten. So lassen sich zum Beispiel nur Zufallsmissionen gemeinsam spielen, nicht aber Story-Aufträge. Der Austausch von Items ist nur über Umwege (Gleiter-Laderaum) möglich. Das Schlimmste: Ständig kommt es zu Synchronisationsfehlern. Sie sehen Monster, der Mitspieler nicht. Außerdem können Sie den Kameraden erschießen, das passiert im Gegnergewusel ständig. Finger weg!

Gänge, während in verbissenen Gefechten Geigen säuseln. Surroundsound lässt sich zwar einschalten, bringt aber nix. **MS**

► HOTLINE: (040) 514 840 48 STANDARDGEBÜHREN

RESTRICTED AREA ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER Vidis **RELEASE (D)** 1.10.2004
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 45 Euro
AUSSTATTUNG Mini-Box, 1 DVD, 48 Seiten **USK** 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT **Diablo 2** (87, GS 08/00) Genre-Meister dank Skill-Vielfalt und Suchtfaktor.
Sacred (84, GS 03/04) Deutsches Fantasy-Gekloppe, hübschere Grafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	2,4 GHz AMD	XP 1500+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

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

MULTIPLAYER **UNGENÜGEND**

FAZIT Synchronisationsfehler und verkorktes Inventarsystem machen den Modus unspielbar.
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG	
GRAFIK	5 / 10
SOUND	9 / 10
BALANCE	9 / 10
ATMOSPHÄRE	8 / 10
BEDIENUNG	8 / 10
UMFANG	8 / 10
QUESTS	7 / 10
CHARAKTERE	7 / 10
KAMPFSYSTEM	6 / 10
ITEMS	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: GELUNGENER DIABLO-KLON, MEHRERE STORY-STRÄNGE.

75

SPIELSPASS



Konkurrenz für Mulder und Scully

THE MOMENT OF SILENCE

Die deutschen Entwickler House of Tales spielen mit Versatzstücken aus Mystery-Serien und Science-Fiction-Filmen: Auf der Suche nach einem Entführten finden Sie die Wahrheit.

Alkohol und Einsamkeit bestimmen das Leben des New Yorker Werbetexters Peter Wright, seit seine Frau und sein Sohn bei einem Unfall starben. Das ändert sich jedoch schlagartig, als sein Nachbar, ein unbescholtener Journalist, entführt wird. Peter fühlt sich verantwortlich für die Familie des Vermissten und macht sich auf die Suche. Bald findet er erste mysteriöse Hinweise auf Ufo-Gläubige und Verschwörungsfanatiker.

Das Adventure **Moment of Silence** ist eine motivierende und spannende Mischung aus **Akte X** und Science-Fiction-Filmen wie **Contact**. Zwischen Ihnen und der Wahrheit liegen im Spiel zwar keine Lichtjahre, aber eine zuweilen recht hakelige Steuerung.

Hübsch altbacken

Den Helden Peter lenken Sie in Point-and-click-Manier durch meist schön gezeichnete, manchmal etwas sterile Hintergründe. So ist etwa Peters Apartment stilvoll eingerichtet, an den Wänden hängen moderne Bilder. Auf einer Straße in der Lower Eastside zieren bunte Graffiti die Häuserwände, und im geheimen Treffpunkt noch geheimerer Verschwörer steht überall Rechenschrott rum. Eher karg wirken dagegen der New Yorker Flughafen und die SETI-Forschungsstation (Search for Extraterrestrial Intelligence) in Puerto Rico.

Gerade in den aufwändiger gestalteten Szenarien wirken die polygon- und detailarmen Figuren ein bisschen wie ausge-



Die SETI-Forschungsstation in Puerto Rico kann Peter erst besuchen, nachdem er seinem Chef die Flugtickets aus der Schublade gestohlen hat.

schnitten und reingeklebt. Auch die Animationen – allen voran Peters – sehen künstlich aus. Vor allem, wenn Sie ihn mit einem Doppelklick sprinten lassen.

Töten Sie den Teddy!

Bei den Rätseln bleibt **Moment of Silence** traditionell, aber auf

gutem Niveau. So ist jedes Vorkommen Peters für Sie logisch nachvollziehbar. Genüßlich sammeln Sie in Dialogen Hinweise, durchwühlen Taschen sowie Schubladen und sacken Gegenstände ein. Die kombinieren Sie später miteinander, um an neuen Kram und



Peters Büro: schön gezeichnet, aber schwierig zu durchsteuern, weil das Spiel nicht zeigt, wo es ins nächste Bild geht. Links: Peters Messenger.



Bob versorgt Peter mit Diät-Fastfood, Infos über Baseball-Spiele sowie die neuesten Entwicklungen der Weltwirtschaft und erklärt, wo weitere Kontaktpersonen warten.

weitere Hinweise zu gelangen. Zum Beispiel finden Sie in den Reise-Utensilien des verschwundenen Journalisten ein Messer, mit dem Sie den Teddy seines Sohnes aufschneibeln, um an das darin verborgene Videoband zu kommen. Das enthält – wer hätte das gedacht – geheime Informationen für Peter. Auch den letzten Aufenthaltsort des Vermissten erfahren Sie auf ungewöhnliche Weise: Sie erhalten nach einem Dialog mit seinem Sohn ein Foto, das irgendeine riesige Forschungsanlage zeigt. Aber erst, wenn Sie einen Computer in Ihrem Büro für sie manipulieren, wol-

len Ihnen Undergroundkämpfer verraten, wo die Anlage steht. Am Rechner arbeitet Ihr übergewichtiger Freund Bill, der (nach lustigen Dialogen) nur durch eine Diätmahlzeit wegzulocken ist. Die schnorren Sie am Kiosk vor Ihrer Wohnung. Damit zurück ins Büro, den Fraß in die Mikrowelle und Bill zum Essen einladen. Während der futtert, können Sie den Auftrag erfüllen und bekommen alsbald die benötigte Info.

Ihr Messenger (eine Art PDA) lässt Sie mit wichtigen Personen telefonieren und dient zudem als Zugangskarte für den Bürokomplex, in dem Ihre Agentur ansässig ist. Die Bedienung ist auf Dauer allerdings etwas nervig, weil Peter immer ein paar Sekunden braucht, um das Gerät zu aktivieren.

Nerviges Geklicke

Ein Manko von **Moment of Silence** ist die für ein Adventure leicht verkorkste Steuerung von Peter. Bewegen Sie sich durch ein größeres Bild, verraten Ihnen nur zuschaltbare Icons, wohin Sie exakt klicken müssen, um in den näch-



Im Nuclear Café trifft Peter auf Verschwörungsfanatiker, die hinter jeder Ecke Aliens wittern. Hier bekommt er wichtige Tipps – unter anderem den Hinweis auf die SETI-Station.

sten Abschnitt zu gelangen. Zudem rennt Peter auf fest vorgelegten Pfaden. Sie dürfen ihn etwa im Brooklyn Park nicht aus der rechten Ecke quer über die Wiese zu einem Musiker schicken. Klicken Sie den Gitarristen an, läuft Peter erst wieder in die linke Ecke des Bildes, um von dort aus das Ziel zu erreichen.

Ärgerlich ist auch der Fahrstuhl in seinem Appartement-Gebäude. Aktivieren Sie ihn, sehen Sie für ein paar Sekunden nichts weiter als die schleichend langsamen Zahlen der Etagen-Anzeige. An sich eine gute Option ist das so genannte Sat Car, das Sie zu den Schauplätzen New Yorks bringt. Das

Problem: Ein- und Ausstiegssequenz dauern zu lange.

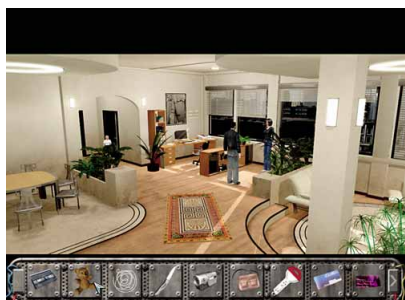
Melancholischer Held

Wie von Publisher dtp (**Runaway**) gewohnt ist die Sprachausgabe auf hohem Niveau. Martin Lehmann, die deutsche Stimme von Bruce Willis, haucht Peter die rechte Melancholie ein. Auch die restlichen Sprecher spielen mit Hingabe.

Toll auch die Musik: Stets passende und nie aufdringliche Klänge unterlegen die Schauplätze. Das Hauptthema von **Moment of Silence** würde auch jeder Hollywood-Produktion zur Ehre gereichen.

PET

► HOTLINE: (01805) 216 698 0,24 €/MIN.



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

THE MOMENT OF SILENCE ADVENTURE			
PUBLISHER	dtp	RELEASE (D)	1.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
VERGLEICHBAR MIT			
Black Mirror (81, GS 10/04) Atmosphärisch dichtes Gruseladventure.			
Tony Tough (72, GS 10/04) Witziges, aber grafisch mauls Adventure.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1		
BEWERTUNG			
GRAFIK	+ detailreiche Hintergründe + polygonarme Figuren		6 / 10
SOUND	+ tolle Sprecher + erstklassige Musik		8 / 10
BALANCE	+ fast immer logische Rätsel		9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne melancholische Stimmung + manchmal etwas steril		8 / 10
BEDIENUNG	+ Point-and-click + nerviges Rumgesuche nach Ausgängen		6 / 10
UMFANG	+ 25 Stunden Spannung + null Wiederpielwert		8 / 10
CHARAKTERE	+ sympathische und sehr menschliche Hauptfiguren		9 / 10
RÄTSEL	+ meist logisch und nachvollziehbar + gute Hinweise		8 / 10
DIALOGE	+ toll und motiviert gesprochen		9 / 10
HANDLUNG	+ trotz bekannter Versatzstücke stets interessant		9 / 10
PREIS/LEISTUNG GUT			
EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —			
FAZIT: SCHÖN ERZÄHLTE VERSCHWÜRUNGSGESCHICHTE.			



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 197

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

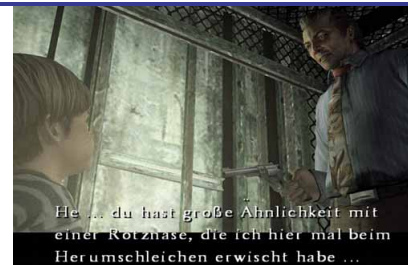
Peter Wright muss man einfach mögen. So angenehm menschlich ist in letzter Zeit kaum ein Adventure-Held rüber gekommen. Nicht zuletzt ein Verdienst seiner tollen Synchron-Stimme. Warum der Mann allerdings so störrisch zu steuern ist, will mir nicht in den Kopf.

Doch egal, denn die Story von **Moment of Silence** lässt mich das kleine Manko schnell vergessen – auch wenn ich die so ähnlich schon tausend Mal gelesen, gesehen oder gespielt habe. Und auch die leicht altbackene Optik stört nicht, wenn Peter sich auf den Weg macht, um für seine reizende Nachbarin den Gatten aufzustöbern. Mulder und Scully haben einen würdigen Mitstreiter gefunden.

»Störrischer Sympathieträger«



Eileen unterstützt Henry in einigen Kämpfen. Allerdings wird sie vom Rechner gesteuert.



Englisch Sprachausgabe, die Untertitel sind deutsch.



Der gelbe Kreis zeigt an, wie kräftig Henry zuschlägt.

Schreck, wo bist Du?

SILENT HILL 4

Wenn die eigenen vier Wände zum Gefängnis werden, sind Sie der Held in Konamis Grusel-Adventure.

Enge Zwei-Zimmer-Apartements können überraschende Risiken und Nebenwirkungen bergen. Das muss auch der arme Henry Townshend in **Silent Hill 4** feststellen. Eine massive Kette versperrt seine Wohnungstür, im Bad klafft ein dickes Loch. Henry entschließt sich, durch die Öffnung zu kriechen und landet in einem Monster-verseuchten U-Bahnschacht. Später gelangt er durch dasselbe Loch auf mysteriöse Weise in Wälder, Krankenhäuser und Hausflure.

Macken à la Japan

In der Wohnung lagern Sie Gegenstände, denn das Inventory ist auf maximal zehn Items beschränkt. Außerdem können

Sie nur hier durch einen Klick auf einen Tisch speichern. Durch das Loch im Bad kehren Sie in die zuletzt besuchte Welt zurück. Dort stoßen Sie auf Unholde jeder Bauart. Das Repertoire reicht von harmlosen Rieseneiern über aggressive Pilze bis hin zu Bluthunden. Gelegentlich tauchen auch Geister auf, denen nur Silberkugeln schaden. Apropos Waffen: Henry erwehrt sich mit Knüppeln, Golfschlägern, Peitschen und Pistolen seines Lebens. Bei Knüppeln legen Sie per Knopfdruck fest, wie fest Ihr Held zuhaut.

In der Wohnung bewegen Sie Henry aus der Ego-Perspektive wie in einem 3D-Shooter. Die anderen Welten erforscht Henry aus der Rückansicht, die Per-

spektive können Sie nur durch Druck auf die Tab-Taste um 180 Grad drehen. Ärgerlich: Wechseln beim Betreten eines neuen Raums der Blickwinkel, ändert sich auch die Steuerung.

Pixelmatsch wie beim Vorgänger gibt's nicht mehr, die

Gesichter der Figuren sind realistisch und kantentfrei. Allerdings sind manche Gegenstände extrem winzig und deshalb leicht zu übersehen. Die Sprachausgabe ist gut, allerdings komplett auf Englisch. Deutsch sind lediglich die Untertitel. **MIC**

SILENT HILL 4 ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER	Konami	RELEASE (D)	24.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten	USK	ab 18 Jahren

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Obscure (81, GS 08/04) Spannendes, allerdings kurzes Horror-Adventure. Silent Hill 2 (66, GS 02/03) Hässlicher, aber deutlich spannendere Story.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,3 GB Festpl.	3,3 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



MICK SCHNELLE

mick@gamstar.de

Das war ja wohl nix. Nein, ich rede nicht von den technischen und spielerischen Unzulänglichkeiten, darunter hatten auch die Vorgänger zu leiden. Viel schwerer wiegen bei Teil 4 die extrem langatmige Geschichte und die fantasielosen Schauplätze.

Außerdem ist Henry nur ein blasser 08/15-Bubi ohne Eigenschaften, Eileen nur quiekende Begleiterin. Schade, ich hätte mich trotz der typischen Konsolenwidrigkeiten (umständliches Speichern, wechselnde Steuerung) gern zurück ins bislang immer gruselige Silent Hill gewagt. So warte ich ab und hoffe auf Teil 5.



»Lahme Story ohne Schockeffekte«

BEWERTUNG

GRAFIK	● detaillierte Charaktere ● monotone Wände	8 / 10
SOUND	● ordentliche Sprachausgabe ● nur englische Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	● Gegner lassen Zeit zum Reagieren ● unfaire Perspektiven	7 / 10
ATMOSPHÄRE	● langweilige Story ● keine Überraschungen	4 / 10
BEDIENUNG	● Speichern nur an einem Ort ● Items zu klein	4 / 10
UMFANG	● Boni für mehrmaliges Durchspielen ● viele leere Räume	5 / 10
CHARAKTERE	● langweiliger 08/15-Held ● keine Identifikation	3 / 10
RÄTSEL	● Rätsel sind mit Story verknüpft ● Lösungen offensichtlich	5 / 10
DIALOGUE	● gut übersetzt ● Gespräche bauen keine Atmosphäre auf	5 / 10
HANDLUNG	● sehr langatmig ● kein subtiler Horror	3 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 25 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: HORROR-ABENTEUER OHNE HORROR.

