



Michael Trier
michael@gamestar.de

DANKSAGUNGEN

DAUERTEST IM ABENTEUERLAND. Abenteuer-Großereignis war in diesem Monat (immer noch) das erste Addon zum meistgeliebten (und meistgehassten) Online-Rollenspiel dieses Planeten: **World of Warcraft: Burning Crusade**. Denn im Gegensatz zu so manchen Blitz-Kreuzzüglern, die glauben, so ein Spiel nach zwei Tagen beurteilen zu können, haben wir uns vier Wochen lang den vielfältigen Abenteuern und Herausforderungen gestellt und sind dabei bis in die entlegensten Winkel und schwer zugänglichen High-Level-Instanzen vorgedrungen – und haben dabei so manche Überraschung entdeckt. Wir bedanken uns hier bei den Gilden »Noir« auf Hordenseite und den »Dienern des Humpens« sowie »Werwolf« bei der Allianz für die tolle Unterstützung!

JADE EMPIRE FÜR PC. Eine wirklich wunderbare Überraschung war die komplett gelungene Umsetzung des Konsolen-Hits **Jade Empire** für den PC. Traditionsentwickler Bioware hat dem Action-Rollenspiel mit China-Touch für seinen hochauflösenden Auftritt nicht nur eine edlere Grafik, sondern gleich auch eine perfekte Steuerung plus zusätzlichen Inhalten verpasst, vielen Dank für soviel Aufmerksamkeit!

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol:

INHALT

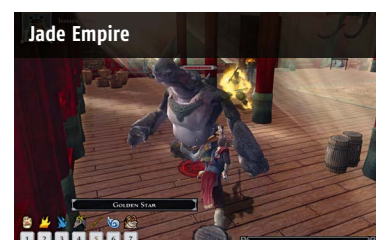
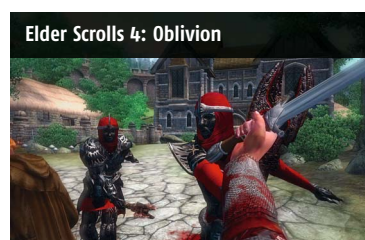
TESTS

World of Warcraft: Burning Crusade	104
Jade Empire	108
Silverfall	112
Titan Quest: Immortal Throne	116
Vanguard: Saga of Heroes	118
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben	120
Sam & Max: Abe Lincoln must die!	122
Hard Truck Apocalypse	123

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 04/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests // Handlung	Charakter // Teamwork	Kampfsystem // Dialoge	Items // Rätsel	Kommentar
1	WoW: Burning Crusade	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	NEU	92	8	9	9	10	9	10	9	10	8	10	
2	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arenanet	01/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
3	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games	Bethesda	05/06 (90)	88	10	9	7	6	8	10	9	10	9	10	06/06: dt. Version
4	Jade Empire	Rollenspiel	2K Games	Bioware	NEU	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7	
5	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	01/07	87	8	9	9	9	8	10	9	10	8	7	
6	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood / Deep Silver	Piranha Bytes	12/06	87	9	9	7	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	86	5	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
8	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
9	Titan Quest: Immortal Throne	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	NEU	86	9	8	8	8	9	10	8	9	8	9	
10	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
11	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
12	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
13	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	85	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
14	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
15	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	GOA	Mythic	05/02 (86%)	83	6	7	7	10	7	10	8	10	8	10	06/05, 05/06: Addons
16	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
17	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
18	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	82	6	8	7	8	9	10	8	8	9	9	
19	Ankh: Das Herz des Osiris	Adventure	Bhv	Deck 13	12/06	82	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
20	Dreamfall	Adventure	Dtp	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
21	Silverfall	Action-Rollenspiel	Flashpoint	Monte Cristo	NEU	82	7	8	7	9	7	10	9	9	8	8	
22	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
23	Simon the Sorcerer 4	Adventure	RTL	Silver Style	NEU	80	7	7	9	8	9	8	8	9	7	8	
24	Eve Online	Online-Rollenspiel	CCP	CCP	NEU	80	6	6	7	8	8	10	7	10	8	10	04/06: Kontrollb.
25	Sam & Max: Episode 4	Adventure	Telltale	Telltale	NEU	79	6	8	9	8	8	3	8	10	10	9	

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



Der Kreuzzug-Marathon

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE



In einem einzigartigen Dauertest haben wir uns auf Seiten von Allianz und Horde durch das erste WoW-Addon gespielt – und dabei neben gewohnter Qualität noch manche Überraschung entdeckt.

Das Spiel dauert nicht 90 Minuten, sondern so lange du willst. Der nächste Gegner ist immer der schwerste, und der Orkschädel ist rund. Nach den ewig geltenden Fußballweisheiten steht uns wohl demnächst die erste Generation von **WoW**-Sinnsprüchen ins Haus. Denn **World of Warcraft** ist zum Massenphänomen geworden, hat Online-Spielen ins Bewusstsein der Allgemeinheit gebracht, hat eine Berichterstattungsbescheide bis hinein in die heilige Medien-Dreifaltigkeit Spiegel, Tagesthemen und Deutschlandfunk geschlagen. Wo sich nach derartiger Vorarbeit nun auch Themen wie **Second Life** komfortabel auf den

besten Sendeplätzen lümmeln dürfen. Dabei war es den Spielern selbst, als die Medienaufmerksamkeit begann, schon fast ein bisschen fade geworden in Azeroth, dem Land des Kriegshandwerks. Denn mit Level 60 hatten die meisten schon alle Schlachten geschlagen, jeden Gegner besiegt. Da sorgte die opulente Erweiterung **Burning Crusade** am 16. Januar dieses Jahres perfekt getimt für genau den Stoff, nach dem die Gemeinde gierte: ein riesiges neues Gebiet, die Scherbenwelt, vollgestopft mit neuen Aufträgen, Schätzen, verwinkelten Dungeons und prachtvollen Städten – und vor allem mit neuen Geschichten.

Sisyphe lässt grüßen

Was sich in der Betaphase schon abzeichnete, ist zur Gewissheit geworden: Die Quests in **Burning Crusade** sind denen des Hauptprogramms überlegen. Dabei ist das Grundthema der meisten Aufgaben immer noch der »Töte dies«- und »Sammle das«-Sing-Sang, der den Grundrhyth-

mus des suchterzeugenden Spielprinzips bestimmt. Allerdings gibt es nun vom Start weg deutlich mehr Missionen, in denen Sie etwa Kommunikationseinrichtungen des Feindes sabotieren, Sprengladungen legen oder gleich aus der Luft mit extrem explosiven Bomben ganze Rüstlager in Schutt und Asche legen. Für **WoW**-Spieler normal, für Kritiker dieser Art Spiele ein Graus: Egal wen Sie geplättet, welchen Stützpunkt auch immer Sie gerade verwüstet haben, nach wenigen Minuten sind die alten Verhältnisse wieder hergestellt. Die Toten tauchen wieder auf, aus Ruinen entstehen ratzfatz neue Befestigungen. Ihre Bemühungen sind also im Grunde stets vergeblich. Denn schließlich spielen Sie parallel zu Tausenden anderer Spieler auf demselben Rechner und die müssen die gleichen Aufgaben erledigen. Damit sich nicht endlose Schlangen vor bestimmten Questgebieten bilden, hat Blizzard die Respawn-Zeit (Zeitdauer bis zur Wiederbelebung von Monstern bzw. Questzielen) im Vergleich zur Beta stark verkürzt. Das geht

einerseits zu Lasten der Atmosphäre (Sie kommen gar nicht schnell genug aus dem Gebiet heraus, um zumindest die Illusion einer endgültig erledigten Aufgabe aufrechtzuerhalten), dient aber dem Spielfluss. Und der ist in **Burning Crusade** so gut wie noch nie.

Alles fließt. Oder fliegt

Kämpfen, siegen, sammeln, aufsteigen. Besser kämpfen, trickreicher siegen, wertvollere Gegenstände sammeln, weiter aufsteigen: Das Grundrezept von **World of Warcraft** ist scheinbar simpel und wird auch durch **Burning Crusade** nicht grundsätzlich variantenreicher. Doch sind wir noch selten in einem Spiel derart von den Quests getragen worden; einmalig fast, wie die Aufträge sich aneinander reihen, fließend ineinander greifen. Immer haben Sie die Wahl aus einer Flut von Aufgaben, passend für Ihre Stufe, in Ihrem gegenwärtigen Aufenthaltsgebiet. Sind Regionswechsel nötig, bewahren die nun dichter gestaffelten Flugpunkte die Spieldynamik. Dazu kommen die ver-



HENDRIK WEINS

hendrik@gamestar.de

Seit vier Wochen bin ich auf Entdeckungstour in der Scherbenwelt und noch lange nicht fertig. Nach Level 70 warten feilschnelle Flugmounts und hochstufige Instanzen auf mich. Obwohl ich als Druide (sag niemals Dudu!) schon seit Stufe 68 einfach so fliegen kann. Sich von irgendeiner Klippe stürzen und dann ganz cool die Schwingen ausfahren – super! Und die Instanzen: Allein »Die Höhlen der Zeit« schlagen fast jeden Dungeon der alten Welt. Bleibt mir nur zu sagen: »Medivh, ich komme!«

»Nicht mal fliegen ist schöner!



MICHAEL OBERMEIER

Im selben Maße, in dem ich über das tolle Startgebiet der Draenei jubele, ärgere ich mich über die monotonen »alten« Quests bis Level 60. Gleiches gilt für die Scherbenwelt: Wo mir anfangs durch tolle Aufgaben wie Greifen-Bombardements die Kinnlade heruntergeklappt ist, musste ich später bei NPC-Bestellungen à la »Töte 200 Wildtiere« nur gelangweilt gähnen. Doch am Ende bin ich wieder mit **WoW** versöhnt: Detailverliebte Instanzen wie »Die Höhlen der Zeit« machen **Burning Crusade** zu einer würdigen Erweiterung.

»Wechselbad der Gefühle«





Ein eher seltener Anblick: **Grafik-Bug** in Burning Crusade.



Die **Maid des Schmerzes** gibt's so ähnlich schon seit Diablo. Manche gut gerüsteten Semi-Profis empfinden die Anfangsinstanzen, wie hier den **Blutkessel**, als zu wenig herausfordernd.



besserten Belohnungen: Selbst einfache Ausrüstungsgegenstände der Scherbenwelt (mit grünem Namen) sind den begehrten seltenen Items (mit blauem Namen) aus der alten Welt überlegen. Und nie (wie im Hauptprogramm durchaus üblich) fällt der Spieler in ein Loch, weil er orientierungslos ist, weil er nicht weiß, was er als nächstes tun soll. Denn neben der lückenlosen Verfügbarkeit der Quests über die Erfahrungsstufen hinweg sind die Auftragsbeschreibungen fast immer präziser als in **World of Warcraft**. Und meist steht nun endlich auch dabei, an welchem Ort es die Belohnung für die erfolgreiche Erfüllung der Mission gibt – eine deutliche Verbesserung gegenüber dem

Hauptprogramm. Wobei es sicher noch bessere Lösungen gibt: Ein kleiner Pfeil in der Mini-Landkarte als Hinweis auf die als nächstes einzuschlagende Richtung ist nach wie vor der Traum vieler **WoW**-Spieler. Dabei gibt es das schon, aber nur, wenn Ihr Alter Ego den Bildschirmstod gestorben ist. Dann zeigt nach erfolgter Wiederbelebung auf dem nächsten Friedhof ein kleiner Wegweiser den kürzesten Weg zurück zum Leichnam und der Ausrüstung. Bei Erreichen von Level 70 lockt dann noch einmal eine schlagartige Verbesserung des Spielflusses: das Flugreitier, neu deutsch kurz Flugmount genannt. Gegen eine geringe Gebühr für das Tier und einen gesalzenen Obolus für den Reit-

lehrer geht's von nun ab nicht mehr nur vor und zurück, sondern zusätzlich rauf und runter. Ab diesem Zeitpunkt ist endgültig Schluss mit langwierigen Fußmärschen (bis Level 39) oder Reitausflügen (ab 40). Zumindest in der Scherbenwelt, denn nur hier fliegen die Flugmounts wirklich, in der alten Welt wird geritten wie bisher. Eine gute Nachricht für alle Fans der Druiden-Klasse: Die naturverbundenen Alleskönner verwandeln sich schon mit Stufe 68 in einen Raben – und fliegen damit früher und komplett gratis. Wie sich das anfühlt, kann jeder Spieler schon zu Beginn am eigenen Leib erfahren: In einer Quest früh in den Zangarmarschen verwandelt eine Druidin den Spieler in einen Vogel, da-

mit er verborgene Winkel auf der Landkarte ausspioniert.

Einsteigerfreundlich

Über die neuen Rassen und Gebiete haben wir schon so viel geschrieben – das alles stimmt auch für die Verkaufsversion. Für Erstleser hier eine Zusammenfassung. Zwei neue Rassen bevölkern seit dem 16. Januar Azeroth: Die Blutelfen auf Horden- sowie die Draenei auf Allianz-Seite. Beide sind nahezu perfekt gestaltet und locken auch Vielspieler mit jeweils eigenen wunderschönen Startgebieten, frischen Quests, epischen Hintergrundgeschichten und starken Spezialfähigkeiten. Schon nach einigen Tagen sahen wir die ersten Draenei und Blutelfen durch die

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Die Vorschusslorbeeren nach dem Beta-Test waren gerechtfertigt. Zumindest für Spieler wie mich, die mit dem Spielprinzip grundsätzlich etwas anfangen können. Für die ist Burning Crusade sogar nah dran an der Perfektion. Gerade zu Beginn, bevor man sich an die Flut von filigran miteinander verknüpften Aufträgen, großen und kleinen Geschichten, machtvollen Waffen und schrägen Charakteren einigermaßen gewöhnt hat, reiht sich ein kleiner großer Moment an den nächsten. Und die richtigen Kinnladen-Runterklapper kommen dann in den Instanzen – vom Feinsten, was Blizzard hier abgeliefert hat! Schade nur, dass ich mich insgesamt immer noch durch zu viele Standardquests schnetzle, aber selbst das kann auf fast meditative Weise entspannend sein, denn ich weiß: Der nächste Höhepunkt kommt bestimmt.

»Atemberaubend«



Hübsch-hässlich und oft nicht so hart, wie es scheint: **Gegner** auf der Höllenfeuerthalbinsel

DAS SAGEN DIE SPIELER



Name: Michael Hallbauer
Alias: Heimlich (Zwerg/Schurke)
Fraktion: Allianz
Gilde: Diener des Humpens
Position: Chef **Level:** 70

Das finde ich gut: Lange habe ich gewartet, aber es hat sich gelohnt! Wohin es mein Zwerg auch verschlägt, überall gibt es etwas zu entdecken. Selbst in den entlegensten Ecken der Scherbenwelt finde ich Questgeber. Und die neuen Instanzen mit ihrem teils knackigen Schwierigkeitsgrad haben es mir so richtig angetan. Endlich wieder eine Herausforderung! Gut getan hat die Begrenzung der Spielerzahl dort. So ist World of Warcraft wieder das, was es sein sollte: ein Spiel – und kein organisatorischer Aufwand.

Das finde ich weniger gut: »Mehr vom Alten« heißt leider auch, dass einige Schwächen des Hauptprogramms überlebt haben. Zum Alltag meines Helden gehört wieder zu häufig das monotone Töten immer gleicher Gegner und das Sammeln immer gleicher Gegenstände. Questdesigner: An die Arbeit, bis zum nächsten Addon will ich das noch besser haben!

»Mehr vom Alten, aber schön!«



Name: Jens Ole Kück
Alias: Brown Bull (Taure/Schamane)
Fraktion: Horde
Gilde: Noir
Position: Chef **Level:** 70

Das finde ich gut: Blizzard hat den Spielinhalt noch weiter verfeinert und atmosphärisch im Vergleich zum Hauptspiel noch einmal nachgelegt. Welten wie »Nethersturm« und »Nagrand« überzeugen durch Liebe zum Detail und tolle Ideen. Es gibt fordernde neue Instanzen und auch »Hardcore«-Spieler finden schier endlose Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben.

Das finde ich weniger gut: Erneut zeigt Blizzard Schwächen bei der Balance der »High-End«-Bosse. So scheint der Endgegner »Magtheridon« (25er Raid-Instanz Magtheridons Kammer; Höllenfeuerzitadelle) derzeit nicht zu besiegen. Was umso ärgerlicher ist, wenn man sich, wie unsere Gilde Noir, auf diesen Boss spezialisiert hat. Während andere Gilden mit anderen, von der Programmierung her besiegbaren Gegnern erste Erfolge feiern, stagniert man trotz intensiver Bemühungen – das frustriert. Wir warten auf den nächsten Hotfix.

»Boss-Balance mit Macken«

Scherbenwelt flitzen und kurz darauf auf Flugmounts ihre Kreise ziehen; dazu gehört an Fanatismus grenzende Ausdauer beim Spielen, denn die Spieler der neuen Rassen mussten sich von auf Level 1 hocharbeiten. Den neuen Beruf Juwelenschleifer kombinieren Sie am besten mit Bergbau. So fabrizie-

ren Sie nach kurzer Zeit nützliche magischen Schmuck wie Ringe mit Attributverstärkern.

Die Scherbenwelt macht es Neuankömmlingen (frühestens mit Stufe 58) durch zahlreiche kleine Verbesserungen leicht: In einer der schönsten Städte im gesamten World of Warcraft-Universum, in Shattrath, ist in

die erste Quest ein Stadtrundgang integriert, der Sie nicht nur mit den verschachtelten Örtlichkeiten, sondern auch mit den Machtverhältnissen und den einzelnen Fraktionen vertraut macht. Und die von uns noch in der Ausgabe 02/07 kritisierte Stärke der Anfangsgegner ist im Vergleich zur Beta zurückgefahren worden. Geblieben sind die enorm mächtigen Ausrüstungsgegenstände, die vor allem Wenigspieler bevorzugen: In relativ kurzer Zeit können sie die Ausstattungslücke zu mit epischen Items geschmückten Dauerkämpfern zwar nicht schließen, aber verkleinern. Zumindest kampftechnisch, denn vom Prestige her ist alles beim Alten: Wer Blau oder Violett trägt, gehört zur WoW-High Society.

Tanzen in Instanzen

Von ganz zart bis extrem hart reicht das Spektrum des Schwierigkeitsgrads der neuen Instanzen in Burning Crusade. Die meisten der fantasievoll angelegten Kathedralen des Kampfes sind nun für Gruppen von fünf Kämpfern ausgelegt – und auch zu schaffen. Das Maximum sind 25 Spieler. Die ersten Instanzen (Blutkessel und Bollwerk) sind so manchem gut gerüsteten Helden der Stufe 60 zunächst sogar zu einfach – nach etwa 30 bis 60 Minuten ist eine eingespielte Truppe durch und der Endboss gelegt. Aber keine Bange, für die meisten Instanzen gilt: Wiederkommen



Die zwei Schergen fliehen, sobald ihr Meister stirbt.



Auch Promis feiern in den Spelunken von Shattrath.

und (nach Erledigung diverser Aufgaben beziehungsweise Rufverbesserung bei verschiedenen Fraktionen) nochmal durchschnezzeln, nun aber im Schwierigkeitsgrad »heroisch«. Dafür winken dann wertvollere Beutestücke.

Zum Niederknien sind die Geschichten, die in manchen Instanzen erzählt werden und in die die Kämpfe eingebunden sind wie die Akte eines Schauspiels. So sind die Prunkstücke Blizzard'schen Spieldesigns, »Die Höhlen der Zeit« und »Karazhan« glänzende Beispiele dafür, wie man in einer im Grunde statischen Welt die Illusion von His-



Die Schauplätze in den detailverliebten Instanzen (hier Karazhan), ähneln teils Bühnen.



Den Schlüssel des Meisters zum Eintritt nach Karazhan gibt's von Mediev persönlich.

torie schafft. World of Warcraft-Geschichte wird hier verwoben mit »Romeo und Julia«, Rotkäppchen oder »Der Zauberer von Oz«. Oder Sie reisen mit Ihrer Gruppe zurück in der Zeit und spielen und erleben die entscheidenden Momente der Warcraft-Strategiespiele. Spieler, die über ihre linke Maustaste hinausdenken können, erleben ein überwältigendes Gefühl der Identifikation mit der Welt – und ihrer Fraktion. Das machte schon **World of Warcraft** einzigartig; **Burning Crusade** schafft das Kunststück, dieses Spielerlebnis

noch einmal zu steigern. Zumindest bis der nächste Questgeber es wagt, kampferprobten Recken der Stufe 70, die schon sämtliche Bosse gelegt und sämtliche Dungeons erkundet haben, zu befehlen: »Bringe mir 15 Beuteltaschenblasen.« Dann kommt sie wieder, die Sehnsucht nach neuen, echten Herausforderungen, nach frischen Abenteuern. Aber spätestens dann wird Blizzard, perfekt getimt, das nächste Addon am Horizont hissen – nach dem Addon ist eben vor dem Addon. **MT**

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3559



➤ DVD:
Video-Special



➤ GAMESTAR.DE:
• Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3390

• Boxenstopp-Video:
Collector's-Edition
QUICKLINK b52

➤ GAMESTAR.DE
PREMIUM:
30 Min. Beta-Videos
QUICKLINK 3391



➤ ADDON:
Hauptprogramm benötigt



➤ USK:
ab 12 Jahren



➤ WIN VISTA 32 BIT
• läuft

WOW: BURNING CRUSADE ONLINE-ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Blizzard (World of Warcraft, GS 03/05: 90 Punkte)
PUBLISHER Vivendi
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 4 CDs, 30 S. Handbuch
TERMIN (D) 16.1.2007
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

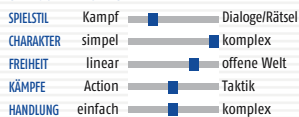


GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt



GENRE: ONLINE-ROLLENSPIEL



ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell
HILFEN	Tutorial, riesiges Angebot an Online-Hilfen	
SPEICHERSYSTEM	-	

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD	Geforce 6600 GT
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Radeon X600 / X700
10,0 GB Festplatte	10,0 GB Festplatte	10,0 GB Festplatte	Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFITIEREN VON schneller DSL-Leitung
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ keine Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

GRAFIK	+ eigenständiger Stil + detailreich + wunderschöne Texturen - polygonarm - technisch in die Jahre gekommen	8/10
SOUND	+ teils berauschend schöne Musik + gute deutsche Sprecher + nette Effekte - Musik nicht dynamisch	9/10
BALANCE	+ perfekte Lernkurve + Klassenfertigkeiten fein abgestimmt + für Solisten und Gruppen gleichermaßen spielbar	9/10
ATMOSPHÄRE	+ absolut stimmige Welt + auch profane Quests oft in atmosphärischen Geschichten verpackt + Bezüge zur WoW-Historie	10/10
BEDIENUNG	+ perfekte Komfortfunktionen + vielfach anpassbar + Post- & Handelssystem - keine Questmarkierungen	9/10
UMFANG	+ praktisch endloses Spiel + Instanzen in zwei Varianten spielbar + massenhaft neue Inhalte	10/10
QUESTS/HANDLUNG	+ massig Quests für jede Stufe + Questketten mit Teils überraschenden Unteraufgaben - immer noch zu viel öde Sammelerei	9/10
TEAMWORK	+ gut aufeinander abgestimmte Klassenfertigkeiten + Suche-nach-Gruppe-Interface + PvP verbessert	10/10
KAMPFSYSTEM	+ ausgeklügelte, gut aufeinander abgestimmte Spezialfähigkeiten für jede Klasse - teils öde Klickerei	8/10
ITEMS	+ Unmengen an neuen magischen Gegenständen + einzigartige Rüstungssets + gesockelte Items	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: FASZINIERENDES ADDON ZUM ONLINE-PHÄNOMEN.



Kampfkunst trifft Erzählkunst

JADE EMPIRE

Fast eineinhalb Jahre haben sich Bioware für die PC-Umsetzung Zeit gelassen. Aber keine Sekunde wurde vergeudet!



Wenn jemand – sagen wir – »Christian Schmidt« heißt, verrät das nur relativ wenig über seine Charaktereigenschaften. Die Namen in **Jade Empire** sind da bedeutend aufschlussreicher: Dort begegnen Sie Persönlichkeiten wie »Silberfuchs«, »Großer Strategie« oder »Hand des Todes«. Und jetzt dürfen Sie dreimal raten, welche dieser drei Hauptfiguren aus

dem Rollenspiel-Epos von Bioware der Bösewicht ist.

Die ungewöhnlichen Namen sind eine logische Konsequenz des ungewöhnlichen Szenarios: Im Jadereich prallt asiatische Mythologie im Stil von Kinofilmen wie **Hero** oder **Tiger & Dragon** auf dämonische Fabelwesen und bizarre Dampfmaschinen, die an die Fantasien von Jules Verne erinnern. Wer sich jedoch einmal auf diese besondere Spielwelt einlässt, der will sie nie wieder verlassen.

Springender Tiger im Fischerdorf

Alles beginnt ganz harmlos: Im Fischerdörfchen »Zwei Flüsse« lernen Sie in der Schule des ehrwürdigen Meister Li Ihre erste Kampfkunst. Welche das ist, bestimmen Sie vor dem Spielstart mit der Wahl eines der sieben Helden: Mönch Zeng schwört auf den Stil »Springender Tiger«, Wu die Lotusblüte bevorzugt den »Legendären Stoß«. Wer sich für sein Ebenbild entschieden hat, kann die

Anfangs-Kampfkunst aber auch ändern, ebenso die Charakterwerte für Körper (bestimmt die Lebensenergie), Seele (Mana) und Geist (Fokus für den Waffengebrauch).

Es kommt, wie es kommen muss: Die berühmten Lotus-Assassinen überfallen das Dorf, entführen Meister Li und lassen Sie rachedürstend zurück. Der Auftakt einer spannenden Geschichte, die Sie mit charismatischen Bösewichtern, überraschenden Wendungen, viel Tragik und einer ordentlichen Portion Humor bis zum Finale blendend unterhalten wird.

Taktisch prügeln

Moment: »Springender Tiger« und »Legendärer Stoß«? Das klingt doch mehr nach einer Martial-Arts-Prügelei als nach einem ernsthaften Rollenspiel. Nur fast richtig. Denn die Echtezeitkämpfe spielen sich mit ihren schnellen Schlagkombinationen und Ausweichmanövern zwar sehr actionreich. Beim taktischen Tiefgang erreichen sie aber dennoch das gewohnt hohe Bioware-Niveau. Über 30 Kampfkünste können Sie im Verlauf des Abenteuers

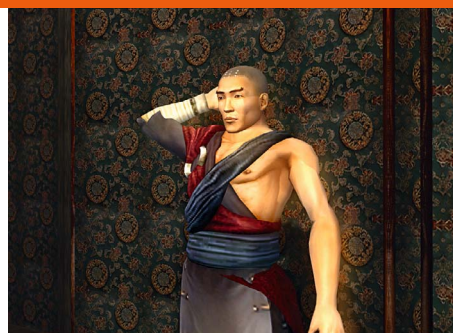
finden, kaufen oder von Trainern lernen. Zum Repertoire gehören die oben genannten waffenlosen Nahkampftechniken, der Umgang mit Stäben, Schwertern und Äxten sowie einige Zaubersprüche.

Absolutes Highlight sind jedoch die Transformationsstile, die Sie aus den Seelen besiegter Dämonen absorbieren. So treffen Sie schon früh im Spiel auf ein krönenartiges Ungeheuer. Nachdem Sie die Riesenamphibie zu Frosch-Schenkeln verarbeitet haben, können Sie sich fortan selbst für kurze Zeit in dieses Monster verwandeln.

Monster mit Brandschutz-Versicherung

Die Vielfalt an Kampfkünsten tut dringend Not. Denn die erfreulich abwechslungsreichen Gegnertypen sind immunn gegen bestimmte Angriffe. Waffen verursachen etwa bei Geistern keinen einzigen Kratzer. Dementsprechend überleben Sie nur, wenn Sie die Kampfkünste taktisch geschickt kombinieren, zumal die Monster anders als in der Xbox-Version auch in gemischten Gruppen angreifen. Klingt nach Hektik,

VERBESSERUNGEN DER PC-VERSION



Grafik: Höher aufgelöste Texturen plus zusätzliche Details für die Spielfiguren – das Ergebnis sieht bedeutend schöner aus als die Xbox-Variante.



Steuerung: Dank der Zifferntasten können Sie schnell zwischen zehn Kampfkünsten wechseln, sechs mehr als auf der Xbox. Die Gefechte spielen sich flüssiger.



Gegner: Im Verlauf des Abenteuers treffen Sie auf zwei neue Feinde. Den Nashorn-Dämonen sehen Sie auf dem Bild, das andere Monster wollen wir nicht verraten.



Dämonen haben das Refugium des Waldgottes überfallen. Problem: Unsere **Schreckensflamme** zeigt bei diesen Monstern keine Wirkung.

spielt sich dank der speziell auf den PC angepassten Steuerung aber wunderbar flüssig und intuitiv: Mit den WASD-Tasten vollführen Sie Salti und Ausweichrollen, per Mausrad wechseln Sie den fokussierten Gegner. Ein paar Linksklicks, schon hagelt's schnelle Angriffskombinationen – ein Rechtsklick, und Ihr Held sammelt seine Kräfte für eine langsame, aber jede Abwehr durchdringende Spezialattacke. Wer beide Maustasten drückt, verursacht einen Flächenangriff. Dieses System gilt

für sämtliche Kampfkünste, von denen Sie bis zu zehn auf die Zifferntasten verteilen dürfen.

Der Dämon im Mädchen

Kampfkunst hin oder her: Allein würden Sie nicht mal ein Fingerschnippen der »Hand des Todes« überleben. Zum Glück treffen, befreien und verprügeln (!) Sie auf Ihren Reisen bis zu zwölf Gefährten, die sich Ihrer Sache nach mehr oder weniger Widerstand anschließen. Nur einer davon darf Sie jeweils direkt unterstützen, der Rest der Bande war-

tet im Menü – die einzige große Logiklücke von **Jade Empire**. Und die Wahl fällt enorm schwer: Wie wäre es mit »Schwarzer Wirbelwind«, einem Barbar, der angeblich im Alleingang und vor allem nackt eine komplette Festung dem Erdboden gleichgemacht hat? Dementsprechend heftig teilt der Kollege mit seinen beiden Doppeläxten aus. Oder Sie wählen Wildblume: ein kleines schüchternes Mädchen, das sich bei Gefahr in einen furchterregenden Dämonen verwandelt,

der entweder Heilzauber wirkt oder mit seinen riesigen Pranken Ohrfeigen verteilt. Wie in **Knights of the Old Republic** sind die Gefährten jedoch weit mehr als nur Kampf-Assistenten: Sie kommentieren Ihre Handlungen, zoffen sich untereinander und haben ihre ganz eigenen Motive, die Sie oft in spannende Nebenquests verwickeln.

Heimat eines Gottes

Zugegeben, das klingt bislang alles sehr martialisch – dennoch



Kampfkünste: Zwei zusätzliche Fähigkeiten warten auf Sie, wenn Sie jeweils drei versteckte Schriftrollen finden. Die Eiserne Hand (Bild) erinnert ans Sumo-Ringen.

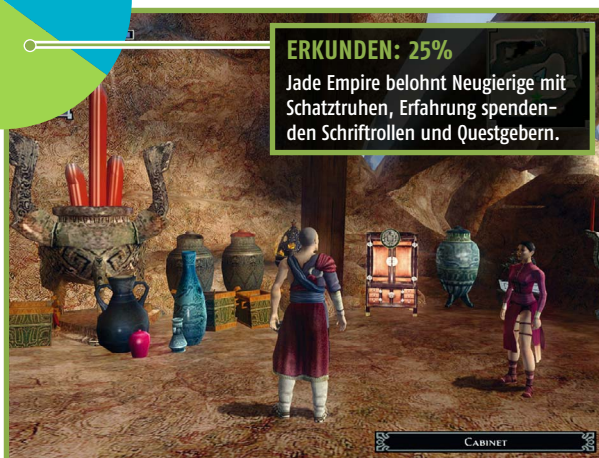
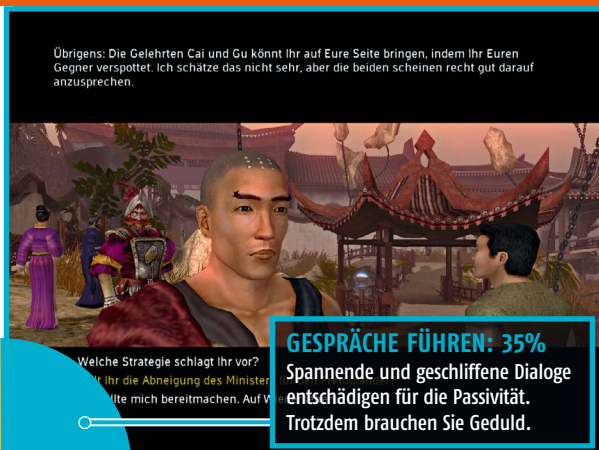


Weltkarte: Nur auf dem PC sehen Sie die gesamte Spielwelt auf einem Blick. Die Karte sieht jedoch weder besonders schön aus, noch hat sie einen spielerischen Sinn.



Waffen: Im späteren Spielverlauf können Sie zusätzliche, besonders mächtige Waffen jeder Gattung finden. Auf dem Bild sehen Sie den besten Kampfstab.

PFLICHTEN EINES KAMPFKÜNSTLERS



TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Um mehr Leistung ohne Atmosphärevverlust zu gewinnen, sollten Sie zuerst die »weichen Schatten« abschalten.
- »Fokusspuren« und »Bloomig Effekte« kosten auf schwachen Grafikkarten viel Power, verbessern die Optik aber spürbar.

- Ab einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT läuft das Spiel problemlos mit 4x AA und 8x AF.

CHECKLISTE

- 8,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT JADE EMPIRE AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	2	3	4
	Radeon 9xxx	9250 9600 Pro 9800 XT		
	Geforce 6	6200	6600 GT 6800 GS 6800 Ultra	
	Radeon X100	X300 X600 Pro X700 Pro X800 XL X850 XT		
Prozessor	2	3	4	5
	Athlon XP	1800+ 2600+ 3200+		
	Pentium 4	2,0 GHz 2,4 GHz 3,0 GHz	3,8 GHz	
	Athlon 64		3200+ 3500+ 4000+ FX-57	
Speicher in MB	3	4	5	6
	Pentium D		915 950 965 XE	
	Athlon 64 X2		3800+ 4400+ 5000+ FX-62	
	Core 2 Duo		E6300 E6600 X6800	
Legende	1	2	3	4
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 800x600, Niedrig: Texturen, Shader, Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegel-effekte, Scharfe Bumpmaps	läuft so flüssig: 1280x1024, minimale Details keine Kantenglättung	läuft so flüssig: 1600x1200, maximale Details 4x Kantenglättung, 8x anisotrope Filterung

bleibt **Jade Empire** ein klassisches Rollenspiel: Rund ein Viertel der Spielzeit verbringen Sie mit dem Erkunden der traumhaft stimmungsvollen Schauplätze, darunter eine Pira-teninsel, die Heimat eines Waldgottes oder die kaiserliche Hauptstadt. Das alles ist relativ linear und immer wieder unterbrochen von Ladenpausen, wenn auch deutlich kürzeren als auf der Xbox. Kein Vergleich zu den offenen Welten von **Ob- livion** und **Gothic 3**.

Aber noch mehr als erkunden werden Sie reden, viel reden, sehr viel! Langweilig? Keine Spur: Jedes der Gespräche ist ein Erlebnis – mal spannend, mal komisch, mal traurig. Da gibt es den Bauern, dem seine Kuh wichtiger ist als seine Frau. Den Wettanbieter, der Ihren nächsten Gegner im Kampfturnier vergiften will. Oder die Konkubine, die unter dem Sadismus eines Politikers leidet. Und das Beste: Sie bestimmen mit Ihren

Antworten und Handlungen das Ende dieser Geschichten – ob zum Guten oder zum Bösen liegt wie in **Knights of the Old Republic** ganz bei Ihnen. Viele der Quests lassen sich durch geschickte Gesprächsführung komplett gewaltfrei lösen. Ob Sie Erfolg haben, bestimmen dabei Ihre Charakterwerte. Wer etwa sowohl stark in Körper als auch Geist ist, kann besonders gut schmeicheln.

Eine Frage des Stils

Erfolge in Gesprächen, Kämpfen und Quests bescheren Ihnen Erfahrungspunkte und damit in motivierenden Abständen auch Level-Aufstiege. Dann erhalten Sie so genannte Stilpunkte, mit denen Sie Ihre bevorzugten Kampfkünste in drei Kategorien ausbauen dürfen: Schnelligkeit, Schaden und Dauer der Effekte. Ansonsten hält sich **Jade Empire** bei der Charakterpflege sehr zurück. Sie finden nur äußerst selten neue



Ungewöhnliche Gegner, ungewöhnlicher Verbündeter: **Schutzdämon** Chai Ka (links) hilft uns beim Kampf gegen die Tonstatuen.

Waffen – Rüstungen, Ringe und ähnliche Helden-Aufwütschungen fallen komplett aus. Dafür stolpern Sie immer mal wieder über Juwelen, die Sie in die begrenzten Ausbuchtungen Ihres Drachenamuletts einsetzen und so Ihre Werte verbessern.

Reise mit Wiederkehr

Selbst wenn Sie jeden Winkel des Jadereichs erforschen, so werden Sie doch bei einmaligem Durchspielen niemals alles sehen. Wer sich etwa auf den oben erwähnten Deal mit dem Wettanbieter einlässt, tötet den Turniergegner und kann somit auch nicht die Doppelsäbel-Kampfkunst lernen, die er nach seiner Rettung anbietet. Dafür

ergeben sich andere Vorteile. Einige Questgeber vergeben ihre Aufgaben nur an gute Helden, andere nur an böse. Jede Ihrer Handlungen hat logische Konsequenzen – sei es nur für den Moment, für die gesamte Spielwelt, oder welche Endsequenz Sie schließlich sehen. Genug Gründe, um sich erneut ins Abenteuer zu stürzen – am besten im Jade-Meister-Schwierigkeitsgrad, den Sie nach dem ersten Durchspielen und nur auf dem PC freischalten. Sie behalten dann Ihren Helden samt aller Erfahrungspunkte und Kampfkünste, müssen sich dafür aber mit erheblich kräftigeren Gegnern herumschlagen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3515

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Heiko fasst in seinem Meinungskasten alles zusammen, was mich an Jade Empire stört. Mir geht vor allem der Ausflug zur Action ein bisschen weit, ich hätte lieber mehr Ruhe in den Gefechten, eine größere Party, eben alles ein bisschen traditioneller. Aber, hey, ich bin ja nicht blind: Trotz meiner Bedenken ist Jade Empire ein tolles Spiel, das den Qualitätsanspruch von Bioware einmal mehr eindrucksvoll bestätigt.

»Ohne Tradition, aber toll.«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Für mich muss ein Rollenspiel in erster Linie spannende Geschichten erzählen. Und genau in dieser Disziplin schlägt Jade Empire alles bisher Dagewesene – mit interessanten Figuren, tragischen Schicksalen und genau der richtigen Dosis Humor. Sicher, traditionsverliebte Rollenspieler könnten sich schwer tun: kein echtes Inventar, sehr actionlastige Kämpfe, ungewöhnliches Szenario. Aber vielleicht gefällt mir Jade Empire gerade deshalb besser als Oblivion und Gothic 3. Weil es sich traut, anders zu sein und sich trotzdem in jedem Detail so richtig anfühlt.

»Außergewöhnlich großartig«



Unsere Gruppe am Lagerfeuer: Jeder der Gefährten hat besondere Fähigkeiten und seine ganz eigenen Motive, warum er uns folgt.

JADE EMPIRE ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Knights of the Old Republic, GS 02/2004: 92 Punkte)
PUBLISHER 2K Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Steelbook, 1 DVD, Artbook, Karte

TERMIN (D) 2.3.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 30 Stunden

Die Geschichte packt Sie von der ersten Sekunde an.

GENRE: ROLLENSPIEL
SPELSTIL Kampf
CHARAKTER simpel
FREIHEIT linear
KÄMPFE Action
HANDLUNG einfach

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI
EINSTIEG leicht
SPELMECHANIK einfach
SPELTEMPO langsam
HILFEN NPC-Tipps, Kampftraining, vier Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 3200+ AMD 768 MB RAM 8,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN
Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	hochdetaillierte Charaktere + vielfältige Kampfanimationen + Beleuchtung + begrenzte Areale	8/10
SOUND	großartiger dynamischer Soundtrack + kristallklare Surround-Effekte + schwankende Sprecher-Qualität	9/10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade + viele Tipps in der Spielwelt + Kämpfe sind etwas zu einfach	9/10
ATMOSPHÄRE	markante Charaktere + abwechslungsreiche und lebendige Schauplätze + jede Aktion beeinflusst die Welt	10/10
BEDIENUNG	durchdachte Maus-/Tastatur-Steuerung + Kämpfe spielen sich wunderbar flüssig + etwas unflexible Kamera	9/10
UMFANG	hoher Wiederspielwert + vielfältige Kampf- und Gefährten-Strategien + deutlich kleiner als andere Rollenspiele	8/10
QUESTS / HANDLUNG	dramatische Haupthandlung + jede Nebenquest erzählt eine spannende Kurzgeschichte + Schicksale, die berühren	10/10
KAMPFSYSTEM	gleichermaßen actionreich wie taktisch anspruchsvoll + faszinierende Kampfkünste + Gegner manchmal zu passiv	9/10
CHARAKTERSYSTEM	konsequent umgesetzte Gut-/Böse-Mechanik + variantenreiches Kampfkünste-System + wenig Charakterwerte	8/10
ITEMS	versteckte Juwelen, Waffen, Schriftrollen und Kampfkünste + Amulett-Ausbau + kein echtes Inventar	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: BRILLANT ERZÄHLTES ASIEN-ROLLENSPIEL.



► AB 16/18-DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
WERTUNG 3234

16
USK
ab 16 Jahren

WIN VISTA 32 BIT
läuft

MY BOYFRIEND



Auch um 17:34 Uhr ist der **Schulhof** bevölkert.



► DVD:
Test-Check

Mädchen erobern Jungs, indem sie die richtigen Klamotten tragen, mit der Freundin tratschen und sich bei den Eltern einschleimen, um abends in die Dis-ko zu dürfen. So geht es jedenfalls in der hässlichen 3D-Mädchensimulation **My Boyfriend** zu. Also, immer schön die Eltern nach dem Befinden von Tante Ilse fragen! Dann klappt's auch mit dem Boyfriend. **PET**

MY BOYFRIEND

GENRE	Lebenssimulation
PUBLISHER	Dtp
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,2 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



BIER TYCOON



Hier kommt das **Bier** her. Aber kein Spaß.



► DVD:
Test-Check

Man nehme den **Prison Tycoon** und propfe ihm ein neues Thema auf, fertig ist der **Bier Tycoon**. Dumm nur: Der Gefängnismanager bekam bei uns 14 Punkte. Weil sich am untergärtigen Design, nur betrunken zu ertragender Grafik und zum Saufen langweiligem Spielablauf nichts geändert hat, zücken wir für die Brauerei-Simulation wieder die gleiche Wertung. Haben gespielt wie Flasche leer. **CS**

BIER TYCOON

GENRE	Aufbauspiel
PUBLISHER	Eclipse / Virtual Playground
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



Let's have a Party

SILVERFALL

Diablo 3 lässt auf sich warten, daher haben die Konkurrenten freies Feld. Nach Titan Quest kommt jetzt Silverfall. Und das macht einiges anders.

Wer einmal ein Gott war, will kein Sterblicher mehr sein. Doch genau da müssen wir in Monte Cristos Action-Rollenspiel **Silverfall** durch. Im Prolog beginnen wir als nahezu allmächtiger Magier im Fantasyreich Nelwë in der Stadt Silverfall, die von dämonischen Horden angegriffen wird. Aus dem Handgelenk lassen wir Feuerstürme über den chancenlosen Gegner hereinbrechen. Die nächste Angriffs-

welle brutzeln wir ruckzuck per Blitzschlag weg. Welch unendliche Macht! Berauscht von den eigenen Fähigkeiten stellen wir uns dem Anführer der Horde, einem doppelt mannshohen Dämon. Endlich ein würdiger Gegner? Von wegen! Sekunden später liegt auch der mit dem Gesicht im Staub. Doch dann: Ein fremder Geist entführt dem toten Körper und ergreift von unserem Besitz. Wir sind nicht mehr Herr unserer Sinne, das Bild wird schwarz...

Von Null auf

Nach dem Prolog übernehmen wir die Rolle eines ehemaligen Schützlings des Magiers. Unser Weg beginnt in einem Flüchtlingscamp, in das sich die geflo-

henen Bewohner von Silverfall gerettet haben. Unsere Aufgabe wird keine geringere sein, als Silverfall wieder aufzubauen, den Flüchtlingen eine sichere Heimkehr zu ermöglichen und den Drahtzieher des heimtückischen Angriffs zu stellen. Auf unserer Flucht aus der Stadt haben wir lediglich ein mickriges Schwert und einen bröseligen Holzschild mitnehmen können. Die Rettung unserer bekannten Welt beginnt also bei Null. Was sofort auffällt: Bei **Silverfall** wählen wir zu Beginn des Spiels keine Klasse wie Krieger, Magier oder Dieb aus, sondern lediglich unsere Rasse. Ob wir als Mensch, Elf, Troll oder Goblin ins Abenteuer ziehen, bestimmt lediglich gewisse Präferenzen: Während

Trolle staturgemäß ordentlich zuhauen, eignen sich Elfen eher als Magier und Bogenschützen. Wie wir unseren Charakter schließlich entwickeln, liegt ganz bei uns. Die Maussteuerung funktioniert nach Genre-Standard; in den Kämpfen müssen wir lediglich mit gedrückter Maustaste das Ziel anvisieren. Nur für Spezialaktionen wie Zauber benötigen wir die rechte Maustaste. Sollten wir mal sterben, erwachen wir in der nächstgelegenen Ortschaft. Dort können wir unsere Ausrüstung entweder teuer zurückkaufen oder zu unserem Leichnam rennen, um sie kostenlos zu bergen.

Natur vs. Technik

Das Fähigkeitensystem in **Silverfall** ist in drei Bäume unter-

teilt: Kampf, Magie und Sonstiges. Jeder Baum verzweigt sich dabei noch mal in drei Unterarme (siehe Kasten). Die Kategorie »Sonstiges« enthält beispielsweise ein Feld mit rassenspezifischen Fähigkeiten, dazu eins zur Ausrichtung Natur und eins zur Ausrichtung Technik. Während wir alle normalen Fertigkeiten



Einige Monster (hier ein Adler) sind recht groß.



Eine typische Kampfsituation in **Silverfall**: Unser Held ① wendet sich von einem Minotaur ② ab, den wir soeben mit einer radioaktiven Wolke vergiftet haben. Die Strahlung schadet allen Gegnern in seinem näheren Umkreis. Zur Unterstützung haben wir zusätzlich einen Mechano-Sklaven ③ beschworen, der erfolgreich die Aufmerksamkeit eines zweiten Minotaur ④ auf sich zieht. Unser Gefährte Klinge ⑤ bereitet gerade einen Angriff auf das erste Monster vor, während unsere Heilerin Morka ⑥ im Hintergrund einen Heilspruch für den bereits leicht verletzten Begleiter Klinge vorbereitet. (1280x1024)

DER DREITEILIGE FERTIGKEITEN-BAUM IN SILVERFALL



Im Bereich **Kampf** finden sich Fertigkeiten-Bäume für Nahkampf, Schießen und Technik. Im Nahkampf-Segment entwickeln Sie kräftige Schlagkombinationen oder Waffenspezialisierungen, während Sie im Schießen-Bereich die Schussfrequenz oder -präzision erhöhen. Im Abschnitt Technik lernen Sie, Ihre Waffe in mehreren Stufen zu vergiften, oder steigern Ihre Abwehr- und Ausweich-Fähigkeiten.



Der Bereich **Magie** unterteilt sich in Elementar-, Licht- und Schattenmagie. Die Elementarmagie setzt auf die Elemente Feuer, Eis und Blitze, um Schaden auszuteilen, während sich die Lichtmagie auf Heilung und Schutz konzentriert. Hier können Sie auch Verbündete zum Leben erwecken. Per schwarzer Schattenmagie beschwören Sie untote Diener oder sprechen Flüche aus.



Im Bereich **Sonstiges** finden Sie die rassenspezifischen Fähigkeiten, zum Beispiel einen Magiebonus für Elfen oder die Kraftboni für Trolle. Außerdem gibt es hier die Fähigkeiten zu den Ausrichtungen Natur und Technik. Mit der Natur rufen Sie Tiere als Unterstützung herbei oder verwandeln sich selbst in eines. Als Techniker behandeln Sie Ihre Gegner mit heißem Dampf oder Radioaktivität.



Links sehen Sie das Spiel mit voreingestellten **schwarzen Konturlinien**, rechts ohne.

nach Belieben entwickeln können, also zum Beispiel einen Feuerball werfenden Nahkämpfer erschaffen, schließen die Pfade von Natur und Technik einander aus. Hier müssen wir uns im Laufe des Spiels für eine Seite entscheiden. Dieser Dualismus zwischen Erdverbundenheit und Fortschritt prägt die gesamte Spielwelt. Viele Quests sprechen einen der beiden Pole an.

Ein Bewohner des Flüchtlingslagers würde für Silverfall gerne einen Zeppelinhafen bauen und braucht dazu unsere Hilfe. Nehmen wir an, steigt bei Erfolg unsere Technikaffinität. Sind wir eher naturverbunden, müssen wir die Quest ablehnen. Dafür gibt uns ein anderer Einwohner den Auftrag, einige Jäger an der Ausübung ihres Berufs zu hindern. Natürlich können wir auch beide Aufgaben erledigen, allerdings neutralisiert sich dadurch unsere Ausrichtung, und wir kommen weder in den Genuss der Natur- noch der Technik-Fertigkeiten. Erst ab 50 Prozent Technik können wir zum Beispiel eine radioaktive Wolke auf unsere Feinde schleudern, die alle umstehenden Gegner verstrahlt. Auf Seiten der Natur dürfen wir uns dafür in einen kampfkraftigen Werwolf verwandeln. Auch viele Waffen und Rüstungen set-

zen eine bestimmte Ausrichtung voraus, um sie überhaupt verwenden zu können.

Die drei Freunde

Nach ein paar Scharmützeln gegen Skelette und Zombies und einigen Levelaufstiegen haben wir uns entschieden: Diesmal spielen wir den fortschrittsgläubigen Nahkämpfer. Dafür dann beim nächsten Mal die grüne Fernkampfmagierin. Die zahllosen Möglichkeiten motivieren

uns stets aufs Neue, frische Charaktere und bisher ungenutzte Fertigkeiten auszuprobieren. Stück für Stück gestalten wir den Einwohnern von Silverfall das Leben wieder angenehmer. Der Zeppelinhafen war nur der Anfang, später beseitigen wir eine große Untotenplage und holen Vorräte sowie Werkzeuge aus einem fernen Elfdorf. Doch so ganz allein auf Reisen fühlt sich auch der stärkste Krieger einsam – Begleitung muss her! Zum

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Zwar ziehen die Schatten in der maximalen Einstellung viel Leistung, aber schon auf der mittleren Stufe zieren sie üble Kanten.
- Vor allem die Grasdarstellung zehrt an der Hardware, leidet Ihr PC an Leistungseinbrüchen, stellen Sie diese auf »Mittel«.

- Silverfall unterstützt PhysX – eine Performancesteigerung konnten wir aber nicht ausmachen.

CHECKLISTE

- 8,9 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

SO LÄUFT SILVERFALL AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT						
		Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra				
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
		Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
		Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX	
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+						
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz					
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57		
		Pentium D				915	950		965 XE		
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62	
		Core 2 Duo				E6300 E6600 X6800					
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072		

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Minimale Einstellungen	läuft so flüssig: 1280x1024, Mittlere Einstellungen	läuft so flüssig: 1600x1200, Maximale Einstellungen
legende	ruckelt stark			



Ein von Goblin-Technikern entworfener **Mechanodrache** setzt uns schwer zu. Wir schlagen mit einer Wolke aus heißem Dampf zurück.



Die Wolkenstadt **Cloudworks** ist das Mekka der Technologie-Anhänger.



Aller Anfang ist schwer: Mit **Hut und Axt** starten wir ins große Abenteuer.

Glück finden wir in regelmäßigen Abständen reisewillige Gefährten, die uns als Gegenleistung für einen Gefallen begleiten. So sammeln wir zum Beispiel die Heilerin Morka, die Schützin Tanya oder den flinken Nahkämpfer Klinge auf (nicht

verwandt mit dem gleichnamigen GameStar-Redakteur). Allerdings können uns immer nur zwei Gefährten auf einmal begleiten, so dass wir taktische Entscheidungen treffen müssen. Als Nahkämpfer wählen wir die Heilerin, die wir in einem simplen Dialogmenü anweisen, sich fortan aus Kämpfen rauszuhalten und stattdessen nur uns zu heilen. Der leicht arrogante Kumpel Klinge komplettiert unsere schlagkräftige kleine Gruppe. In Dörfern können wir unsere Party aber jederzeit ändern.

Weltreisender

Das Reich von Nelwë in **Silverfall** ist riesig und weitgehend frei zu entdecken. Wir können uns sogar von der spannend erzählten Hauptquest um den mysteriösen Angriff auf Silverfall lösen und viele Gegenden auf eigene Faust erkunden. Das große Reich ist in viele separate Gebiete aufgeteilt, in denen es Zentren wie Dörfer oder Städte gibt. Zu diesen reisen wir bequem über eine Karte, vorausgesetzt, wir haben die entsprechende Siedlung bereits einmal besucht. In jedem Gebiet steigt die Stärke der Monster bis auf ein gewisses Niveau parallel mit unserer an, so dass wir durchaus eine lange Zeit pro Gebiet gefordert sind. Werden wir aber zu stark, wird es Zeit, in den nächststärkeren Landstrich zu ziehen. Pro Gebiet können wir je nach Gründlichkeit bis zu mehreren Spielstunden verbringen. Dabei freuen sich vor allem Ausrüstungs-Sammler, denn die Monster werfen nicht nur Unmengen nützlicher Gegenstände ab, sondern stehen

nach einem Programm-Neustart auch wieder auf. Der Nachschub an Beute-Lieferanten und Erfahrungen versiegt also nie.

Mögen Sie Comics?

Grafisch zeichnet sich **Silverfall** durch schwarze Konturlinien aus, die sämtliche Charaktere und Monster umlaufen. Dadurch erhält das Spiel einen stark comic-ähnlichen Stil. Wem das nicht gefällt, der kann die Linien in den Optionen auch ausschalten. Die Siedlungen und Landschaften schwanken in ihrer Qualität erheblich. Es gibt wunderschöne Orte wie die fliegende Stadt Cloudworks, aber auch trübe Gegenden wie endlose Sümpfe oder karge Wüsten. Insgesamt wirkt das Spiel aber in sich stimmig.

Schöne Soundeffekte und Musikstücke tun ihr Übriges. Nicht ganz ausgewogen ist hingegen der wechselhafte Schwierigkeitsgrad. Gegner auf dem gleichen Level wie wir setzen uns unterschiedlich stark zu, und gelegentlich auftretende Bossgegner sind oft zu leicht zu besiegen. Schließlich kämpfen wir meist zu dritt gegen einen. Mit der Zeit erreicht unser Technik-Boxer so wieder das Stärkeniveau des Prologs – nur dass wir diesmal nicht Feuer und Blitze austeilten, sondern radioaktiven Dampf versprühen und mit vergifteten Klingen zustechen. Auch schön! Gut, dass wir zwischenzeitlich bei Null angefangen haben. Das machen wir am besten gleich nochmal. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:2868

SILVERFALL IM MULTIPLAYER

Silverfall bietet im LAN und Internet zwei Spielmodi für je bis zu 8 Spieler an. Zum einen den Geschichten-Modus, in dem jeder mit einem neu erstellten Charakter anfängt. Hier spielen Sie die komplette Einzelspielerkampagne nach. Im freien Modus können Sie lediglich die Nebenquests erledigen, dafür dürfen Sie dort mit jedem beliebigen Charakter antreten. Im Redaktionstest plagten den Multiplayer-Teil Performanceprobleme in Form von Spielaussetzern (Lags), und es begegneten uns ein paar Darstellungsfehler. Außerdem sollten Sie sich mit Ihrer Gruppe gut verstehen, da fallen gelassene Gegenstände derjenige bekommt, der sie zuerst aufhebt.



Schwebende Gegenstände begegneten uns ausschließlich im Multiplayermodus.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

So toll Titan Quest auch war, mit dem Szenario konnte ich nichts anfangen. Silverfall hingegen mag ich besonders gern, weil es sich durch seinen erfrischenden Comicstil angenehm vom Fantasy-Einerlei abhebt. Davon abgesehen funktioniert auch hier die Diablo-typische Suchtschpirale: Ich höre nicht auf, bevor ich nicht das beste Schwert und die beste Rüstung gefunden habe. Und wenn ich durch bin, kloppe ich mich nochmal durch Nelwë. Dann mit anderen Talenten und KI-Helden. Die nächsten Wochen bin ich wohl beschäftigt...

»Schlaflos in Nelwë«



PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Klarer Fall: Spieler, die mit Action-Rollenspielen noch nicht so vertraut sind, sind mit Titan Quest besser bedient. Das sieht schöner aus, ist leichter zu bedienen und führt Sie besser durch die Welt. Spieler, die sich ohne Scheu in einen variantenreichen Fertigkeitenbaum einarbeiten und eine Party taktisch ausrichten und -rüsten können, sind bei Silverfall goldrichtig. Die stetige Entscheidung zwischen Natur und Technik entfernt sich zudem wohltuend vom klassischen Gut-Böse-Schema. Für meinen Geschmack hätte Monte Cristo diesen Aspekt noch mehr ausarbeiten können. Gar nicht auszudenken, was da noch an epischen Konflikten möglich gewesen wäre! Aber egal, ich fange Silverfall immer wieder von neuem an, weil ich wissen will, was noch an Charakterentwicklung möglich ist.

»Für Fortgeschrittene«



ACTION-ROLLENSPIEL ABENTEUER



Im Prolog kämpfen wir als übermächtiger **Magier** um Silverfall.



► **DVD:**
Video-Special



► **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 2867



► **USK:**
ab 16 Jahren



► **WIN VISTA 32 BIT**
- unsere Test-
fassung ließ
sich unter
Vista nicht
installieren.
Der Herstel-
ler sichert
aber volle
Vista-Kom-
patibilität
für die Fas-
sung aus
dem Press-
werk zu.

SILVERFALL ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Monte Cristo (City Life, GS 06/06: 66 Punkte)
PUBLISHER Flashpoint
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 62 S. Handbuch

TERMIN (D) 10.3.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 40 Stunden



GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf
CHARAKTER simpel
FREIHEIT linear
KÄMPFE Action
HANDLUNG einfach

Dialoge/Rätsel
komplex
offene Welt
Taktik
komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht
SPIELMECHANIK einfach
SPIELTEMPO langsam

schwierig
komplex
schnell

HILFEN Drei Schwierigkeitsgrade, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM Spiel speichert Charakterfortschritte automatisch.

ERFORDERT

Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 10,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 X2 3600+ AMD 2,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON Ageia PhysX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

Radeon 9500 / 9600
Geforce 6600 GT
Radeon X600 / X700
Radeon 9700 / 9800
Geforce 6800 GT
Radeon X800 XL
Geforce 7600 GT
Radeon X850 XT
Radeon X1900 XT
Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) Geschichtenmodus (1-8), Freier Modus (1-8)
SPIELTYPEN Lokales Netz / Internet
DEDICATED SERVER Nein
FAZIT Unkomplizierter Einstieg, macht aber nur mit gut eingespielten Teams wirklich Spaß.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ originelle Charaktere und Monster + schöne Städte und Landschaften... - ...teils aber auch trist - Interface hässlich	7/10
SOUND	+ epische Musikuntermalung + an die Situation angepasst + einige schöne Soundeffekte - nur wenige Dialoge vertont	8/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + durch Party-Zusammenstellung beeinflussbar - Schwierigkeit schwankt - Einstieg schwierig	7/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiger Comic-Look + steter Wechsel von Natur- und Technik-Landschaften + panoramenartiger Weitblick	9/10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + Charakter und Party sehr gut verwaltbar - keine Actionsteuerung - nicht konfigurierbar	7/10
UMFANG	+ riesige Spielwelt + hoher Wiederspielwert durch die zwei Fraktionen und freien Talentbaum + zwei Multiplayermodi	10/10
QUESTS/HANDLUNG	+ spannende Hauptquest, gut vorangetrieben + zahlreiche Nebenquests + Entscheidungen zwischen Natur und Technik	9/10
CHARAKTERE	+ freies Talentsystem mit zahllosen Fähigkeiten + frei zusammenstellbare Party + Begleiter reagieren auf Einstellungen	9/10
KAMPFSYSTEM	+ freie Wahl der Mittel + nette Möglichkeiten wie Radioaktivität oder Verwandlung + Taktik dank Party - Gegner-KI	8/10
ITEMS	+ zahllose Gegenstände + einstellungsgebundene Waffen und Rüstungen - keine Upgrades	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: IDEENREICHER, ABER LEICHT SPERRIGER DIABLO-KLON.



Nach den Titanen nun die Toten



TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Monster entströmen dem Hades, und Ihr Held muss sie stoppen – dank spielerischer Neuerungen ein gelungener Addon-Metzelspaß.

Wer hätte gedacht, dass ein Trip ins Totenreich so belebend sein kann: Das **Titan Quest-Addon Immortal Throne** führt die Story des Action-Rollenspiels fort und Ihren Titanentöter in die Unterwelt. Deren Obergott Hades bedroht das Land der Sterblichen und sendet Dämonenschar auf Dämonenschar – ja, wohin? Zu Ihnen natürlich. In **Immortal Throne** hacken Sie sich durch die Monsterhorden, sammeln Ausrüstung und lernen Talente. Und weil die Erweiterung neben dem aktuellen Patch 1.1 sinnvolle spielerische Neuerungen bringt, kommt auch neues Leben in die alte **Titan Quest**-Welt.

Mehr vom Alten

Immortal Throne schlägt das fünfte Kapitel der **Titan Quest**-

Geschichte auf: Nach dem Sieg über den Obermütz Typhon findet sich Ihr Held auf Rhodos wieder, wo ihm ein Geisterseher von Hades' Rebellion berichtet. Um die neuen Schauplätze zu bereisen, müssen Sie das Hauptspiel also bereits beendet und den Spielstand aufbewahrt haben. Erfahrene Helden werden nicht mitgeliefert. Die rund achtstündige Metzelerreise führt Ihren Recken von den Stränden von Rhodos durch Sümpfe bis ans Ufer des Totenflusses Styx und auf die elysischen Felder. Natürlich treiben dort frische Monstertypen ihr Unwesen, darunter Rieseninsekten, Flatterfuriolen und knackige Bossgegner wie Charon, der Fährmann des Styx. Später im Spiel nimmt die Vielfalt jedoch ab. So gibt's im Hades die-

selben Insekten wie auf Rhodos. Dafür steckt der letzte Level, der Palast des Totengottes, voller Überraschungen und extraharter Bossgegner. Der Schwierigkeitsgrad steigt hier abrupt an, schwächere Helden schlucken literweise Heiltränke und sterben trotzdem ständig. Ebenfalls schwach: Die dünne Handlung erzählt **Immortal Throne** lediglich in (gut vertonten) Dialogen, Zwischenfilme fehlen. Dafür sind die Schnetzelkämpfe spektakulär inszeniert; die Schauplätze strotzen vor Details wie spiegelnden Blitzkristallen.

Viel vom Neuen

In den Städten gibt's neben netten Quests zwei neue Dienstleister: Der Karawanenführer bewahrt wie die Schatzkiste in **Diablo 2** Beutestücke auf, außer-

DIE NEUEN DIENSTLEISTER



Beim **Karawanenführer** lagern Sie Ausrüstung zwischen oder schicken sie an Ihre anderen Charaktere.



Der **Verzauberer** stellt aus Rezepten und Reagenzien mächtige Artefakte her, einen neuen Gegenstandstyp.

dem dürfen Sie bei ihm Gegenstände an Ihre anderen Solo-Helden verschicken. Beim Verzauberer geben Sie erbeutete Rezepte und Zutaten ab, aus denen er Artefakte bastelt. Die belegen einen Extraplatz im Inventar und verleihen Ihrem Helden Attributsboni oder besondere Fähigkeiten wie Elementarzauber. Apropos Zauber:



Vor dem **Totenschrein** am Ufer des Styx stößt die Sturmmagierin auf Heere untoter Krieger und Hexer.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Vom unsterblichen Thron stehe ich so schnell nicht wieder auf. Blödes Wortspiel, aber es stimmt: Das Addon fesselt mich genau wie das Hauptprogramm, sofort greift der Sammeltrieb nach Gegenständen und Talenten. Zugegeben, hierfür hätte auch eine ideenlose Levelsammlung genügt. **Immortal Throne** ist mehr. Von Karawanen, Artefakten und Traummagiern profitiert nicht nur das Totenreich, sondern auch das Hauptspiel. Dieser Mix macht ein gutes Addon aus: Es liefert mehr vom Guten und bringt zugleich sinnvolle Neuerungen. Schade, dass sich zu den alten Schwächen bei Gegnervielfalt und Story eine neue gesellt: Am Ende wird's teils frustrierend schwer. Fans der Metzelerhatz können sich aber getrost gen Hades hacken, alleine oder im unterhaltsamen Ko-op-Modus. Bloß der Preis hätte moderater ausfallen dürfen. Trotz aller Klasse mag nicht jeder 30 Euro für ein Addon hinblättern.

»Ein Hoch
auf den Hades!«





Die Traummagierin heizt den Baummonstern mit einer **Schockwelle** ein.

Immortal Throne bringt auch eine neue Charakterklasse. Der Traummagier legt seine Widersacher schlafen, boxt mit Psi-Schlägen und beschwört Alptraum-Bestien. Wie gehabt dürfen Sie die Traummagie mit ei-

nem der anderen acht Talentfelder kombinieren. Von diesen Änderungen profitiert nicht nur das Addon, sondern auch das Hauptprogramm. Der Totentrip belebt das ganze Spiel.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E110](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E110)



DVD:
Video-Special
DVD XL:
High-Res
-Video



➤ **GAMESTAR.DE:**
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK: 3116](#)



➤ **ADDON:**
Haupt-
programm
benötigt



➤ **USK:**
ab 12 Jahren



➤ **WIN VISTA 32 BIT**
• läuft
• 5.1-Sound
mit X-Fi
vorhanden,
aber kaum
hörbar

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE ADDON

ENTWICKLER Iron Lore (Titan Quest, GS 08/06: 86 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch

TERMIN (D) 9. 3. 2007

CA. PREIS 30 Euro

USK ab 12 Jahren



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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
1,8 GHz Intel			2,4 GHz Intel			2,8 GHz Intel				Radeon 9500 / 9600
XP 1800+ AMD			XP 2200+ AMD			XP 2600+ AMD				Geforce 6600 GT
512 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM				Radeon X600 / X700
2,3 GB Festplatte			2,3 GB Festplatte			2,3 GB Festplatte				Radeon 9700 / 9800
										Geforce 6800 GT
										Radeon X800 XL
										Geforce 7600 GT
										Radeon X850 XT
										Radeon X1900 XT
										Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON EAX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER SEHR TUT

SPIELMODI (SPIELER) Koop (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE Intern über Gamespy
DEDICATED SERVER Nein
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Wie das Solospiel weckt auch die spaßige Koop-Metzeltät Ihrn Sammeltrieb.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehenswerte Effekte + flüssig animierte Monster + scharfe Texturen und Schatten - einige dröge, grau-braune Landschaften	9/10
SOUND	+ erstklassige 5.1-Surround-Kulisse + sehr gute Effekte + professionelle deutsche Sprecher - einige lahme Musikstücke	8/10
BALANCE	+ ausbalancierte Klassen + guter Mix aus Bossen und Standard-Monstern - Schwierigkeitsgrad steigt am Ende überraschend stark	8/10
ATMOSPHERE	+ stimmiges Totenreich-Szenario + spannende Bosskämpfe, besonders am Ende - lahm präsentierte Story ohne Zwischenfilme	8/10
BEDIENUNG	+ endlich eine Schatzkiste in jeder großen Siedlung + Tauschfunktion für Beutestücke - kein automatisches Aufsammeln	9/10
UMFANG	+ ein umfangreiches Story-Kapitel + neue Klasse + spielerische Neuerungen wie Karawanen + frische Gegenstände und Monster	10/10
QUESTS	+ viele lukrative Haupt- und Nebenquests... + ...die kleine Geschichten erzählen - auf Dauer dröge Sammel- und Metzelquests	8/10
CHARAKTERE	+ Traummagier setzen interessante Zauber ein... + ...und ermöglichen neue Mischklassen + originelles, gutes Talentsystem	9/10
KAMPFSYSTEM	+ fordernde Bosse + Monster mit individuellen Talenten - normale Gefechte oft anspruchslos - geringe Gegnervielfalt	8/10
ITEMS	+ Artefakte + Rezepte wecken Sammeltrieb + Sets und Upgrades + viele nützliche Fundstücke... - ...aber auch viele nutzlose	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: ERSTKLASSIGES METZEL-ADDON IM TOTENREICH.



Online-Leidensspiel

VANGUARD SAGA OF HEROES

Im Zeitalter eines World of Warcraft muss man als Online-Rollenspiel schon einiges leisten, um konkurrenzfähig zu sein. Der neueste Spross der Everquest-Macher versucht es, scheitert aber kläglich.

Stellen Sie sich mal vor, in Ihrem Heimatort gäbe es einen Händler, der wäre ein Gnom und hieße Izuynam-bana Kytamnatro. Und stellen Sie sich weiter vor, da gäbe es noch einen Händler, auch ein Gnom namens Katynaomba Lykntawinaza. Und zu guter Letzt denken Sie sich bitte noch einen Händler, ein Gnom auch dieser, der auf Lotnazyknoma Ulbiakanoz hören würde. Alle drei tragen ähnliche Klamotten, ähnliche Frisuren, stehen immer zusammen und verschern beln Ihnen schlecht sortiertes

Zeug. Ein schlimmer Alptraum? Im Online-Rollenspiel **Vanguard: Saga of Heroes** aber Realität.

Wieso bin ich?

Die Charakter-Erstellung ist in **Vanguard** recht komfortabel: Wenn Sie im Auswahlmenü etwa den Paladin anklicken, zeigt Ihnen das Programm gleich die Rassen an, die diese Klasse spielen kann. Haben Sie sich festgelegt, folgt der Feinschliff am Aussehen. Sie dürfen wie in **Everquest 2** jeden Schnickschnack selber bestimmen, bis hin zu Armlänge und Brustgröße. Dann plopt Ihr Held im Startgebiet auf, ohne Introfilmen oder andere Einstimmung. Lediglich einen Text gibt man Ihnen vorher zu lesen, während der Ladebalken wächst. Eine hilfreiche, motivierende Einordnung in die Welt fehlt somit.

Weite Leere

Je nachdem, für welche Rasse und Klasse Sie sich entschieden haben, steht Ihr neugeborener



Viele Namen von NPCs wirken wie aus dem Generator und sind alles andere als atmosphärisch.

Recke etwa in dichtem Wald, in einer Unterwelt oder in einer Wüstenlandschaft. Wenn Ihr PC stark genug ist, sieht das alles auf den ersten Blick auch recht schick aus, denn **Vanguard: Saga of Heroes** nutzt die Unreal Engine. Hoch aufgelöste Texturen und satte Farben fangen den Blick ein. Die Shader-Effekte wirken gelegentlich gar übertrieben. Dazwischen herrscht jedoch kaum Leben. Die Welt bietet nur verkloppbare Standard-Monster wie Schlangen und ein paar NPCs. Von denen flanieren einige herum und plappern miteinander – um Atmosphäre zu schaffen. Der Rest teilt sich in die Kategorien »Questgeber«, »Händler«, »Trainer« und »Wegweiser« auf. Blöd: Alle sehen sich sehr ähnlich und tragen zudem teilweise nicht ohne Zungenbruch lesbare Namen. Auch nach dem x-ten Treffen mit den Burschen will sich kein Gefühl der Vertrautheit einstellen.

Monoton-Monster

Questgeber erkennen Sie an kleinen Schilden über dem Kopf. Dort holen Sie sich die ty-

pischen Aufgaben wie »Töte sieben Schleimknubbel und bring mir fünf Spinnenbeine«. Zuweilen fordert man aber auch anderes von Ihnen, etwa die Untersuchung einer Ausgrabungsstätte oder das Abfackeln von Büchern in einer nahen Bibliothek. Das sind nette Abwechslungen zum stupiden Vermöbeln der immer gleichen Gegner wie langweilige Hyänen der Stufen 5, 6 und 7.

Viel zu verdienen gibt es bei den Aufgaben allerdings nicht, weder in Sachen Geld oder Ausrüstungsgegenstände noch in Sachen Erfahrungspunkte. Da ist es effektiver, sich monoton den Monstern zu widmen. Anderes bleibt Ihnen auch nach einer Weile nicht übrig, denn Quests sind Mangelware, und nach ein paar Stunden haben Sie alle im für Ihre Stufe tauglichen Gebiet abgearbeitet.

Sammelkarten-Dialoge

Der neue Berufszweig »Diplomatie« ist eine wirkliche Innovation, aber mehr schlecht als recht umgesetzt. Die Idee, unseren Helden im Verhandeln mit oder im Überzeugen von NPCs



Vanguard sieht in der niedrigsten Detailstufe nicht wie ein Spiel, sondern wie eine Mondlandschaft aus.



Tot, wiederlebt: Die Ausrüstung können wir herbeirufen. Das kostet uns Erfahrungspunkte.



Die »Diplomatie« ähnelt einem Sammelkarten-Spiel.



Im Charakterfenster fehlt noch die Darstellung Ihres Helden.



Selbst bei Nacht sieht das magische Wirken unserer kleinen Gnomen-Zauberin reichlich unspektakulär aus. (1280x1024)

zu trainieren, gefällt uns gut. Das funktioniert dann ähnlich wie ein Sammelkarten-Spiel: Sie ziehen einen Dialog-Karte, der Gegner zieht ebenso eine und so weiter. Ziel ist es, das Gegenüber auszubremsen, um als Erster alle Dialog-Punkte verbraucht zu haben. Jedoch haben wir den Eindruck, dass die Mini-Spiele geskriptet ablaufen und nicht auf einer künstlichen Intelligenz der NPCs basieren. Zudem lässt Vanguard Sie zu Beginn Ihrer Diplomaten-Karriere völlig allein. Welche Vorteile dieser Beruf mit sich bringt, wird zu keiner Sekunde des Trainings ersichtlich.

Dagegen ist das Crafting-System weitaus gelungener, durchschaubarer und motivierender. Denn je nachdem, welche Route Sie dabei einschlagen, können Sie später sogar

ganze Schiffe und Häuser bauen oder Hufeisen schmieden, die Pferde schneller machen.

Noch lange nicht fertig

Vanguard ist im Moment noch sehr von Bugs geplagt. Mal verschwinden Aufgaben aus dem Questlog, dann wieder verschwinden Gegner für kurze Zeit, um dann wieder mit vollen Gesundheitspunkten vor dem Spieler zu erscheinen. Dazu addieren sich Balance-Probleme: Einige mit Ihnen gleichstufige Monster sind nur mit Mühe knackbar, während andere höherstufige kein Problem darstellen. Und Kleidungsstücke wie Armschienen sind teilweise nicht am Körper des Helden erkennbar. Die Anzeige des Charakters fehlt noch im Ausrüstungs-Fensterchen. Fazit nach rund 20 Stunden in der Welt

von Vanguard: Das Spiel befindet sich eigentlich noch in einem eher frühen als späten Beta-Stadium und krankt an einer stetig abfallenden Motivationskurve. In den kommenden Mo-

naten werden wir Sie in der Rubrik »Extraleben« per Patchtests und Kontrollbesuch darüber informieren, ob sich der Zustand Vanguards bessert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3512

VANGUARD: SAGA OF HEROES ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER: Sigil (Everquest, GS 06/99: 85 Prozent)

PUBLISHER: Sony Online Entertainment

SPRACHE: Englisch

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 DVDs, 76 S. Handbuch

TERMIN (D): 2.2.2007

CA. PREIS: 40 Euro

USK: ab 12 Jahren

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,4 GHz Intel XP 2000+ AMD			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD			Intel Core 2 Duo AMD X2/5000 +			
512 MB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			
18 GB Festplatte			18 GB Festplatte			18 GB Festplatte			

PROFIERT VON: schneller DSL-Leitung

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPERSCHUTZ: keine Ang.

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	hoch aufgelöste Texturen extrem hardwarehungrig generischer Stil Animationen	7/10
SOUND	Musik Geplapper der NPCs Effekte Musik nicht dynamisch	8/10
BALANCE	gleichlevelige Gegner zu stark stupidus Gegner-Verkloppen, um zu leveln höherlevelige Gegner zu schwach	3/10
ATMOSPHÄRE	sehr steril Wischwaschi-Namen der NPCs leiblose Welt	3/10
BEDIENUNG	Charakter-Erstellung Fähigkeitenleiste Queststatus einblendbar Inventar unübersichtliche Händlerfenster	7/10
UMFANG	riesige Welt drei Reiche 16 Klassen, 16 Rassen Spieler-Crafting unnötig lange Laufwege Gegner sehr eintönig	7/10
QUESTS/HANDLUNG	aufbauende Aufgaben nicht nur »Töte soundso viele X«-Quests viele »Töte X«-Quests verbugt zu wenig	6/10
TEAMWORK	abgestimmte Klassenfertigkeiten Suche-nach-Gruppe-Interface	9/10
KAMPFSYSTEM	bekannter und einfach zu lernender Genre-Standard teils öde Klickerei	7/10
ITEMS	Ausrüstungsgegenstände teils nicht sichtbar Gegner lassen kaum etwas fallen Gefundenes kaum von Wert	5/10

PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT

SOLOSPIELZEIT: unbegrenzt

FAZIT: AMBITIONIERTES, UNFERTIGES ONLINE-ROLLENSPIEL.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ich bin durchaus leidensfähig und kann auch schon mal stupide für eine Weile Monster verdreschen, um meinen Charakter auf die nächste Stufe zu bringen. Aber in Vanguard muss ich das nahezu dauernd machen. Quests sind Mangelware, obendrein oft zu schwer, und sie bringen mir lediglich Ausrüstungs-Schmodder, aber kaum Erfahrungspunkte. Da selbst Klimpergeld hart verdient ist, dauert es ewig, bis ich mir mal eine neue Robe leisten kann – die beim Händler zwar als schicker Lederfummel angezeigt wird, an meinem Gnom aber doch wieder nur ein farbloser Lappen ist. Ein Pferd kann ich mir sicher niemals leisten, oder haben Sie mal schnell drei Goldstücke über? Bei mir will sich der Reiz, die Tiefen Vanguards zu erkunden, einfach nicht einstellen.

»Nicht Masochist genug«



Simon stirbt

SIMON THE SORCERER CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

2006 war ein hervorragendes Jahr für Adventures. Auch 2007 beginnt sehr vielsprechend – dank Simon, einem jugendlichen Möchtegernzauberer, und Simon, seinem Doppelgänger.



Hübsche Hintergründe wie diese stolze **Burg des Königs** lassen uns gerne in der Zauberwelt verweilen.

Es war einmal vor langer, langer Zeit (will sagen: 1993), da machte sich ein pubertierender Jüngling auf, um Zauberer zu werden, die märchenhafte Zauberwelt zu retten und das Adventure-Genre um einen Klassiker zu bereichern. Dabei lernte er viele neue Freunde kennen, tat sehr viel Gutes und

ward fortan als **Simon the Sorcerer** in der Zauber- und Computerspielerwelt bekannt. Und wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er noch heute. Und tatsächlich, das tut er: Die Entwickler von Silver Style schicken den Helden in **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben** in sein viertes Abenteuer. In der Zauberwelt treibt ein ominöser Doppelgänger von Simon sein Unwesen. Der Sache wollen wir auf den Grund gehen.

Zäher Einstieg

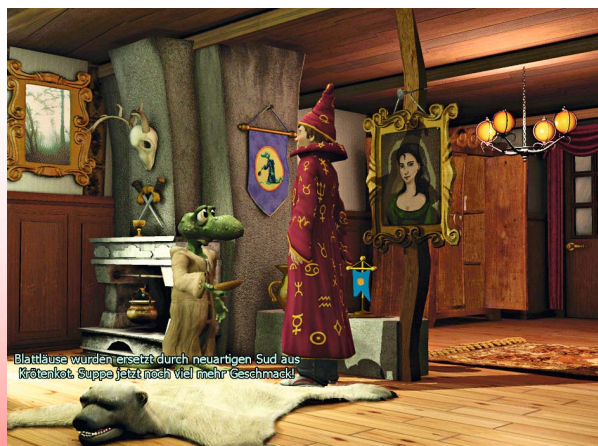
Zwischen uns und dem Abenteuer steht ein langatmiger und hässlich präsentierter Prolog, bei dem einigen Testpersonen die Lust am Weiterspielen verging. Unser Tipp: Augen zu (im wahrsten Sin-

ne des Wortes) und durchhalten. Endlich in der Zauberwelt angekommen, fällt uns die stimmungsvolle Grafik auf. Die Märchenwelt wirkt einladend und durch zahlreiche verspielte

Details lebendig. Vögel, Schmetterlinge und Maulwürfe mit Bauarbeiterhelm huschen durch die Landschaft, die Schauplätze sind farbenfroh und hübsch gezeichnet. Hier könnten wir's uns durchaus gemütlich machen, wäre da nicht dieser geheimnisvolle Doppelgänger. Also heften wir uns an dessen Fährte. Eine übersichtliche Karte erleichtert das Reisen zwischen den Schauplätzen.

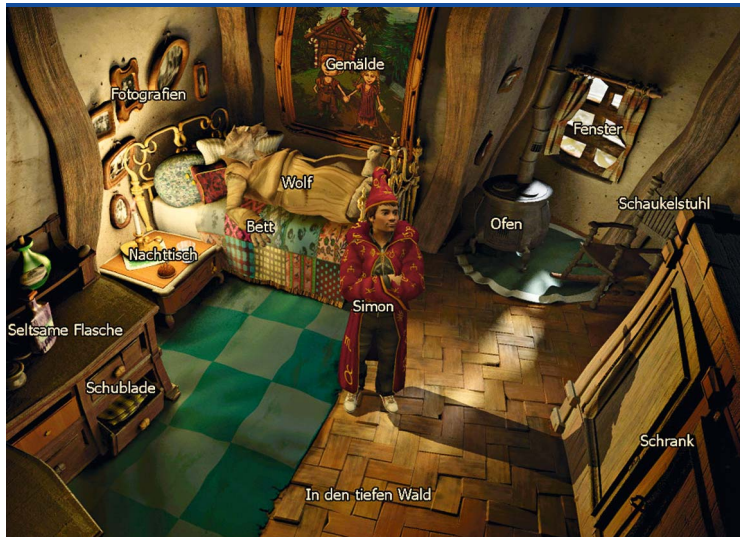
Hilfe? So viel wir wollen.

Auf der Suche nach seinem Double trifft Simon alte und neue Bekannte. Zu den neuen zählen ein fiese Göre von Rotkäppchen, ein Wolf mit Alkoholproblem und antike Gestalten wie Orpheus und Eurydike; zu den alten gehören der Brückentroll, zwei streitsüchtige Dämonen und nicht zuletzt der Sumpfling, ein depressives kleines grünes Sumpfwesen, das eine fürchterliche Suppe zubereitet. Bevor wir den Sumpfling überhaupt zu Gesicht bekommen, müssen wir eine Kette von Rätseln lösen, die uns über Stunden beschäf-



Blattläuse wurden ersetzt durch neuartigen Sud aus Rotkäppchen. Suppe schmeckt noch viel mehr Geschmack!

Die **Sumpfsuppe** des Sumpflings schmeckt widerwärtiger denn je.



Praktisch: Per Tastendruck zeigt uns das Spiel alle **Objekte** des Schauplatzes an.



Im sportlichen Wettkampf besiegen wir zwei **Dämonen**, die Veteranen aus den Vorgängern kennen.



Im späteren Verlauf steuern wir beide **Simons**.

tigt. Die Suche nach einem Clubausweis führt uns über das Rotkäppchen, den Wolf, einen Pizzabäcker ohne Fahruntersatz, einen Drachen von Versandhändler, eine eingekerkerte Diebin und einen paranoiden Millionär in die Villa unseres Wider-

sachers, des Doppelgängers. Erst dort gelingt es uns, den begehrten Ausweis zu ergattern. Solche kombinierten Rätselstränge lassen uns stets wissen, was als nächstes zu tun ist. Sollten wir mal nicht wissen, wie es weiter geht, hilft das Tagebuch. Dort sind die nächsten Aufgaben zusammengefasst; auf Wunsch können wir in drei Stufen Hinweise zum Knacken der Rätsel freischalten. So soll Simon zum Beispiel in Erfahrung bringen, wo in der Zauberwelt Westen liegt. Der Rätselprofi kombiniert sofort: Aha, ein Kompass muss her! Wer in der Schule fleißig war, weiß auch, welche Gegenstände Simon dazu braucht. Während der erste Hinweis im Tagebuch noch vage gehalten ist, stößt uns der letzte mit der Nase praktisch direkt auf die Lösung. Als weitere Hilfe markiert das Spiel auf Tastendruck alle benutzbaren Objekte auf dem Bildschirm – sehr praktisch.

Unendliche Geschichten

Die Stärke der bisherigen **Simon**-Teile war stets ihr abgefahrener britischer Humor. Dieses Niveau hält der jüngste Spross der Reihe nicht durchgehend. Das liegt

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Geben Sie während des zähen Anfangs nicht auf! Ihnen entgeht sonst ein schönes Adventure in einer stimmigen Welt mit erstklassigen Rätseln. Vorbildlich hat der Entwickler Silver Style vor allem die Balance hingekriegt; dank der dreistufigen Rätselhilfe kann jeder Spieler selber bestimmen, wie schwer er es haben möchte. Großes Lob dafür. Wermutstropfen: Der Humor war schon mal britischer, will heißen – komischer. Außerdem fühlen sich hartgesottene Adventure-Profis unterfordert. Aber Simon the Sorcerer soll schließlich eher ein Familienspaß sein. Das schafft der neueste Spross der Reihe mühelos. Willkommen zurück, Simon.

»Gelungenes Comeback«



Pech gehabt: Simon ist tot und muss einen Weg aus der **Unterwelt** finden.

auch an den nicht immer glücklich gewählten Sprechern, vor allem aber an den viel zu langen Dialogen. Gelungene Aktionen werden immer wieder durch langatmige Kommentare von Simon unterbrochen, Gespräche finden kein Ende. Dafür laufen Story und Spieldesign in der zweiten Spielhälfte nochmal zur Höchstform auf. Zunächst verschlägt es Simon in die Unterwelt des griechischen Totengottes Hades, denn (ohne zu viel

zu verraten): Simon stirbt im Laufe des Abenteuers. Aus dem Totenreich wieder entkommen, steuern wir sowohl Simon als auch seinen Doppelgänger parallel durch das Finale. Wie und warum, sagen wir Ihnen natürlich nicht. Nur soviel: Natürlich gibt es ein märchenhaftes Happy End. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute. Und morgen, vielleicht im fünften Simon-Teil.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3488

SIMON THE SORCERER 4 ADVENTURE

ENTWICKLER	Silver Style (The Fall, GS 02/2005, Wertung: 82 Punkte)
PUBLISHER	RTL Interactive
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	Klappbox, 1 DVD, 20 S. Handbuch
TERMIN (D)	23.2.2007
CA. PREIS	45 Euro
USK	ohne Altersbeschr.

ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1900+ AMD	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD	3,6 GHz Intel A64 3400+ AMD	■ Radeon 9500 / 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	■ GeForce 6600 GT
10,0 GB Festplatte	10,0 GB Festplatte	10,0 GB Festplatte	■ Radeon X600 / X700
			■ Radeon 9700 / 9800
			■ GeForce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ GeForce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ GeForce 7900 GTX

PROFITIERT VON	–
BILDFORMATE	■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 KOPISCHUTZ Tages
TON	■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Hintergründe + detailverliebte Schauplätze + steife Animationen + hässliches Intro + nur 1024x768 Auflösung	7/10
SOUND	+ passende Musikanlage, teilweise mit Ohrwurmqualität + nicht immer die besten Sprecher	7/10
BALANCE	+ stets genügend Hinweise vorhanden + auf Wunsch Hinweise in drei Stufen + steigender Schwierigkeitsgrad	9/10
ATMOSPHÄRE	+ in sich stimmige Zauberwelt + bewährter Mix aus Skurrilem und Alltäglichem + wenig Unerwartetes	8/10
BEDIENUNG	+ optionale Objektanzeige + Reisekarte für kürzere Laufwege + leichtgängige Mauseingabe	9/10
UMFANG	+ mit 15 Stunden Spielzeit angenehm lange Spieldauer für ein Adventure + große zusammenhängende Spielwelt	8/10
HANDLUNG	+ familiengerechte Unterhaltung + überraschende Wendungen + Bösewicht uncharismatisch + Prolog sehr zäh	8/10
RÄTSEL	+ ineinander verschachtelte Rätselketten über verschiedene Schauplätze hinweg + stets logisch und gut vorbereitet	9/10
DIALOGE	+ zahlreiche Anspielungen + oft zu langatmig + manchmal nur wenig witzig	7/10
CHARAKTERE	+ Wiedersehen mit alten Bekannten + Simon gibt es diesmal zweimal + einige Charaktere wirken gezwungen skurril	8/10

PREIS/LEISTUNG **BEFRIEDIGEND** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: **SCHÖNE FORTSETZUNG DES ADVENTURE-KLASSIKERS.**

80 SPIELSPASS



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **B382**



► USK: ohne Altersbeschränkung



► WIN VISTA 32 BIT läuft

Livin' in America!

SAM & MAX

ABE LINCOLN MUST DIE!

In ihrem vierten, urkomischen Auftrag legt sich die Freelance Police mit dem US-Präsidenten an.



Im Oval Office treffen Sam und Max auf den amerikanischen Präsidenten. (1600x1200)

Der amerikanische Präsident ist wahnsinnig geworden! Er erlässt Gesetze, die die Umwelt zerstören und Schusswaffen legalisieren. Ein alter Hut, sagen Sie? Stimmt, für Sam und Max ist das jedoch et-

was Neues, weshalb die beiden in **Sam & Max: Abe Lincoln must die!** den mächtigsten Mann der Welt stürzen sollen. Der Plan: Max wird der nächste Präsident.

Staatsmänner haben's schwer

Wo wir in der Vorgängerepisode **The Mole, the Mob and the Meatball** noch den niedrigen Schwierigkeitsgrad kritisierten, hat der Entwickler Telltale das Niveau in **Abe Lincoln must die!** wieder auf das der ersten Teile angehoben. Trotzdem: Wer auf die subtil in den Dialogen versteckten Hinweise achtet, löst die gewohnt brillanten Rätsel ohne größere Schwierigkeiten – nichts für Adventure-Profis. Neben dem Anspruch hat die vierte Episode vor allem beim Wortwitz zugelegt. Die urkomischen Dialoge strotzen förmlich vor frechen Witzen über die USA und deren Präsidenten. So klebt an der Mauer des Weißen Hauses ein Schild mit der Aufschrift »Post no Bills!« (»Ankleben verboten«), woraufhin sich Sam wundert, wie die Staaten jemals die Clinton-Ära überstan-

den haben. Schade nur, dass auch Episode 4 mit sehr wenigen, teils recycelten Schauplätzen auskommt und Sie nur bis zu vier Gegenstände zum Knobeln in den Taschen tragen. Dafür gibt's ein Wiedersehen mit ein paar liebevoll bekannten Figuren aus früheren Teilen (etwa den Magier Hugh), nebst gut platzierten Running-Gags. Ach

BUGS IN SAM & MAX: EPISODE 4

- Beim Sichern stürzt das Programm manchmal ab. Benutzen Sie die automatische Speicherfunktion.
- Unabhängig von der gewählten Auflösung gibt es immer wieder unerklärliche Leistungseinbrüche.

ja, Sybil hat mal wieder ihren Beruf gewechselt und versucht sich nun als Date-Doktor. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2905



Max tritt zur Wahl an. Gegen Abraham Lincoln.



Bekannte Figuren wie Hugh Bliss tauchen wieder auf.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Danke Telltale, für den angezogenen Schwierigkeitsgrad. Nach der letzten Episode hatte ich schon Angst, dass ich künftig nur noch derart anspruchslose Rätsel löse. Und danke auch für die herrlichen Klischees und frechen Witze gegen die USA. Ich habe bei keinem Sam-&-Max-Teil so gelacht wie bei diesem. Doch so gut die alten Schauplätze und Charaktere in das Spiel eingebaut sind, wünsche ich mir künftig etwas mehr Platz für komplexere Rätsel und Storyabläufe.

»Max for President!«



SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE! ADVENTURE			
ENTWICKLER	Telltale (Sam & Max: The Mole, the Mob and...)	GS 03/07: 74 Punkte)	
PUBLISHER	Telltale / Gametap	TERMIN (D)	8.3.2007
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	9 Dollar (ca. 7 Euro)
AUSSTATTUNG	(Download)	USK	nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7	8 9 10	11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,2 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	Radeon 9500 / 9600
1,2 GHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	Geforce 6600 GT
128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM	Radeon X600 / X700
260 MB Festplatte	260 MB Festplatte	260 MB Festplatte	Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Frei-
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 schaltung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmige Comic-Optik + ordentliche Animationen + polygonarme Figuren + fehlende Details	6/10
SOUND	+ gute (englische) Sprecher + passende Jazz-Musik + Soundklirren wegen starker Komprimierung	8/10
BALANCE	+ perfekter Rätselfluss + viele dezent Hinweise + anspruchsvoller als Episode 3 + für Profis zu einfach	9/10
ATMOSPHÄRE	+ angemessener, durchgehender Humor + sarkastische USA-Witze + wenige Schauplätze, viel Recycling	8/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + automatisches Speichern + Laufwege nicht abkürzbar + Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nur ein Episoden-Häppchen + viel zu schnell vorbei	3/10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber schlüssig + in sich abgeschlossen + lustige Running-Gags + etwas seicht	8/10
RÄTSEL	+ herausragend originell und abwechslungsreich + vollkommen logisch + mäßige Tiefe, geringes Inventar	10/10
DIALOGE	+ fabelhafter Sprachwitz + dynamische Gespräche + gut getimt, nicht ausufernd + Dialogrätsel	10/10
CHARAKTERE	+ sympathische, schrullige Helden + klar gezeichnete Neben- figuren mit witzigen Macken + Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND SOLOSPIELZEIT 3 Stunden

FAZIT: BESONDERS WITZIGE EPISODE UM SAM UND MAX.



Rollend Rollen spielen

HARD TRUCK APOCALYPSE

Maschinengewehre statt Schwerter, LKWs statt Pferde? Dieses Rollenspiel ist anders als andere Rollenspiele – im Guten wie im Schlechten.



Mit unserem frei schwenkbaren MG feuern wir auf aggressive Landstreicher.

Wenn **Star Wars**-Erfinder George Lucas das wüsste: Ein Bauernlummel findet seinen Erziehungsberechtigten ermordet vor und bittet einen weisen Mann namens Ben (Kenobi?) um Rat. Der offenbart ihm, dass er das Schicksal der Welt entscheiden wird. Die Story von **Hard Truck Apocalypse** mag zwar wenig kreativ sein, dafür geht das Rollenspiel beim Szenario überraschende Wege. Denn statt des üblichen Fan-

tasy-Einerleis mit Orks und Elfen erschuf der russische Entwickler Targem ein postapokalyptisches **Mad Max**-Szenario, in dem Sie mit bewaffneten Trucks auf Quest-Suche gehen.

Pimp my Truck

Unterschiedliche Charakterklassen wie in anderen Rollenspielen gibt es nicht. Stattdessen schrauben Sie Ihren zu Beginn spärlich bewaffneten Truck nach und nach zur Monstermaschine um oder kaufen gleich einen stärkeren Laster. Auf verbesserbare Werte für die Fahrzeuge haben die Entwickler verzichtet. Da auch die Waffenauswahl und Ausbaumöglichkeiten der LKW weniger Vielfalt bieten als etwa bei einem **Gothic 3**, kommt nach wenigen Stunden Langeweile auf. Ein weiteres Problem sind die Quests: Darin fahren Sie oft weite Wege zum Zielort, unterwegs passiert aber häufig gar nichts. Bei einer Eskort-Mission begleiten wir beispielsweise einen anderen Truck 15 Minuten lang, ohne ein einziges Mal angegriffen zu werden – das unterfordert selbst Einsteiger. Kommt es zu Kämpfen, macht **Hard Truck Apocalypse** allerdings viel Spaß. Die actionlastigen Ballereien sind dynamisch: Weil die Gegnervehikel unterschiedliche Trefferzonen besitzen, müssen Sie sich in gute Schusspositionen manövrieren und zielgerichtet feuern. Allerdings trägt Ihr Laster selbst zu schnell viel Schaden davon, weshalb Sie ihn oft zur Reparatur bringen müssen – das nervt.

Gesammelte Waren und Waffen machen Sie in Außenposten zu Geld – wenn Sie mit dem fummeligen Inventar klarkommen. Größtes Plus ist die gelungene Atmosphäre, denn die verwüsteten Landschaften und der raue Umgangston der Gesprächspartner erzeugen drückende Endzeitstimmung. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3441



Die gute Story wird in öden Filmschnipseln erzählt.



Hässlicher kann man ein Inventar kaum gestalten.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Eigentlich möchte ich **Hard Truck Apocalypse** mögen. Weil es ein Rollenspiel abseits der Fantasy-Klischees ist. Weil es in einem coolen Szenario spielt. Und weil mir die knalligen Ballereien mit anderen Lastern viel Spaß machen. Aber bei dem schwachen Questdesign, der noch schwächeren Charakterentwicklung und der fehlenden Langzeitmotivation frage ich mich, unter welchem Stein die Entwickler die letzten fünf Jahre verbracht haben. Fehler in solchen Kategorien brechen einem Rollenspiel nämlich das Genick. Was bleibt, ist der Griff zu Spielen mit üblichen Fantasy-Klischees.

»Läuft nicht rund«



HARD TRUCK APOCALYPSE

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Targem (Battle Mages, GS 06/04: 71 Punkte)
PUBLISHER CDV
SPRACHE Englisch (deutsche Untertitel)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch

TERMIN (D) 15.3.2007

CA. PREIS 20 Euro

USK nicht geprüft

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD	Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	Radeon X600 / X700 Geforce 9700 / 9800 Geforce 6800 GT
650 MB Festplatte	650 MB Festplatte	650 MB Festplatte	Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
PROFIERT VON	–		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	keiner
TON	2,0 4,0 5,1 6,1 7,1		

BEWERTUNG

GRAFIK	nette Effekte + stimmige Beleuchtung detaillierte Landschaften + hässliche Menüs + Polygonarmut	6/10
SOUND	knallige Explosionen und Waffensounds + gute (englische) Sprecher + zu wenig Sprachausgabe + eintönige Musik	6/10
BALANCE	Niveau steigt stetig an + zu wenige Belohnungen für erfahrene Spieler generell zu leicht	6/10
ATMOSPHÄRE	Tag-Nacht-Wechsel, Wetter + gute Endzeitstimmung + raue Sprache + farblose Figuren + schwache Zwischensequenzen	7/10
BEDIENUNG	sehr eingängige Steuerung + freies Speichern + nützliche Tastenkürzel + fummeliges Interface + wenig nützliche Karte	8/10
UMFANG	sehr große Welt + etwas kurze Solospielzeit künstlich in die Länge gezogen + nur eine Charakterklasse	6/10
QUESTS	teilweise spannende Aufgaben + zu viele generische Fleiß-Missionen + Leerlauf + Gebiete werden nicht gut genutzt	5/10
KAMPF	dynamische Ballereien + Trefferzonen elementar wichtig sonst keine Taktik nötig + Gegner strunzdumm	6/10
CHARAKTERE	coole Trucks + keine Levelaufstiege + nur rudimentäre Aufrüstmöglichkeiten + keine Spezialfähigkeiten	5/10
ITEMS	zahlreiche Rohstoffe + halbwegs brauchbares Wirtschaftssystem + sehr wenig Waffen... + ...die sich kaum unterscheiden	5/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT: AUF DAUER ÖDES ROLLENSPIEL IN COOLEM SZENARIO.

60
SPIELSPASS