



Michael Trier
michael@gamestar.de

AUF INS ABENTEUER

HALLO ABENTEUERRUBRIK! Eigentlich sehen Sie hier Markus Schwerdtel. Seit fast sechs Jahren. Das konnte doch kein Mensch mehr aushalten! Zumindest Markus nicht. Der ist fahnenflüchtig. Nein, im Ernst: Markus ist stellvertretender Chef bei unserer Konsolenschwester GamePro geworden. Und da ich seit Beginn des Computerzeitalters bis heute so ziemlich jedes Adventure und Rollenspiel gespielt habe, war es nur logisch, dass ich Sie ab jetzt zu dieser Rubrik begrüße und über das Genre auf dem Laufenden halte. Ich für meinen Teil freu' mich drauf!

ABENTEUER IN SERIE Was Spiele angeht, bin ich gegen Neuerungen reflexhaft voreingenommen. Auch Episodenspiele zum Runterladen waren mir suspekt. Aber manchmal ignoriert die Realität einfach meine nörgelige Skepsis. Wie im Fall der neuen **Sam & Max**-Serie. Da passt einfach alles, einschließlich des Online-Vertriebsweges. Die reduzierte Grafik hält das Downloadvolumen schlank und die Episodenform macht Spaß; ein Handbuch brauche ich hier nicht. Die meisten Spiele möchte ich würdevoll mit Buch und Schachtel, diese Humorhappennehm' ich gleich so. Ganz schön fortschrittlich gedacht – für einen Spiele-Traditionalisten wie mich.

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

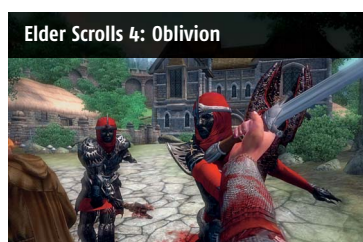
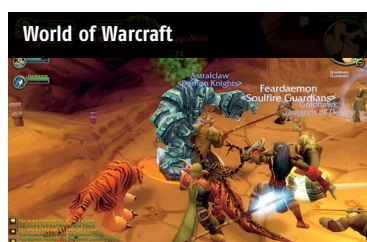
TESTS

Agatha Christie:	
Mord im Orient-Express	94
Oblivion: Knights of the Nine	96
Phantasy Star Universe	98
Barrow Hill: Der Fluch der Kelten	98
Sam & Max: Situation Comedy	99
The Secrets of Atlantis	100
Etrom	100

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 02/2007

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	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	NCSOFT	Arenanet	01/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9	
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	90	7	8	9	10	9	10	9	10	8	10	08/05: Patch 1.5.1
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	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian	04/05 (88)	87	6	9	6	10	8	9	10	10	10	9	
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	86	9	9	6	9	8	10	9	10	6	10	12/06: Patch 1
7	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Avalon	Bioware	01/01 (92%)	86	4	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
8	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Activision	Troika	01/05 (87)	85	7	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
9	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ	Iron Lore	08/06	85	9	7	9	8	8	10	8	9	8	9	
10	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian	12/06	85	8	9	6	10	6	10	10	9	7	10	
11	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	08/00 (90%)	85	4	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
12	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	03/04 (87%)	83	6	8	7	9	9	10	8	8	9	9	
13	Star Wars Galaxies Online	Rollenspiel	Activision	Sony Online	10/03 (77%)	83	6	8	7	10	9	10	10	7	8	8	überarb. Version
14	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
15	Dungeon Siege 2	Action Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	10/05 (84)	83	8	9	5	10	9	9	9	9	8	7	
16	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	Fusionsphere	10/06	83	7	9	9	9	10	7	8	8	7	9	
17	Ankh: Das Herz des Osiris	Adventure	Bhv	Deck 13	12/06	82	7	9	7	10	8	7	8	7	9	10	
18	Dreamfall	Adventure	Dtp	Funcom	07/06	82	7	10	6	9	6	8	10	7	9	10	
19	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
20	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	80	2	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
21	Sam & Max: Culture Shock	Adventure	Telltale	Telltale	12/06	80	6	8	10	8	8	3	8	9	10	10	
22	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	80		8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
23	Runaway 2	Adventure	Anaconda	Pendulo Studios	01/07	79	8	9	6	9	9	8	7	8	9	6	
24	Undercover: Op. Wintersonne	Adventure	Anaconda	Sproing	12/06	78	7	8	7	9	7	7	8	8	8	9	
25	Moment of Silence	Adventure	DTP	House of Tales	11/04 (80)	78	4	8	9	8	6	8	9	8	9	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.



Bekannte Geschichte, neue Heldin

AGATHA CHRISTIE

MORD IM ORIENT-EXPRESS

Der Zug ist im Verzug, hat eine Leiche an Bord und zig potenzielle Mörder dazu. Eine junge wie hübsche Französin übernimmt den aufklärerischen Job eines alten, versnobten Belgiers.

In Agatha Christies Krimi **Mord im Orient-Express** wird ein amerikanischer Geschäftsmann in einem Zug erstochen. Zufällig befindet sich auch Meisterdetektiv Hercule Poirot an Bord. Er nimmt sich des Rätsels an und kommt zu einem erstaunlichen Ergebnis. Im gleichnamigen Adventure ist alles ganz genauso – nur, dass der eitle Belgier verletzt in seinem Abteil liegt und die junge Französin Antoinette Marceau für ihn auf Mörderjagd geht.

Recht gekünstelt

Antoinette wird Ihnen in einer Sequenz in Istanbul vorgestellt. Das ist zu Beginn auch recht nett gelungen. Man spürt den Eifer der jungen Dame, auf ihrer ersten großen Fahrt durch Europa alles richtig zu machen – und ihre Begeisterung für Poirot, der ihr großes Vorbild ist. Spätestens, wenn die Frau auf Mitreisende stößt, wird es aber arg gekünstelt. Die Herrschaften verstellen ihr den Weg in den Gassen der Stadt und lassen sie erst passieren, wenn sie kleine Aufgaben erledigt hat. So



Prinzessin Dragomiroff wartet in ihrem Abteil, um Antoinettes Fragen zu beantworten. Die Adlige hat eine klare Verbindung zum Toten.

soll Antoinette den verlorenen Schirm einer Adligen finden. Erst dann darf sie weiterziehen. Gut gelungen ist hingegen die Szene, in der die Heldin kurz vor dem Einsteigen über das Verhältnis zweier Passagiere stolpert. Sie bekommt zufällig ein

Gespräch mit und zieht daraus die richtigen Schlüsse.

Im Zug wird es dann tatsächlich über lange Zeit wie in der Romanvorlage. In stimmigen Rendersequenzen werden die Insassen bei Dinner und im Gespräch gezeigt. Poirot fragt sei-

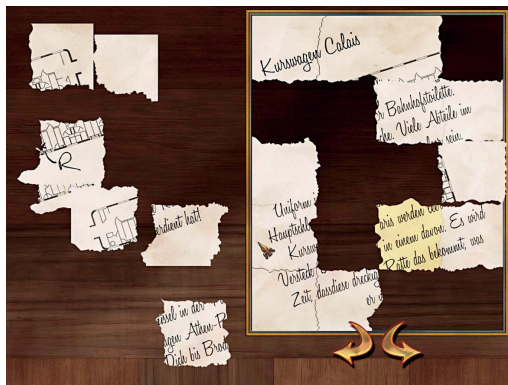
ne Tischnachbarin Antoinette darüber aus, was sie von der illustren Gesellschaft hält. In der anschließenden Nacht bleibt der Zug im Schnee stecken, Poirot verletzt sich, der Mord geschieht, und Frau Marceau nimmt sich unter Beratung des Detektivs des Falls an.

Hinschauen, abgrasen

Indizien und Hilfsmaterial zu sammeln, das wird zunächst Ihre Hauptaufgabe sein. Sie lassen Antoinette über einfaches Klicken mit dem Mauszeiger das Abteil des Mordopfers durchforsten, durchstöbern die Sachen der anderen Passagiere und sacken alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Genaues Hinschauen hilft Ihnen weiter, zuweilen müssen Sie aber auch stumpf den Bildschirm abgra-



Gelegentlich geht es nach draußen in den Schnee. Dort repariert Antoinette etwa das kaputte Heizungsrohr des Zugs.



In einem leeren Abteil findet die Heldin einen zerrissenen Brief, der eine Menge verrät. Sie müssen ihn zusammenpuzzeln.



Poirot liegt mit verstauchtem Knöchel in seinem Bett und gibt Antoinette Tipps, wenn die junge Frau nicht weiter weiß.



Nach kurzer Zeit ist Ihr Inventar mit allerlei Kram voll gestopft, durch den Sie sich mühsam klicken müssen.



Schade: Die Passagiere sitzen untätig rum, statt durch den Zug zu laufen oder sich miteinander zu unterhalten.

sen, um etwas zu finden. So brauchen Sie etwa später im Spiel eine Rohrzanze, um ein Stück von einem Ofenrohr zu lösen. Die Zange liegt blöderweise unter einem der vielen, vielen Waschbecken versteckt. Bis Sie das Werkzeug gefunden haben, vergehen Minuten des Suchens. Immerhin extrem praktisch: Über eine Einblendung können Sie mit einem Klick in den Waggon Ihrer Wahl springen und müssen nicht latschen.

Falls Sie aber mal überhaupt nicht weiter wissen, hilft Ihnen Poirot. Er verrät Ihnen, was Sie brauchen, um den verkohlten Zettel, der neben dem Opfer lag, wieder lesbar zu machen. Er sagt Ihnen, dass es an der Zeit ist, Personalien zu sammeln. Er führt mit Ihnen Dialoge, die Unklarheiten beseitigen.

Kombinieren mit Hindernissen

Im Inventar von Antoinette liegen schnell Pässe, Fingerabdrücke, Notizen, zusammengesetzte Papierschnipsel und reichlich Kram wie Gläser, Pinzetten, Schneeschuhe, Kohle oder ein Gebiss. Bis Sie einen benötigten Gegenstand gefunden haben, klicken Sie schon mal einige Zeit durch den Fundus. Noch

fummeliger wird es, wenn Sie Dinge kombinieren sollen. Die Zutaten für einen Bausatz wollen alle einzeln in ein Extrafenster geschoben werden. Das bedeutet Hin- und Hergeschalte.

Zwingend notwendig: Jeder Gegenstand muss über die Lupefunktion noch mal genau angeschaut werden. Sonst entgehen Ihnen Details wie Sticke-reien in einer Hutkrempe, und Poirot wird Ihnen nur mitteilen, dass Sie längst nicht alle Hinweise gesammelt haben.

Essig und Öl

Die Rätsel, sofern sie sich an der Vorlage orientieren, sind durchaus gelungen. Was braucht Antoinette, um Fingerabdrücke zu nehmen? Welche Verbindungen bestehen zwischen dem Mordopfer und den übrigen Passagieren? Sobald die Handlung jedoch von der des Buchs abweicht, wird es krude. Antoinette findet im nahen Wald zwei vom Spiel als Metalltrichter bezeichnete Ablaufvorrichtungen, die in Bäumen stecken. Dass die Dinger dazu dienen, Harz abzuwickeln, verrät Ihnen das Spiel nicht. Das wäre aber durchaus hilfreich, wenn Sie später im Zug vor einem Öl- und einem Essigfass stehen, die Sie beide anzapfen müssen, um den grantigen Koch gnädig zu stimmen. Warum der übrigens nichts von den Fässern mit den dringend benötigten Zutaten weiß, wenn die doch neben seinen Vorräten im Gepäckwagen lagern, bleibt schleierhaft.

Reichlich Palaver

Die Bücher von Agatha Christie leben von den Dialogen. So ist es auch über weite Strecken im Adventure. Antoinette befragt die Passagiere haarklein über ihre Herkunft, über die Geschehnisse in der Mordnacht

und über mögliche Verbindungen zum Opfer aus. Zu Beginn macht das wirklich Freude, versuchen die Verdächtigen doch sehr hübsch, Motive herunterzuspielen oder schlicht zu lügen. Spätestens nach der vierten Befragung nach Schema F wird es aber lästig. Gut dann, dass Fragen und Antworten zu lesen sind und man das Gesprochene abbrechen kann.

Die Sprecher verkörpern Ihre Rollen gut, auch wenn wir uns zuweilen etwas mehr Akzent gewünscht hätten – etwa für das pummelige und dezent begriffsstutzige schwedische Kindermädchen Ohlsson. Dafür ist

das Äußere der Frau wunderbar getroffen. Sie macht den Eindruck einer einfachen, aber lieben Person. Ähnlich verhält es sich mit den anderen Reisenden. Prinzessin Dragomiroff ist die angegraute, unfreiwillig alberne Adelige, und Schmidt, ihre Zofe, das grantige Mannweib aus der Vorlage. Die Gesellschaft lebt für wenige Tage in einem mondänen Zug, der mit Silber auf den Tischen und Edelh Holz an den Wänden protzt. Schade, dass abseits der Zwischensequenzen so wenig Leben unter den illustren Zugreisenden herrscht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3184

A. CHRISTIE: MORD IM ORIENT-EXPRESS ADVENTURE

ENTWICKLER: Awe Games (Agatha Christie: Und dann..., GS 02/06: 73 Punkte)
PUBLISHER: CDV
TERMIN (D): 29.11.2006
SPRACHE: Deutsch
CA. PREIS: 40 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 12 S. Handbuch
USK: ab 6 Jahren

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TECHNIK											
FÜR ÄLTERE PCs						FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS		
MINIMUM 1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte						STANDARD 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 256 MB RAM 1,4 GB Festplatte			OPTIMUM 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,4 GB Festplatte		
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											
PROFIERT VON – BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ – TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1											

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	6/10
SOUND	8/10
BALANCE	7/10
ATMOSPHÄRE	8/10
BEDIENUNG	9/10
UMFANG	7/10
HANDLUNG	7/10
RÄTSEL	7/10
DIALOGE	7/10
CHARAKTERE	8/10

PREIS/LEISTUNG GUT SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT: LEICHT SICHTE UMSETZUNG DES KRIMIKLASSIKERS.

74 SPIELSPASS

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Das Adventure hält sich über weite Strecken an die Vorlage, es wird eine Menge in dezent gekünstelter Sprache geredet. Das ist Segen und Fluch zugleich: Ersteres, weil es so die Atmosphäre der Vorlage atmet, Letzteres, weil es selbst für Menschen, die Frau Christie wirklich mögen, nach einer Weile durch Wiederholungen einfach strunzlangweilig wird. Da klickte selbst ich mich ohne Schmerzen einfach durch. Und das, obwohl ich die Zeitreise in meine alten Lesegewohnheiten (Ich las alle Christies!) sehr genossen habe.

»Dialoglastige Zeitreise«



Teurer Unsinn

OBLIVION KNIGHTS OF THE NINE

Ein Addon? Nein, Knights of the Nine ist eine schnell zusammengeschusterte Sammlung von Mini-Erweiterungen für Oblivion. Statt neuer Inhalte erwartet Spieler hauptsächlich Aufgekochtes.

Vor drei Ausgaben haben wir Ihnen in GameStar die sieben »Plugins« genannten Mini-Erweiterungen für **Oblivion** vorgestellt, die es seit April

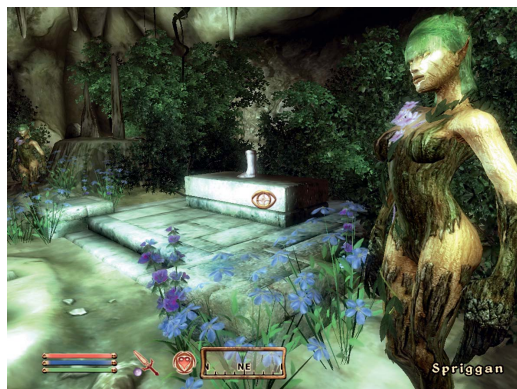
nach und nach zu kaufen gab. Allerdings nur in Englisch, per Kreditkarte und über das Internet. Nun bringt Ubisoft alle sieben als Bündel auf den hiesigen

Markt – und legt noch das bislang umfangreichste Plugin, die Questreihe **Knights of the Nine** obendrauf. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte: Was

Oblivion-Fans hier zum Preis von satten 25 Euro angedreht werden soll, ist ein lieblos gestopftes Paket von weitgehend sinn- und ideenlosen Kleinst-erweiterungen, die in ihrer Summe nicht mal annähernd an das heranreichen, was wir von einem Addon erwarten.

Neues aus Altem

Ein neues Land? Neue Städte? Neue Rassen? Neue Dungeon-Typen? Neue Grafik? Können Sie alles vergessen, nichts davon gibt's in **Knights of the Nine**. Lediglich frische Ausrüstung und ein paar weitere Gebäude tragen die acht Erweiterungen nach Cyrodiil, ansonsten hat Bethesda für die Handvoll neuer Dungeons nur zu altbekannten Versatzstücken gegriffen. Die Spannbreite der sieben vor **Knights of the Nine** bekannten Plugins reicht von reichlich doofen Pferdepanzern und Zauberbüchern über drei mäßig spannende Unterkünfte für Magier,



In einer idyllischen Höhle stöbern wir Stiefel des Kreuzritters auf.



Mit der Zeit scharen Sie eine eigene Anhängerschaft um sich.



Bevor wir in den Orden der neun Ritter aufgenommen werden, müssen wir gegen deren Geistgestalten im Duell bestehen.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Rechnen wir mal zusammen: Selbst wenn ich mir alle acht Plugins über die Webseite kaufe, zahle ich nur rund 18 Euro. Dabei brauche ich Schmarrn wie den Pferdepanzer gar nicht. Die Box im Laden kostet 25 Euro, und dafür bekomme ich zusätzlich – nichts. Kein Handbuch, kein Installationsprogramm, keine Extras. »Nichts« fasst auch gut zusammen, was Oblivion-Spieler von Knights of the Nine haben. Die meisten Plugins sind Schnickschnack, die neuen Quests zwar nett erzählt, aber führen nur wieder in immergleiche Dungeons. Vielleicht hört man das große Gähnen ja bis nach Amerika – damit Bethesda doch noch eine vernünftige Erweiterung baut.

»Knights kaufen?
Nein.«





Die **Auroraner** sind die einzigen neuen Gegner in Knights of the Nine – und äußerst stark.

Diebe und Vampire bis hin zu den zwei unoriginellen Quests **The Orrery** und **Mehrunes Razor**. Im Schnitt brauchen die Plugins rund 30 Minuten Zeit, dann haben Sie alles gesehen. Auf der Webseite kosten sie aber auch nur jeweils ein bis zwei Euro. Am 5. Dezember ist dort mit **Knights of the Nine** das bisherige Sahnestück dazugestoßen, eine Questreihe rund um einen erwachenden Ayleiden-Gott. Das können **Oblivion**-Spieler entweder für zehn Dollar herunterladen (sogar als deutsche Version) – oder eben hierzulande als Paket im Laden kaufen.

Wo geht's lang?

Wer die Packung öffnet, findet statt eines Handbuchs nur einen Handzettel mit Installationsanweisungen. Der ist deshalb nötig, weil ein Installationsprogramm fehlt – Sie müssen alle Plugins einzeln anklicken und entpacken lassen, dazu den mitgelieferten Patch 1.1. Im Spiel selbst melden Ihnen sieben Textnachrichten, dass Sie nun neue Aufgaben haben.

Moment, sieben – waren's nicht acht Plugins? Richtig, ausgerechnet zur Questreihe **Knights of the Nine** gibt's keinen Hinweis, wo die Handlung beginnt. Stattdessen müssen Sie sich bei den Einwohnern durchfragen, bis Sie das Gerücht aufschnappen, in der Kathedrale von Anvil sei Unheil angerichtet worden. Vor Ort erfahren Sie dann, dass ein alter Ayleiden-Gott die Rückkehr nach Cyrodiil vorbereitet und schon mal vorsorglich die Kirchen der Stammgötter verwüsten lässt. Um das zu verhindern, müssen Sie den Orden der neun Ritter auffinden und wieder zum Leben erwecken.

Ritter lösen Rätsel

Bethesda beschreibt den Ritterorden als neue Gilde. Tatsächlich schickt man Sie von hier aus auf mehrere Quests, nur dass Sie nicht im Rang aufsteigen, sondern von Anfang an Meister sind. Dafür scharft sich nach und nach eine Gefolgschaft um Sie, die Sie allerdings nur in den Endkampf begleitet. Auf der Suche nach der Kreuz-



Das entlegene **Kloster** wird unser neuer Unterschlupf. Das Pferd trägt die neue Panzerung.

ritter-Ausrüstung, die Sie für das finale Duell brauchen, lösen Sie teils nette Aufgaben. So müssen Sie zu allen neun Wegschreinen der Götter pilgern, im Wald von Chorrol eine Mutprobe der Naturgöttin bestehen oder in einer alten Festung Kombinationsrätsel lösen. Dabei laufen Ihnen nur altbekannte Gegner vors Schwert, mit Ausnahme der neuen Auroraner, die aber erst gegen Spielende auftauchen. Immerhin gibt's

hie und da neue Ausrüstung, etwa die Rüstung und Waffen des Kreuzritters. **Knights of the Nine** ist solide eingedeutscht und vertont, einen Qualitätsunterschied zum Hauptspiel gibt es nicht. Der auf der DVD beiliegende Patch 1.1. löst außerdem viele der Übersetzungsprobleme aus dem Hauptspiel. Änderungen am teils umständlichen Interface bringt allerdings keines der Plugins mit sich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3195

OBVIOUS: KNIGHTS OF THE NINE ROLLENSPIEL-ADDON

ENTWICKLER	Bethesda (Elder Scrolls 4: Oblivion, GS 6/06: 88 Punkte)
PUBLISHER	Ubisoft
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Installationszettel
CA. PREIS	25 Euro
USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK			3D-GRAFIKKARTEN
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	Radeon 9500 / 9600
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Geforce 6600 GT
2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel	Radeon X600 / X700
XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	A64 3500+ AMD	Radeon 9700 / 9800
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	Geforce 6800 GT
500 MB Festplatte	500 MB Festplatte	500 MB Festplatte	Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ hochdetaillierte Landschaften + nutzt modernste Technik - teils unrealistisch aussehende Gesichter	10/10
SOUND	+ dynamische Musik + gute, abwechslungsreiche deutsche Sprecher	9/10
BALANCE	+ automatische Schwierigkeitsanpassung - tendenziell nur für hochlevelige Helden - teure Einrichtung	6/10
ATMOSPHÄRE	+ neue Entdeckungen - Plugins kurz und teils ereignislos	6/10
BEDIENUNG	+ bequemes Reisesystem + ausführliches Tagebuch - umständliche Menüführung	8/10
UMFANG	+ mehrteilige Hauptquest - viel zu dünn - fast keine neue Grafik - minimale Neuerungen	4/10
QUESTS	+ vielseitige Hauptquest mit netten Rätseln - andere Plugins lächerlich simpel - kaum Originalität	5/10
ITEMS	+ ein paar neue Rüstungen und Waffen + Zauberbücher - für erfahrene Helden eher nutzlos	5/10
KAMPFSYSTEM	+ temporeich und einfach zu handhaben - teils ungenau	9/10
CHARAKTER	+ dynamisches Talentsystem + erstellbare Klassen + Gilden - keinerlei Neuerungen	7/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT: LIEBLOSE PLUGIN-SAMMLUNG, KAUM NEUERUNGEN.



Mit **Knights of the Nine** kommt ein **Rüstungsset**, die Kreuzritter-Panzerung.

BARROW HILL

DER FLUCH DER KELTEN

Der Fluch schlechter Render-Adventures.



Dieser **Steinkreis** birgt ein ungelüftetes Geheimnis. Das Rätseldesign ebenso.



Wer kennt das nicht: Auf der Fahrt durch Cornwall zur Herbst-Tag- und Nachtgleiche hält uns eine geheimnisvolle Macht in der Nähe eines mysteriösen keltischen Steinkreises gefangen. Also fix aus dem Auto gestiegen, finstere Geheimnisse aus ferner Vergangenheit gelüftet, mal eben alte Flüche beseitigt und schnell wieder zurück ins Auto.

Das Ganze hätte ein passables Render-Adventure werden können, wenn Sie nicht die ganze Zeit orientierungs- und ziellos durch die Gegend irren würden. Hinweise fehlen oft oder

sind kryptisch in seitenlangen Textpassagen verborgen. Wenige nette Kombinationsrätsel trösten nicht über die lästige Bildschirmsucherei und die tote Welt hinweg. Es gibt zwar zwei Menschen, die Sie im Spiel antreffen, aber von denen jammert einer nur rum, und die Frau nervt durch permanente Panikattacken. Beides nicht sonderlich hilfreich.

Gelegentliche Anflüge von echter Gruselatmosphäre werden ziemlich bald durch Sound und Grafik zerstört, die aus der Zeit der Kelten zu stammen scheinen. Hartgesottene Adventure-Freaks dürfen das Spiel gerne mal probieren, aber wie heißt es im Text auf der Rückseite der DVD-Hülle so schön: »Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, die besser vergraben und ungestört bleiben...« Wie wahr, wie wahr.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3081

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Ich verrate hier jetzt einfach mal einen Teil der Story: Das Böse erscheint in Form eines mordenden Steins. Eines Steins! Ja bitte, wie gruselig ist das denn? Was kommt als Nächstes: der todbringende Haselnussstrauch? Mag ja sein, dass mysteriöse Steinkreise ein gute Kulisse für Gruselstorys abgeben, aber dann bitte nicht so lieblos umgesetzt wie hier. Führungslos stolpert der Spieler durch eine sterile Welt und ärgert sich über fehlende Hinweise. Geben Sie die 20 Euro lieber für ein English Breakfast in Cornwall aus. Das ist wirklich gruselig.

»Grusel komm raus«



BARROW HILL

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Lighthouse / Dtp.
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	450 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

34

PHANTASY

STAR UNIVERSE

Der Online-Modus im Nachtest.



Unser fünfköpfiges Team bekämpft einen feuerspeienden **Level-20-Drachen**.

Im Weltall nichts Neues: Der Online-Modus von **Phantasy Star Universe** funktioniert zum großen Teil wie das bereits im letzten GameStar besprochene Solo-Abenteuer. Anstatt mit KI-Kollegen metzeln Sie mit bis zu sechs Freunden Monster. Die linearen Levels sind in Abschnitte aufgeteilt, die Sie ständig erneut durchlaufen müssen. Abwechslung bei den Missionen gibt es so gut wie keine – sogar die Feinde tauchen immer wieder an denselben Stellen auf. PC- und PS-2-Besitzer teilen sich ihre Server; Xbox-360-Spieler kochen ihr eigenes Süppchen. Wer den Offline-Modus beendet hat, der wird einige Orte im Multiplayer-Spiel vermissen. Der Grund: Sega schaltet Inhalte, die sich bereits auf der DVD befinden, erst nach und nach frei. Im Laufe unseres Tests kam etwa der Planet Moatoob hinzu. Immer-

SASCHA MUTSCHLER

sascha@gamestar.de

Auf Segas Dreamcast habe ich Phantasy Star Online über 200 Stunden lang begeistert gespielt. Das war allerdings vor sechs Jahren. Inzwischen ist die Spielmechanik angestaubt, und die Verbesserungen fallen geringfügig aus: mehr Gebiete, größere Teams und ein vereinfachtes Kampfsystem, das war's. Völlig unbegreiflich ist mir der Wegfall der MAGs – kleine Begleiter, die über dem Helden schweben. Ideal ist Phantasy Star Universe für kurze Partien, aber dafür ist mir die Abogebühr zu teuer.

»Nichts für alte Hasen«



hin sind exklusive Online-Missionen und Waffen angekündigt, die die Geschichte um den Story-Modus sinnvoll ergänzen sollen. Ob das den Spielern genügt, ist fraglich, denn der Preis für das Abonnement beträgt zehn Euro pro Monat.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:3008

➤ ORIGINALTEST IN GAMESTAR 01/07

PHANTASY STAR UNIVERSE

GENRE	Rollenspiel	PUBLISHER	Sega	CA. PREIS	45 Euro
MULTIPLAYER	AUSREICHEND				
SPIELMODI (SPIELER)	Player vs. Environment	SERVERSUCHE	Offizielle Sega-Server		
SPIELTYPEN	Internet	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden		
DEDICATED SERVER	Nein				
FAZIT	Teure Online-Action mit wenig Abwechslung, aber coolem Japan-Look.				



»Spielen Sie diesmal...«

SAM & MAX SITUATION COMEDY

In der zweiten Episode kämpfen Sam und Max gegen eine irre Moderatorin.



Talkshows sind gefährlich! Im nur online erhältlichen Adventure **Sam & Max: Situation Comedy** sogar so gefährlich, dass ahnungslose Zuschauer von der durchgeknall-

ten Moderatorin Myra Stump gekidnappt werden, um deren Dauergelaber anhören zu müssen. Klar, dass Sie die Situation mit Sam und Max in altbekannter Point&Click-Manier retten sollen. Keine Überraschung: Auch Episode 2 punktet mit frechem Wortwitz und durchdachten Rätseln.

Oscar fürs Drehbuch

Situation Comedy erzählt eine in sich geschlossene Geschichte. Wer aber den Vorgänger **Culture Shock** kennt, freut sich über ein paar bekannte Gesichter, etwa die einstige Psychotherapeutin Sybil, die neuerdings für ein Alien-Blatt schreibt. Die Rätsel sind gewohnt logisch und auf eine Handvoll Räume in einem skurrilen Fernsehstudio verteilt. Wer fleißig den gut gesprochenen (englischen) Dialogen lauscht, bekommt genug Hinweise, wie sich die stets überschaubare Auswahl an Gegenständen einsetzen lässt. An Abwechslung sind die Aufgaben kaum zu überbieten: Sie nehmen an einem Singwettbewerb

teil, spielen bei »Wer wird sicher nicht Millionär?« mit oder inszenieren eine TV-Sitcom. Dabei liefern sich Sam und Max allerhand urkomische Dialoge: »Kinder sollten nicht rauchen.« – »Es sei denn, sie brennen. Dann ist das normal.« Schade nur, dass man manche Sprüche bereits aus dem Vorgänger kennt. Ebenfalls aus **Culture Shock** übernommen: Die teils störrische Kamera und die extrem kurze Spielzeit.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2905

DANIEL MATSCHUJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich persönlich warte, bis es alle Episoden in einem Paket gibt – das Serienformat geht mir ziemlich auf den Keks. Auch wenn das Ausharren schwierig wird, denn Telltale hat auch im zweiten Durchgang ein hervorragendes Adventure entwickelt: rotzfrecher Humor, tolle Charaktere und gelungenes Rätseldesign ganz ohne die üblichen Design-Kinderkrankheiten. Da brauche ich den alten LucasArts-Zeiten nicht mehr nachzutrauern. Ich erlebe sie – mit diesem Spiel.

»Hach, wie früher!«



In einer **Kochshow** backen wir einen Giftkuchen.



Diesmal gibt's nur eine einzige **Verfolgungsjagd**.



Vor laufender Kamera sollen Sam und Max eine **Sitcom** inszenieren.

SAM & MAX: SITUATION COMEDY ADVENTURE

ENTWICKLER Telltale (Sam & Max: Culture Shock, GS 12/06: 80 Punkte)
PUBLISHER Telltale / Gametap
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 5.1.2007
CA. PREIS 9 Dollar (ca. 7 Euro)
USK nicht geprüft

SAM & MAX



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3189

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
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
240 MB Festplatte	240 MB Festplatte	240 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 KOPIERSCHUTZ Online–

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 Aktivierung

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 dezente Hinweise, optisch und sprachlich + automatisches Speichern	10/10
ATMOSPHÄRE	+ angemessener, durchgehender Humor + kurioses Szenario + teils alte Schauplätze und Charaktere	8/10
BEDIENUNG	+ Ein-Klick-Steuerung + Laufwege nicht abkürzbar + Kamera nicht immer ideal	8/10
UMFANG	+ Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nur ein Episoden-Häppchen + zu schnell wieder vorbei	3/10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber in sich schlüssig + teilweise nichtlinear + abgeschlossen + leicht	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, skurrile Helden + tolle Nebenfiguren mit witzigen Macken + Max nicht aktiv einsetzbar	9/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 3 Stunden

FAZIT: GROSSARTIGE, ABER KURZE SERIEN-FORTSETZUNG.



THE SECRETS OF ATLANTIS

Wer war noch mal Indiana Jones?



Die Handlung führt Sie an viele **exotische Schauplätze** der Welt, hier in den Himalaja.



DVD:
Test-Check



USK:
ohne Altersbeschränkung

Man nehme: Archäologie, coolen Mann mit Hut, Atlantis, sexy Blondine, Schurken, die 30er-Jahre und den Hindenburg-Zeppelin. Wenn Sie bei dieser Zutatenliste an ein **Indiana Jones**-Abenteuer denken, dann haben Sie normalerweise Recht. Aber nicht hier. Im Render-Adventure **The Secrets of Atlantis: Das heilige Vermächtnis** heißt der Held Howard Brooks, der sich unversehens in einer turbulenten Jagd nach der sagenumwobenen Stadt Atlantis wiederfindet.

Diese klischeehafte, aber nicht unspannend erzählte

Rahmenhandlung bietet den Hintergrund für eine Reise zu exotischen Schauplätzen dieser Welt. Von New York führt das Abenteuer über Macau und den Himalaja bis in den tiefsten Orient. An diesen Orten löst Howard Brooks mit Hilfe von Objektkombinationen oder Dialogen Rätsel der Marke »Komm am Türsteher vorbei« oder »Repariere diese Maschine«. Die Lösungen sind durchgehend logisch und mit genügend Hinweisen vorbereitet. Dagegen nerven die unnötigen, aber zahlreichen Schalter- und Logikrätsel. Tiefpunkt ist das Ausräumen eines Bienenstocks, in dem dreimal hintereinander dasselbe Logikproblem gelöst werden muss. Sound und Grafik überragen nicht, dafür sind die vielen Charaktere schön in die Render-Hintergründe eingebunden und gut vertont.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3125

THE SECRETS OF ATLANTIS

GENRE	Adventure
PUBLISHER	Nobilis / Flashpoint
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

64

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Als The Secrets of Atlantis zum Test auf meinem Tisch landete, dachte ich zuerst: »Örgh, schon wieder so ein lausiges Render-Adventure, diesmal sogar als dreister Indy-Klon!« Aber siehe da, das Spiel erweist sich als gar nicht übel. Die vielfältigen Schauplätze, die spannende Handlung und die markigen Charaktere besitzen erstaunlich viel Charme. Zudem erreichen die Rätsel ein solides Niveau. Nur die unsäglichen Schalter- und Logikrätsel sowie die fummelige Bedienung hätten sich die Entwickler sparen können. Ansonsten: solide Adventure-Kost.

»Ahh... Atlantis!«



ETROM

Monster verhauen kann extrem langweilig sein.



Haben Sie es mit mehreren **Gegnern** zu tun, wird Etrom schnell unübersichtlich.

Eine einfache Rechnung: Nehmen Sie **Diablo**, ziehen Sie alle im Rollenspiel-Genre etablierten Designstandards ab, und Sie erhalten **Etrom**. Darin klicken Sie einen grob animierten Helden durch einen detaillierten Mix aus Fantasy und Mittelalter, kloppen allerhand Monster und sammeln Erfahrung. Ausrüstungsflut, Abwechslung und das »Noch ein Level«-Gefühl suchen Sie allerdings vergebens.

Ach ja, die Designstandards: Da wären zum Beispiel ausgefeilte Charactersysteme oder unterschiedliche Heldenklassen. Beides gibt es in **Etrom** nicht. Stattdessen steuern Sie einen generischen Standardrechen, der die tumben Gegnermassen wahlweise mit mittelalterlichen Äxten und Schwertern oder modernen Schusswaffen wie Maschinenpistolen oder Scharfschützengewehren erledigt. Das ist jedoch umständlicher als von **Diablo** und Konsorten gewohnt, da Sie die frei drehbare Kamera immer wieder selbst justieren müssen. Die Charakterverwaltung und die Übersichtskarten sind ebenso hässlich wie unpraktisch, und das zu kleine Inventar füllt sich allzu

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Ich kann mir gut vorstellen, wie sich die Designer zusammengesetzt und diskutiert haben, wie man ein neues Action-Rollenspiel entwickelt, ohne Diablo zu kopieren. Na, das ist ihnen durch und durch gelungen: Nur eine Heldenklasse, wirres Geklicke statt taktischer Kämpfe, langweilige Waffen und Gegenstände und die ausbleibende Langzeitmotivation katapultieren Etrom mit Vollgas in die Spielspaß-Hölle. Diablo wird sich freuen.

»Ins Fegefeuer damit«



schnell mit unbrauchbarem Krempel. Die triste und detailarme Grafik erinnert mit ihren Spireffekten und unscharfen Texturen an fünf Jahre alte Rollenspiele, der generische Sound nervt schon nach zehn Minuten. Speichern dürfen Sie übrigens nur an bestimmten Punkten – na, immerhin ein eingehaltener Designstandard.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3142

ETROM

GENRE	Action-Rollenspiel
PUBLISHER	PM Studios / Incagold
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND

37



DVD:
Test-Check



USK:
ab 16 Jahren