



**Markus Schwerdtel**  
markus@gamestar.de

## ABSCHIED VOM ABENTEUER

**DIE NEUE NR. 1** Endlich! Mit jeder neuen Auflage war **Guild Wars** näher dran, unseren Hitlisten-Primus **World of Warcraft** zu verdrängen. Mit **Guild Wars: Nightfall** ist dies nun gelungen. Überzeugt haben uns vor allem die geniale Geschichte sowie die ausgefeilte Charakterentwicklung. Also **Warcraft** pfui, **Guild Wars** hui? Nein, so einfach ist es dann doch nicht. Warum beide Titel ihre Daseinsberechtigung haben, und welcher für Sie besser geeignet ist, lesen Sie im ausführlichen Test zu **Nightfall** auf den nächsten Seiten.

**SERVUS, GAMESTAR!** Seit fast sechs Jahren haben Sie hier meine monatlichen Ergüsse zum Abenteuer-Genre lesen können. Ab der nächsten Ausgabe wird Sie mein Kollege Michael Trier begrüßen, unterhalten und zum Nachdenken anregen. Als Branchen-Veteran kennt er sich bestens mit Adventures und Rollenspielen aus und wird Sie verlässlich über alle Entwicklungen im Genre auf dem Laufenden halten. Ich für meinen Teil wechsle zur GameStar-Schwesterzeitschrift GamePro. Schließlich gibt's auch auf Konsolen jede Menge spannender Rollenspiel-Serien: **Zelda**, **Final Fantasy**, **Dragon Quest** und viele mehr. Schauen Sie doch mal rein, der Blick über den PC-Tellerrand lohnt!

### 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

Guild Wars: Nightfall	106
Runaway 2	112
Everquest 2: Echoes of Faydwer	116
Archlord	117
Sherlock Holmes: Spur der Erwichen	118
Phantasy Star Universe	119

### GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS 01/2007

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	<b>Guild Wars: Nightfall</b>	Online-Rollenspiel	NCSoft	Arenanet	NEU	91	9	8	8	9	10	10	9	10	9	10	
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	03/05 (90)	90	▼	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	<b>Everquest 2: Echoes of Faydwer</b>	Online-Rollenspiel	Ubisoft	Sony Online	NEU	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	▼	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	The Fall	Rollenspiel	Deep Silver	Silver Style	02/05 (82)	81	7	8	9	8	6	9	10	7	9	8	03/05: Patch 1.8
20	Fahrenheit	Action-Adventure	Atari	Quantic Dream	10/05 (82)	81	6	8	10	10	6	8	10	10	9	4	
21	Planescape Torment	Rollenspiel	Avalon	Black Isle	03/00 (82%)	80	2	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
22	Sam & Max: Culture Shock	Adventure	Telltale	Telltale	12/06	80	6	8	10	8	8	8	8	9	10	10	
23	<b>Runaway 2</b>	Adventure	Anaconda	Pendulo Studios	NEU	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.



Diesmal mit Gefühl

# GUILD WARS NIGHTFALL



Viele Beispiele belegen: Online-Rollenspiele mit einer mitreißenden Story gibt es selten. Der dritte Guild-Wars-Teil zeigt, wie's richtig geht – und wird damit zur neuen Referenz.

**K**önnen Sie auf Anhieb erklären, warum es in der Geschichte von **World of Warcraft** geht? Oder in der von **Everquest 2**? Und wie war das in **Dark Age of Camelot** mit den drei verfeindeten Reichen? Wenn Sie es nicht können, wundert uns das nicht. Denn so durchdacht die meisten Hintergrundgeschichten in Online-Rollenspielen sind, so wenig bleiben sie im Gedächtnis haften. Der Grund ist einfach: Sie – der Held – haben keinen Einfluss darauf. Auch wenn Sie noch so erbittert als Elf gegen Orks kämpfen, mächtige Drachen und fiese Magier bezwingen, Dörfer und Städte en masse befreien – am Ende ist die Welt immer noch dieselbe wie zuvor. In **Guild Wars: Nightfall** ist das zwar auch nicht anders. Durch sein Instanz-orientiertes Spielprinzip erschafft das Programm aber auf raffinierte Weise die Illusion, dass man als

Held sehr wohl Einfluss auf eine Welt haben kann – wenn auch nur auf die »Kopie« der Welt, die Sie auf Ihrem Bildschirm sehen. Trotzdem und gerade deshalb: Diese Geschichte werden Sie sicher nicht vergessen.

### Wie war das nochmal?

Wer die bisherigen **Guild Wars**-Teile (**Prophecies** und **Factions**) kennt, kann getrost zum nächsten Absatz springen. Für alle anderen: **Nightfall** ist der dritte Teil des gebührenfreien Online-Rollenspiels **Guild Wars** vom Entwickler Arenanet. Anders als die meisten Genrevertreter besteht das Spiel aus Instanz-Leveln, also Gebieten, die ausschließlich für Sie und Ihre Gruppe geladen werden.

Der Vorteil: **Guild Wars** erzählt eine auf Sie zugeschnittene Geschichte, die Welt dreht sich um Sie. Andererseits wirkt das Universum deshalb aber eingeeignet, eine offene Welt mit herumwuselnden Mitmenschen wie etwa in **World of Warcraft** gibt es nicht. Stattdessen treffen Sie auf Mitspieler in Städten und so genannten Außenposten, in denen Sie außerdem Ihre Quests bekommen. Je nach Mission dürfen Sie zwischen drei und sieben Mitspieler einladen und als Kampfgefährten mitnehmen. Sollten sich nicht genug menschliche Teilnehmer finden, greifen Sie auf generische, aber sehr clevere KI-Helfer zurück. **Guild Wars** baut seit jeher auf ein sehr taktisches Kampfsystem. Denn obwohl Sie im Verlauf des

Spiels über hundert Nah- und Fernkampfangriffe sowie Zaubersprüche und Auren pro Charakterklasse freischalten, dürfen Sie immer nur acht davon ins Gefecht nehmen. Das ermöglicht die unterschiedlichsten Taktiken: Setze ich mehr auf unterstützende Zauber und helfe meinen Kollegen aus der Distanz, oder greife ich zu meinen Axtfertigkeiten und werfe mich mitten ins Getümmel?

### Sir! Ja, Sir!

Ähnlich wie in **Guild Wars: Factions** starten Sie Ihre **Nightfall**-Karriere auf der abgelegenen Insel Istan, wahlweise mit oder ohne das sehr gut gemachte Tutorial. Doch von Ruhe kann auf dem Eiland keine Rede sein, denn gleich zu Beginn greifen Korsaren das Küstendörfchen Chabek an. Da die Sonnenspeere, Streitmacht der Welt Elona, stark dezimiert wurden, legt man die Verteidigung Chabeks in Ihre Hände – wenn auch etwas zö-

- FACTS**
- > 2 neue Klassen
  - > 14 KI-Helden
  - > über 250 Quests
  - > 55 Gebiete
  - > 350 neue Fertigkeiten
  - > frischer PvP-Modus

werden. Der Grund ist einfach: Sie – der Held – haben keinen Einfluss darauf. Auch wenn Sie noch so erbittert als Elf gegen Orks kämpfen, mächtige Drachen und fiese Magier bezwingen, Dörfer und Städte en masse befreien – am Ende ist die Welt immer noch dieselbe wie zuvor. In **Guild Wars: Nightfall** ist das zwar auch nicht anders. Durch sein Instanz-orientiertes Spielprinzip erschafft das Programm aber auf raffinierte Weise die Illusion, dass man als





Mit dem Talent »Hymne der Flammen« unterstützt unser Paragon sein Team. Links sehen Sie die komfortablen Steuerungselemente für die neuen KI-Helden. (1280x1024)

gernd, immerhin haben Sie sich ja noch keinen Namen bei den Sonnenspeeren gemacht. Das wiederum schaffen Sie durch erledigte Quests. Denn neben Gold und Erfahrung bekommen Sie so genannte Beförderungspunkte und steigen ähnlich wie in **Battlefield 2** im Rang auf. Je mehr

Titel Sie sammeln, desto mehr zollen Ihnen die Bewohner Respekt, sprechen höflicher mit Ihrem Helden und vertrauen ihm immer größere Aufgaben an. Das hinterlässt nicht nur ein sehr gutes Gefühl, sondern vermittelt auf raffinierte Weise den Eindruck, dass Sie in Elona

tatsächlich etwas bewegen. Und es tut sich eine Menge, denn der zurückgeschlagene Korsaren-Angriff war natürlich nur der Auftakt einer geradezu epischen Geschichte um die verräterische Kriegsherrin Varesh und deren Pakt mit Dämonen. Die wollen das Land in eine

finstere Einöde verwandeln und sämtliche Einwohner unterjochen. Die Story wird übrigens in – für Online-Rollenspiele ungewöhnlich – zahlreichen Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt. Im Gegensatz zu **Factions** bewegen die Charaktere nun auch endlich



## PARAGON

Ein Paragon kommt mit Speer auf die Welt. So schleudert er die Waffe mit den verschiedensten Angriffstechniken auf die Gegner, mit den unterschiedlichsten Auswirkungen (das Tempo ist dabei ähnlich dem des Waldläufers). Aber seine wahren Talente liegen in der Team-Unterstützung: Durch Schreie und Anfeuerungsrufe stärkt er die Angriffe

seiner Kameraden, verhindert, dass die Mitstreiter bei ihren Aktionen unterbrochen werden, reduziert Schadenswerte und sorgt für Lebens- sowie Energieregeneration. Mit einem guten Motivations-Paragon im Team werden Sie so gut wie nie ohne Mana dastehen. Wir empfehlen Ihnen deswegen, den NPC-Paragon Sogolon einzupacken, wenn Sie gerne alleine ins Abenteuer ziehen möchten.

## DIE NEUEN KLASSEN

## DERWISCH

Im Gegensatz zum Paragon steht der Dervisch mitten im Geschehen. Er ist ein Nahkampf-Charakter, der nicht nur seine Sense tanzen lässt, sondern auch mit Auren arbeitet, die mehrere Gegner in der Nähe verletzen. Die Krux an dem tödlichen Sensesmann: Jede Fähigkeit kostet Mana-Punkte, über Adrenalin-Fähigkeiten verfügt er nicht. Jedoch helfen ihm Verzauberungen, die seine Werte hochschau-

ben oder Angriffe in Heilpunkte oder Energie umwandeln. Die große Besonderheit des Dervischs: Er kann sich per Elite-Fähigkeit kurz in den Avatar eines der fünf Götter Elonas verwandeln, um etwa mehr Gesundheitspunkte zu haben und immun gegen negative Zustände zu sein.





Die KI-Helden dürfen Sie individuell mit Waffen und Rüstungen ausrüsten sowie deren Talentauswahl festlegen.



Würmer fressen uns und bringen uns über Schwefelsand.



Einige Gegner gebären neue, wenn sie sterben. Dieser Koloss spuckt nach seinem Tod gleich zwei neue Level-28-Monster aus.

ihre Lippen zu den sehr gut gesprochenen Dialogen.

**Helden-Auflauf**

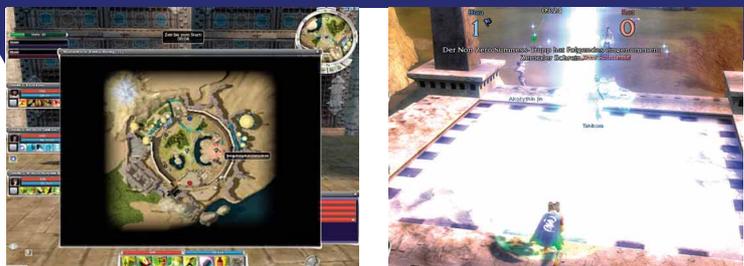
Die größte Neuerung in **Nightfall**: Da sich Ihre Taten mit der Zeit herumsprechen, schließen sich im Verlauf der Geschichte insgesamt 14 KI-Helden Ihrem Team an. Allerdings müssen Sie sich hin und wieder für einen von zwei Charakteren entscheiden, etwa zwischen der Waldläuferin Jin oder dem Elementarmagier Sousuke. Jeden der

Helden, von denen Sie immer nur maximal drei ins Gefecht mitnehmen dürfen, können Sie per Fertigkeitenfenster bis ins kleinste Detail Ihren Bedürfnissen anpassen. Soll sich der Krieger Goren mehr auf Schwert- oder Axtfertigkeiten spezialisieren? Und wäre für die Mönchin Tahlkora die Klasse des Nekromanten oder doch eher die des Mesmers als Zweitberuf sinnvoll? Das Mikromanagement geht aber noch weiter. So können Sie jeden Helden übers

deutlich aufgeräumtere Inventar individuell mit Waffen und Rüstungsboni (etwa den neuen Inschriften und Insignien) austatten. Erhöhen Sie zum Beispiel den ausgeteilten Schaden um zwölf Prozent, falls der Held verhext sein sollte. Durch den ständigen Feinschliff wachsen Ihnen die Helden mit der Zeit sehr ans Herz, und auch deren Eigenheiten sorgen für eine starke Bindung zu den Figuren. So ist zum Beispiel Koss (der erste Held, der zu Ihnen stößt) jedem Unbekannten gegenüber misstrauisch und warnt Sie stets vor unüberlegten Gesprächen, etwa bei den bedrohlichen Zentauren (»Ich traue keinem, der mehr Beine als Arme hat«). Die besserwisserische Tahlkora hingegen nimmt kaum ein Blatt vor den Mund und wird stets patzig, wenn man sie nicht ernst nimmt.

setzen, zu denen sich entweder ein bestimmter Held oder gleich die ganze Truppe hinbewegt. Damit lassen sich etwa Feinde von größeren Gruppen trennen oder Ihre Kollegen gezielt zurückhalten, damit die nicht blindlings in die Gegnermassen preschen. Wem das immer noch zu wenig Kontrolle ist, der darf seinen Kameraden auch spezielle Befehle erteilen. So kann sich beispielsweise Thalkora aus dem Gefecht raushalten und die Gruppe gezielt mit Heilzaubern unterstützen. Oder aber Koss haut auf Ihr Kommando hin ausschließlich dem Priester der gegnerischen Truppe sein Schwert auf den Kopf. Gut für Einsteiger: Auch

**NEUER PVP-MODUS: HELDENKÄMPFE**



Zwei Spieler nehmen mit jeweils drei selbst erstellten Helden teil. Die lassen sich wie die in der Kampagne befehlen. Es gewinnt der, der zuerst 20 Punkte erreicht. Die sammeln Sie über Ausschalten der Gegner und über das Erobern und Halten des Zentralen Schreins. Der spuckt Gewinnpunkte aus. Neben dem Zentralen Schrein gibt es auf jeder Karte weitere drei Heiligtümer, die Boni wie Lebenspunkte oder Energie ausschütten.

**Auf die Plätze, fertig, los!**

Im Kampf sind die Helden schon deshalb ausgesprochen praktisch, weil Sie ihnen (anders als den vorhin erwähnten generischen KI-Helfern) Befehle erteilen dürfen. So können Sie entweder auf der Minikarte oder direkt in der Landschaft per Mausclick Flaggenpunkte



## DAS ROTE SOFA: WORLD OF WARCRAFT VS. GUILD WARS: NIGHTFALL

## »DAS EINZIGE, WAS ZÄHLT«

Ich stimme dem Schnulzensänger ungern zu. Doch Marius Müller-Westernhagen hat Recht, wenn er singt: »Freiheit ist das Einzige, was zählt«. In Online-Rollenspielen will ich eine Welt erkunden, auf eigene Faust und ohne Grenzen. Ich will von Klippen springen und in Seen tauchen. Ich will Stoff sammeln und Roben nähnen, die ich an Mitspieler verkaufe. Ich will mitten in der Wüste Bekannten begegnen. Und wenn ich an einer Aufgabe scheitere, will ich, dass zufällig ein edler Helfer des Weges kommt – mit dem ich mich danach vielleicht sogar anfreunde. Das alles bleibt mir in Guild Wars: Nightfall verwehrt. Schwimmen und springen darf ich nicht. Das Wirtschaftssystem ist rudimentär. Und Mitspieler treffe ich nur in Städten. Nicht gerade ideal, um neue Bekanntschaften zu schließen.

Ein Ausflug in die Nightfall-Welt gleicht einer Pauschalreise: Ich lade Freunde ein, mit denen ich vorgefertigte Abenteuer bestreite. World of Warcraft gleicht einem Abenteuerurlaub. Ich stehe mitten in der Welt, muss überleben. Wie ich das anstelle, bleibt mir überlassen. Freunde ich mich mit Mitspielern an, oder jage ich sie? Nähe ich meine Rüstungen selbst, oder ersteigere ich sie im Auktionshaus? Reite ich in die Lavaschlucht oder schippere ich zum Elfenwald? Ziehe ich durch die Instanzen oder durch die offene Welt? Meine Entscheidungen bestimmen den Verlauf des Abenteuers. Mein Weg unterscheidet mich von den anderen Spielern. In Nightfall erlebe ich dasselbe wie alle anderen auch: eine nette Geschichte, durch die ich aber wie auf Schienen gleite. Nicht mein Ding, ich will Freiheit. Auch wenn ich dafür Schnulzensängern zustimmen muss.

Michael Graf

## »EINFACH EIN NEUES GENRE«

World of Warcraft hat die Mechanismen des klassischen Online-Rollenspiels perfektioniert. Guild Wars ignoriert sie. O-Ton Jeff Strain, ehemals Chef des WoW-Teams bei Blizzard und Arenanet-Gründer: »Ich wollte nicht einfach ein besseres Everquest machen.« Mutig, arrogant, irre? Was auch immer, es ist gelungen.

In Guild Wars geht alles schneller: gereist wird per Klick auf die Karte, meine Fähigkeiten kann ich ratzfatz komplett umstellen, und selbst der langsamste Spieler wird nach ein paar Wochen das Level-Maximum von 20 erreicht haben. Bis ich im Kampf bin, vergehen höchstens ein paar Minuten. Ich erlebe gerade in Nightfall eine wunderbare Geschichte, die meinen Helden zur zentralen Figur macht, weil die Welt außerhalb der Siedlungen nur für mich und meine Party existiert. Ich kämpfe mit Köpfchen gegen Unmengen fordernder Gegner. Ich kann dank der neuen Helden nahezu jede Herausforderung alleine schaffen, kann mich aber auch mit echten Spielern zusammen tun. Und wenn mir der Sinn danach steht, bin ich innerhalb von Sekunden in einem von mittlerweile fünf PvP-Modi, die in Sachen Brillanz ihresgleichen noch lange Zeit suchen werden.

Auf Wikipedia nennt man Guild Wars der Einfachheit halber »Competitive Online Role Playing Game« (CORPG), fasst damit sowohl Rollenspiel als auch PvP-Wettbewerb in einen Begriff und kommt der Sache damit schon sehr nahe. Wer also aufgrund der 91er-Wertung glaubt, Nightfall sei besser als World of Warcraft, der liegt falsch. Es ist einfach anders – und in seiner Andersartigkeit perfekt.

Petra Schmitz

»Reiten oder kämpfen? Meine Entscheidung, mein Held.«



»Ich bin die Heldin und sonst niemand!«



wenn Sie nicht jeden KI-Helfer bis ins kleinste Detail selbst steuern, kämpfen die Recken auch allein sehr clever mit und setzen Ihre Fertigkeitenauswahl in der Regel intelligent ein.

### Jagen und Sammeln war gestern

Dass die Handlung der Kampagne unglaublich motiviert, liegt auch an den grandiosen Quests, die abwechslungsreich und hervorragend in die Geschichte eingebunden sind. So sollen Sie im vorhin erwähnten

Dorf Chabek nicht nur alle Korsaren erledigen, sondern auch noch deren Kriegsschiffe mit Katapulten zerstören. Da die aber noch nicht geladen sind, müssen Sie zuvor Brandöl-Fässer finden und zum Bestimmungsort tragen. Klar, dass Sie dabei keine Hand für Ihre Waffe frei haben und deshalb von Kollegen beschützt werden müssen. Doch das ist noch gar nichts: Im Spielverlauf kämpfen Sie zum Beispiel in einem afrikanisch anmutenden Tempel gegen immer wieder aufstehende Skelette, weichen Tomb Raider-

typischen Flammenfallen aus und eskortieren einen Geist, der Ihnen wichtige Türen öffnet. Später im Spiel lassen sich die Helden von einem Wüstenwurm fressen; denn nur so können Sie den ansonsten tödlichen Sand in der Schwefelein-

öde überqueren. Für noch mehr Abwechslung sorgen Aufgaben, in denen Sie nicht einmal zur Waffe greifen müssen: So verhören Sie einen gefangenen Korsaren, indem Sie spezielle Fragen stellen, nehmen Varesh vor Gericht ins Kreuzverhör



Wird die Gruppe getötet, wird sie am nahegelegenen Schrein wiederbelebt.

STORY-MISSION: TOR DES SCHMERZES



Dunkoros Sohn: Ich bin's, Vater. Heißt uns jetzt.

Hinter dem Schlund der Qual trifft Mönch Dunkoro den von Abaddon gefangenen Geist seines Sohnes.



Abaddon stärkt sich durch die Seelen. Die Marternetz-Dryder müssen sterben, um sie zu befreien.



Wenn Sie zusätzlich vier Emissäre (alle Level 28) besiegen, erhalten Sie 1.500 Bonus-Erfahrungspunkte.



Um zum letzten Marternetz-Dryder vorzustoßen, müssen Sie noch etliche Level-28-Gegner besiegen.



Dunkoros Sohn: Danke, Vater. Wir werden uns in dem Hellsch wieder sehen.

In der Schluss-Szene verabschiedet Dunkoro seinen Sohn. Diese Mission können Sie mit NPCs knacken.

oder absolvieren gar spaßige Trink- und Emote-Wettbewerbe.

Round 1: Fight!

Obwohl **Nightfall** im Gegensatz zu **Factions** mehr Wert auf PvE-Gefechte (Player vs. Environment, also Spieler gegen computergesteuerte Gegner) legt, haben sich die Entwickler einige neue Ideen für den umfangreichen PvP-Modus (Player vs. Player, Spieler gegen Spieler) ausgedacht. Offensichtlichste Neuerung sind die so genannten Heldenkämpfe. Darin treten Sie als einzelner menschlicher Teilnehmer mit drei aus der Storykampagne bekannten KI-Helden an und fordern einen anderen Spieler heraus, der wiederum seine drei Helfer dabei hat. Durch getötete Gegner oder schlicht einen Rundensieg sammeln Sie so genannte Balthasarpunkte, die Währung im PvP-Modus. Damit kaufen Sie neue Fertigkeiten sowie Waffen- und Rüstungs-Upgrades für sich und Ihre Helden. Der Clou: Sie dürfen nur auf Runen und Inschriften zurückgreifen, die Sie bereits in der Kampagne gefunden haben (oder aber Sie müssen sie teuer kaufen). Andersherum können auch die Helden im PvE-Modus die mit Balthasarpunkten freigeschalteten und meist mächtigeren Talente verwenden. Es lohnt sich also, parallel zur Story immer wieder gegen menschliche Spieler anzutreten, um so die eigenen PvE-Helden zu stärken. Absolute PvP-Ignoranten kommen dank der sehr guten Balance aber auch ohne das zusätzliche Charakter-Tuning voran.



Die Riesenechse hat unsere Gruppe mit »Leiden« angesteckt, einem Nekromanten-Fluch.



Neues taktisches Element: Sie dürfen Ihrem Team per Flagge Positionen zuweisen.

Hervorragend, aber...

**Guild Wars:** **Nightfall** krankt momentan noch an gelegentlichen Verbindungsverzögerungen. Diese so genannten Lags tauchen

hauptsächlich in Instanzen auf und stören die Kämpfe mit bis zu mehreren Sekunden andauernden Aussetzern. Da schafft nur der Wechsel auf einen anderen Distrikt Abhilfe. Auch an der Übersetzung muss der Entwickler Arenanet noch arbeiten. Zwar erreichen die Texte nicht die »Klasse« des mehr als peinlich eingedeutschten **Everquest 2**, trotzdem stolpern Sie hin und wieder über englische Wort- und Satzketzen. Vor den seltenen Eskortier-Quests müssen wir Sie ganz besonders warnen. Denn da

COLLECTOR'S EDITION

Obwohl die normale Verkaufsversion von Guild Wars: Nightfall bereits sehr gut ausgestattet ist (Handbuch, Poster, Tastenlayout) stellt der Publisher Flashpoint eine noch umfangreichere und sehr gut verarbeitete Collector's Edition in die Händlerregale. Darin stecken neben den oben genannten Extras ein schickes Artwork-Buch, zwei Helden-Anstecker aus Metall, eine Making-of-DVD, die Landkarte Elonas im Posterformat sowie der Soundtrack des Komponisten Jeremy Soule auf einer separaten CD. Auch die inneren Werte des Spiels unterscheiden sich von der normalen Version: So gibt's ein exklusives Haustierchen so wie einen speziellen Tanz-Emote für Ihren Helden. Die Collector's Edition kostet empfindliche 70 Euro.



Ihnen die zu beschützenden NPC-Gruppen sehr dicht an der Backe kleben, werden Sie hin und wieder von ihnen eingekreist und damit blockiert – weiterlaufen Fehlanzeige. Da Sie Ihre Schützlinge weder befehligen noch sonstwie zum Ausweichen bewegen können, bleibt nur der Neustart der Mission – das frustriert!

High-End? Von wegen!

Zwar hat sich in Sachen Grafike-engine seit **Guild Wars: Prophecies** kaum etwas getan, trotzdem ist **Nightfall** das momentan technisch aufwändigste Online-Rollenspiel. Besonders die detaillierten Charaktermodelle und knalligen Zaubereffekte machen einiges her. Gut, die Landschaftstexturen sind hin und wieder ziemlich schwammig, dafür kontert das Spiel aber mit einem im Vergleich zu Factions deutlich stimmigeren Stil bei der Umgebung und den Gebäuden: Wer sich in der Wüste des Spiegels von Lyss durch gewaltige Felsspalten kämpft, an einem imposanten Wasserfall nebst Oase vorbei läuft und schlussendlich zu einem orientalisches anmutenden und in der Luft schwebenden Palast kommt, wird unweigerlich »Wow!« rufen. Trotz aller grafischen Opulenz läuft **Nightfall** aber auch auf Mittelklasse-Rechnern in hohen Auflösungen hervorragend – da hat wohl einer sauber programmiert. **DM PET**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D157**

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Guild Wars: Nightfall will mich nicht so recht faszinieren. Obwohl ich die Derwische mit ihren Sensen und Fähigkeiten herausfordernd finde und das Einführungsszenario gut gelungen ist, habe ich trotzdem immer das Gefühl, ich würde etwas verpassen. Habe ich in Instanzen die optimalen Fähigkeiten? Empfehlungen gibt mir das Spiel leider nicht, das muss ich entweder selbst herausfinden oder mir von Experten in üblicher Fachsprache erklären lassen. Nightfall sieht wunderbar aus und macht sicherlich wahnsinnig viel Spaß – ich persönlich ziehe aber klassische Online-Welten à la Everquest 2 vor.



»Nicht meine Art von Online-Spaß«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Nicht, dass ich jetzt auf eigentlich großartigen Online-Rollenspielen wie World of Warcraft oder Everquest 2 rumhacken will, aber die können sich von Nightfall mehr als eine Scheibe abschneiden. In Sachen Story und Missionsvielfalt ist der neueste Guild-Wars-Teil seinen Konkurrenten nämlich meilenweit voraus. Ich will ständig noch eine Quest erledigen – nicht weil ich dann im Level aufsteige, sondern weil mich die Geschichte mit ihren spannenden Wendungen und tollen Charakteren für Stunden, Tage, nein, Wochen an dem Rechner fesselt. Kampfsystem, Grafik und das PvP-System sind sowieso über jeden Zweifel erhaben, und auch die neuen taktischen Möglichkeiten (Flaggen, etc.) und KI-gesteuerten Helden passen hervorragend ins Spiel. Wer's also immer noch nicht probiert hat: zugreifen!



»Referenz!«



PvP-Kampf Petra gegen Daniel. Petra hat gewonnen. Diesmal zumindest.

GUILD WARS: NIGHTFALL ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER: Arenanet (Guild Wars: Factions, GS 7/06: 90 Punkte)  
 PUBLISHER: NCSoft / Flashpoint  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: Schuber, 1 DVD, 144 S., Karte, Poster



➤ DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
 QUICKLINK: **807**



➤ USK: ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL: Kampf (Progress bar)

CHARAKTER: simpel (Progress bar)

FREIHEIT: linear (Progress bar)

KAMPFE: Action (Progress bar)

HANDLUNG: einfach (Progress bar)

Dialoge/Rätsel: komplex (Progress bar)

offene Welt: (Progress bar)

Taktik: (Progress bar)

komplex: (Progress bar)

Story motiviert durchgehend. Danach spannende PvP-Kämpfe.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG: leicht (Progress bar)	schwierig (Progress bar)		■ Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK: einfach (Progress bar)	komplex (Progress bar)		■ Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO: langsam (Progress bar)	schnell (Progress bar)		■ Logik & Überlegung
			■ Geduld
			■ Handeln unter Zeitdruck
			■ Vorausplanung
			■ Mikromanagement
			■ Teamfähigkeit

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Ratgeber

SPEICHERSYSTEM: –

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	■ Radeon 9500 / 9600
1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	■ Geforce 6600 GT
1,0 GHz AMD	XP 1400+ / AMD	XP 1800+ / AMD	■ Radeon X600 / X700
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	■ Radeon 9700 / 9800
4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	4,0 GB Festpl.	■ Geforce 6800 GT
			■ Radeon X800 XL
			■ Geforce 7600 GT
			■ Radeon X850 XT
			■ Radeon X1900 XT
			■ Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: EAX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: –

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	● knallige Zaubereffekte ● detaillierte Figuren ● stimmige Landschaften ● gelegentlich schwammige Texturen	9/10
SOUND	● tolle Effekte in den Schlachten ● sehr gute deutsche und englische Sprecher ● schöne Musik... ● ...die sich wiederholt	8/10
BALANCE	● leichter Einstieg ● Niveau steigt stetig an ● mit und ohne Mikromanagement schaffbar ● Story-Missionen oft knüppelhart	8/10
ATMOSPHERE	● erstklassiges Heldengefühl ● massenhaft Zwischensequenzen ● stimmige Welt ● kleinere Fehler (Lags, Übersetzung)	9/10
BEDIENUNG	● leicht zu erlernen ● sinnvoller Aufbau der Hotkeys ● Reisen ohne Zeitverlust ● übersichtliche Fenster	10/10
UMFANG	● riesige Welt mit massenhaft Quests ● zwei neue Charakterklassen ● zusätzliche Fertigkeiten ● genialer PvP-Modus	10/10
QUESTS/HANDLUNG	● mehr Abwechslung geht kaum ● extrem spannende und motivierende Geschichte ● fehlerhafte Eskort-Quests	9/10
TEAMWORK	● Positionierung der Helden durch Flaggen ● spezielle Befehle möglich ● Helden kämpfen auch sehr gut selbstständig	9/10
KAMPFSYSTEM	● extrem taktische Gefechte ● komplexes Talentsystem ● unzählige Tuning-Möglichkeiten ● jede Charakterklasse nützlich	10/10
ITEMS	● relativ große Itemauswahl ● spezielle Waffen und Rüstungen herstellbar ● auf Dauer wenig Abwechslung	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: EPISCHES, STORY-BETONTES ONLINE-ABENTEUER.



Nicht weglaufen!

# RUNAWAY 2

Runaway hat Ende 2002 einen Adventure-Aufschwung in Deutschland ausgelöst. Das heiß erwartete Runaway 2 ist eine würdige Fortsetzung geworden – im Guten wie im Schlechten.

**O**h Gott, Brian stößt Gina aus dem Flugzeug! Die sehen wir nie wieder! Ach so, das Flugzeug schmiert gerade ab, und weil's nur einen Fallschirm gibt, lässt Brian Gina springen. So wird aus dem Urlaubsflug über der Tropeninsel Mala der Einstiegssturz ins am sehnlichsten erwartete Adventure der letzten Jahre. Mit der Bruchlandung im Dschungel beginnt für den Ex-Physikstudenten, jetzt Sunnyboy Brian die Suche nach seiner entfallenen Liebsten. Dass das sympathisch-kuriose **Runaway 2** die hohen Erwartungen dann doch nicht ganz erfüllt, liegt nicht zuletzt daran, dass Sie Gina in der Tat nicht wieder sehen.

## Trink, Affe, trink!

Zu Spielbeginn kraxelt Brian mutterseelenallein aus dem schrottreif geknautschten Was-

serflugzeug – sogar der unterwegs verstorbene Pilot ist aus dem Cockpit verschwunden. Zur Selbstrettung greift Brian auf bewährte Adventure-Lösungen zurück: alles anschauen, vieles mitnehmen, Gegenstände kurios-einleuchtend einsetzen. **Runaway 2** verschiebt – wie schon der Vorgänger – die Skala dabei eher ins Kuriose, das Einleuchtende darf auch mal auf der Strecke bleiben. Schon im ersten der sechs Kapitel machen Sie »Gebrauch« von einem versoffenen Äffchen, später schleppt Brian vom Elchkopf bis zur Beinprothese allerhand ungewöhnlichen Krimskrams mit sich herum. Wie die Sammelstücke Probleme lösen können, hat oft den erhofften Aha-Effekt. Aber eben nicht immer. Vor allem im letzten Spieldrittel häufen sich abstruse Rätsel, zu denen kein roter Logik-

Faden mehr führt. Im Ganzen bleibt das Adventure in der Überschaubarkeit seiner Schauplätze und der Menge der Gegenstände aber angenehm ausgewogen, so dass mitunter auch simples Herumprobieren hilft. Wenn Sie die Maus über einen interessanten Punkt bewegen, verändert sich der Zeiger; mit Rechtsklick wechseln Sie zwischen »Anschauen« und »Interagieren«. Eine Tastenhilfe, mit der Sie (wie in **Geheimakte Tunguska**) alle benutzbaren Dinge auf dem Schirm hervorheben, gibt es nicht. Das zwingt teilweise zum lupengenaue Abstöbern der Umgebung, auch weil kleinere Gegenstände stark mit dem Hintergrund verschmelzen. Wir sagen nur »Bugluke«.

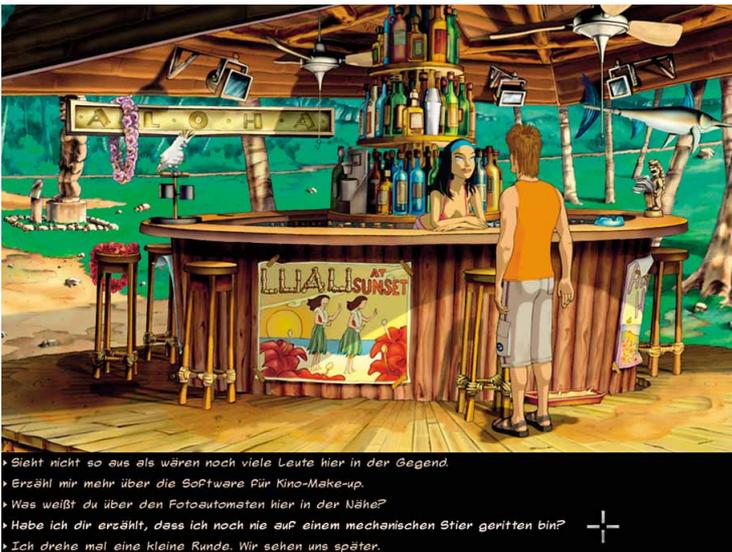
## Grafik: Kinoqualität

Dass Figuren und Hintergründe eine glaubwürdige Einheit bil-

den, mag für längere Suchminuten sorgen, tatsächlich ist es aber die größte Stärke von **Runaway 2**. Denn die Spanier von den Pendulo Studios haben das derzeit prächtigste 2D-Spiel erzeichnet. **Runaway 2** durchzieht ein stilsicherer, farbenfroher und kontrastreicher Comic-Look, selbst in der Schneedämmerung von Alaska. Vor den teilweise detailarmen Hintergründen bewegen sich Figuren eindrucksvoll flüssig und mit großer Bewegungsvielfalt. Im Gegensatz zu anderen Spielen, die sich um aufwändig zu animierende Handlungen durch Schnitte oder »Held streckt die Hand aus«-Standards herumdrücken, protzt **Runaway 2** mit stolzer Zeigelust. Jede Aktion von Brian wird dargestellt, oft mit witzigen Effekten. Immer wieder veranschaulichen Zwischensequenzen das Geschehen, deren Qualität an



Brian trifft den Aufschneider Dean Grassick. Die schwarzen Streifen haben Sie immer im Bild. Das Spiel läuft nur in 1024 x 768.



• Sieht nicht so aus als wären noch viele Leute hier in der Gegend.  
 • Erzähl mir mehr über die Software für Kino-Make-up.  
 • Was weißt du über den Fotoautomaten hier in der Nähe?  
 • Habe ich dir erzählt, dass ich noch nie auf einem mechanischen Stier geritten bin?  
 • Ich drehe mal eine kleine Runde. Wir sehen uns später.

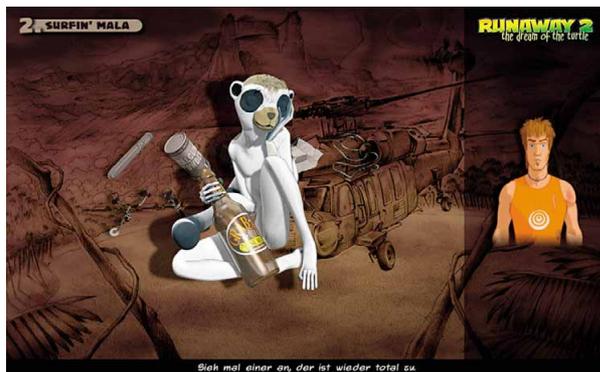
Auf Mala knüpft Brian Kontakt zum sexy Barmädchen Lokelani. Unten ist das Dialogmenü.

Animationsfilme aus dem Kino erinnert. Die Optik-Schmankerl setzt **Runaway 2** geschickt als Belohnungen ein; vor allem die spektakuläre, an Indiana Jones angelehnte Flucht aus dem Tiki-Tempel von Mala besticht durch rasantes Tempo. Das geht im Spielverlauf zunehmend verloren; dann werden die Zwischenszenen quasselastig und sind träger inszeniert. Die Kehrseite der Animationsverliebtheit: Während sich Brian bewegt, zum Beispiel kurz die

Arme verschränkt, reagiert er nicht auf Ihre Mausclicks. Sie müssen warten, bis die Animation abgespult wurde.

### Keine Ahnung, dude!

Zum Helden Brian gesellt sich eine Staffel Nebencharaktere, die sich alle durch eines auszeichnen: einen kleineren oder größeren Hau. **Runaway**-Veteranen freuen sich auf ein Wiedersehen mit vielen Bekannten, etwa der taffen Computerspezialistin Sushi oder dem Bastelge-



Brian füllt sein Inventar mit »Objekten« wie diesem betrunkenen Äffchen.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Klassischer Fall von »Einerseits-Andererseits«. Einerseits zeigt **Runaway 2** exemplarisch, was im eng gesteckten Genre noch geht. Andererseits fahren die Entwickler phasenweise Rätseldesign und Erzählstruktur voll vor die Wand. Auf der Habenseite: die bislang hübscheste 2D-Comicgrafik auf dem Markt, gute Dialoge, sympathische Figuren, intelligente Aufgaben. Im Soll: kein wirkliches Ende, ein paar schlicht unlösbare Knobelereien ohne Sinn, die immer wirrer werdende Story. Schade, denn die ersten Kapitel sind Klasse.

»Hübsch, aber lange nicht perfekt«



## TOLLES SPIEL, FURCHTBARES SPIEL



### Auf Mala

- **Rätsellogeik:** Die Gespräche mit den Charakteren strotzen vor Hinweisen für spätere Rätsel. Der nächste Schritt ist immer klar. Manche Probleme haben angenehm überraschende, aber praktisch immer nachvollziehbare Lösungen.
- **Dialogvielfalt:** Lokelani fragt uns über ihre Ex-Freunde ab. Wer zuvor gut mitgelesen hat und logisch denkt, löst das spaßige Quiz im Handumdrehen.
- **Spielfluss:** Beim Stromrätsel haben wir den Saft zu Lokelanis Hütte abgedreht, was nicht nötig gewesen wäre. Als wir dorthin müssen, stellt Brian ihn in einer kurzen Zwischensequenz automatisch an.
- **Bedienkomfort:** Auf der Inselkarte reist Brian per Mausclick zum Zielort. In späteren Spielgebieten fehlt die Karte.
- **Augenschmaus:** Nach den Aufgaben im Tiki-Tempel flieht Brian in einer spektakulär animierten Zwischensequenz.



### Auf Sushis Yacht

- **Bedienungsärger:** Bislang hat Brian beim Durchsuchen von Containern alle brauchbaren Gegenstände auf einmal herausgenommen. Nun müssen wir plötzlich zweimal klicken.
- **Logiklücke:** Das Rätsel um Camilles Weinflaschen ist schlicht unsinnig. Für die abstruse Lösung gibt es keinerlei Hinweise.
- **Komfortmangel:** Bislang ließen sich alle Laufwege abkürzen. Nun müssen wir zuschauen, wie Brian Türcodes eintippt.
- **Dialogfehler:** Den Abenteurer Dean können wir schon nach einem Zeitungsartikel fragen, von dem wir noch gar nicht wissen, dass wir ihn brauchen.
- **Technikbug:** Brian redet mit der verzerrten Interkom-Stimme, auch wenn er gar nicht mehr ins Interkom spricht.
- **Geduldprobe:** Gleich fünfmal sehen wir langatmigen Tauchsequenzen zu, die sich spannungslos hinziehen.

nie Saturn. Neu dabei sind unter anderem die hawaiianische Schönheit Lokelani, deren Zeitrechnung in Ex-Freunden geht, oder der grimmige Armee-Colonel Kordsmeier mit seiner zwielichtigen Kollegin Tarantula. Die Neuzugänge besitzen durchweg Charme, aber selten Tiefe, auch weil es Pendulo versäumt hat, angelegte Konflikte zu Ende zu führen. Der aufschneiderische Abenteurer Dean Grassick beutet beispielsweise seine Begleiterin Camille aus. Ihn dürfen wir verspotten, sie trösten, aber den Windbeutel Grassick vor Camille clever bloßzustellen, das erlaubt uns das Spiel nicht.

Dafür gibt sich **Runaway 2** sichtlich Mühe, seinen Charakteren eigenwillige Schrollen einzuhauchen. Dass das meist gut klappt, liegt am Sprachwitz, der sich auch in der (durchwachsenen, teils fehlerhaften) Übersetzung noch erhält – und an den exzellenten Sprechern. Rutger palavert im gemächlichen Duktus eines Cannabis-Konsumenten, Lokelani säuselt mit verführerischer Unschuld, Kordmeier bellt Militärklischees. Gelegentlich verwandelt das Spiel die selbst zuge-

spielten Bälle sogar in so großartige Tore wie das Gespräch zwischen dem hawaiianischen Aussteiger Kai und dem australischen Surfer Knife: »Hey brah, wie würdest du brah übersetzen?« – »Keine Ahnung, dude.« – »Echt nicht, brah?« – »Wenn ich's doch sage, dude!«

### Unnütze Gegenstände

**Runaway 2** ist ein humorvolles Spiel in der Tradition der Comic-Adventures aus der LucasArts-Ära. Die Qualität der Vorbilder erreicht es nicht immer, denn manche Scherze wirken zu konstruiert. Der Wissenschafts-Spinner Joshua beispielsweise, als Superschulle angelegt, wird im Spielverlauf zur ermüdenden Nervensäge. Dennoch: In **Runaway 2** gibt's gut zu Schmunzeln, auch wegen vieler Seitenhiebe – auf Indiana Jones beispielsweise, auf Adventure-Standards, aber auch auf Spieleredakteure, was wir hiermit öffentlich brandmarken und verurteilen. Im letzten Kapitel serviert das Spiel so viele rückbezügliche Running Gags, dass es eine schiere Freude ist. Dort





Im vierten Kapitel reist Brian nach Alaska. Und spricht mit einer Elchpuppe.

finden Sie zum Beispiel auf einem Piratenschiff eine »Truhe unnützer Gegenstände«, darin unter anderem Besteck, Ohrenstäbchen, ein Duftbaum, ein Piratenhirn und ein Gummihuhn mit einem Rad in der Mitte.

**Falsch gelernt**

Rästeltechnisch bewegt sich Runaway 2 auf bewährtem Territorium: Die meisten Probleme lösen Sie mit Gegenständen und Gesprächen, dreimal stehen aber auch simple Denkspiele auf dem Plan. Brian handhabt

seine Umgebung konsequent linear: Er benutzt Dinge erst dann, wenn er weiß, wofür sie nötig sind. Das bedeutet, dass Sie durch Umschauen und Reden erstmal das Problem kennen müssen, bevor Sie sich an die Lösung machen. An sich ganz logisch, allerdings heißt das auch, dass Gegenstände auf einmal wichtig werden, die es vorher nicht waren. Sie müssen sich also darauf einstellen, schon Abgehacktes wieder abzuklappern. Ein Beispiel, das uns schier zur Verzweiflung getrieben hat und das wir Ihnen hier aus humanitären Gründen veratzen: Aus der oben beschriebenen »Truhe unnützer Gegenstände« kann Brian ein Stück Seife fischen; allerdings erst, nachdem er weiß, dass er etwas waschen muss. Und: Dass in der Truhe Seife liegt, hat das Spiel vorher nie erwähnt! Handelt Brian zu Spielbeginn oft automatisch, verlangt Ihnen Runaway 2 später viel Wiederholungsarbeit ab (siehe Kasten »Tolles Spiel, furchtbares Spiel«). Das widerspricht dem Lernprozess und sorgt für Frust: Die Mechanismen, die Sie anfangs beigebracht bekommen, bricht das Spiel später ohne Begründung. Den bittersten Nachgeschmack hinterlässt aber das Ende. Nach sechs durchweg unterhaltsamen Kapiteln spitzt sich die Handlung zu, alles ist bereit fürs große Finale – und dann läuft der Abspann, »Fortsetzung folgt«. Ob Brian Gina doch irgendwann wiedersieht, steht also in den Sternen. CS

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2807



Schicke Zwischensequenzen belohnen immer wieder für gelöste Aufgaben.

**RUNAWAY 2 ADVENTURE**

ENTWICKLER: Pendulo Studios (Runaway, GS 1/03: 76 Punkte)  
 PUBLISHER: Anaconda  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: Klappbox, 1 DVD, 28 S. Handbuch

TERMIN (D): 24.11.2006  
 CA. PREIS: 40 Euro  
 USK: ohne Altersbeschr.

**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT: 12 Stunden

GENRE: ABENTEUER

SZENARIO: realistisch (fiktiv) | RAISELSTIL: Denksport (Kombination) | DIALOGE: starr (dynamisch) | ACTION: keine (häufig) | HANDLUNG: einfach (komplex)

SPANNUNG: Toller Start, dann zunehmend wirr. Offenes Ende.

EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
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	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht | SPIELMECHANIK: einfach | SPIELTEMPO: langsam

HILFEN: — | SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-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	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFIERT VON: —

BILDFORMATE: 4:3 | 5:4 | 16:9 | 16:10 | KOPIERSCHUTZ: Securom  
 TON: Stereo | 4.0 | 5.1 | 6.1 | 7.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ farbenfroher Comic-Stil + exzellente Animationen + viele Zwischensequenzen - Hintergründe teils detailarm und leblos	8/10
SOUND	+ passende, ausgezeichnete Sprecher + stimmiger Soundtrack mit eigenen Liedern - Geräuschkulisse dünn	9/10
BALANCE	+ keine Sackgassen - abstruse Aufgaben ohne Hinweise - Pixel-Sucharbeit - gegen Ende zunehmend unlogischer	6/10
ATMOSPHERE	+ stimmungsvolle Schauplätze + unterhaltsamer Humor - schwacher Spannungsbogen - Gina retten? Ziemlich egal	9/10
BEDIENUNG	+ klare Maussteuerung + Abkürzungsfunktion - Wartezeiten vor Aktionen, wenn Animationen laufen	9/10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + ausgewogene Charakterzahl - Spiel bricht ab, ohne die Handlung zu Ende zu führen - streng linear	8/10
HANDLUNG	+ verschachteltes Geheimnis - teils arg konstruiert - nicht immer nachvollziehbar	7/10
CHARAKTERE	+ Wiedersehen mit Bekannten aus Teil 1 + skurril und sympathisch - keine Tiefe - teils nicht logisch weitergeführt	6/10
DIALOGE	+ Dialogwitz + Dialogrätsel + viele Auswahlmöglichkeiten - linear, keine Verzweigungen	9/10
RÄTSEL	+ Inventar- und Kombinationsrätsel - immer wieder abstrus und unlogisch - unwichtige Objekte werden plötzlich wichtig	8/10

**PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND**

FAZIT: GRAFIK UND HUMOR VERSÖHLEN MIT VIELEN MACKEN.

**79** SPIELSPASS

- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 2808
- USK: ohne Altersbeschränkung

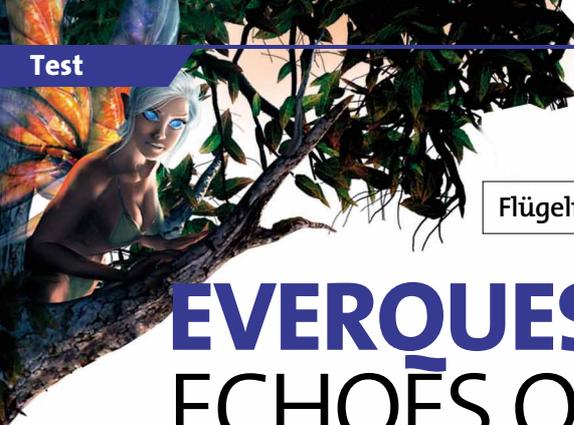
CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Ich habe noch keine Figur so demontiert gesehen wie Gina: Im Abenteuer spielt sie keine Rolle mehr, ihr »Retter« Brian macht derweil mit anderen Frauen rum. Verschenktes Potenzial steckt in diesem Spiel sowieso zur Genüge. Viele Charaktere (vor allem die bösen) baut Runaway 2 erst auf, um sie dann zu vergessen. Alle Logik und ein Großteil des Komforts der ersten Spielhälfte gehen gegen Ende fluten. Und das offene Ende ist kein Spannungsträger, sondern eine Enttäuschung! Dürfen wir wieder vier Jahre warten, bis es weiter geht?!

**Eine Augenweide**  
 So, durchatmen. Hatte ich Spaß beim Spielen? Aber ja! Denn bei allen Schwächen ist Runaway 2 ein tolles Abenteuer. Das liegt vor allem an der schön stimmungsvollen, fein animierten Grafik und – zumindest stellenweise – am ironischen Witz. Beides belohnt mich durchgehend für gelöste Probleme. Die Atmosphäre passt, die Schauplätze sind exotisch, Brian sympathisch-eigenwillig. Und wer sich in die verquere Logik der Spielwelt eingedacht hat, bekommt viele der Rätsel schließlich auch heraus. Eine Empfehlung ist Runaway 2 also allemal – aber bei weitem keine Referenz.



»WEN soll ich retten?«



Flügelfrauen und Flügel männer

# EVERQUEST 2 ECHOES OF FAYDWER



Während die Helden von Azeroth immer noch auf ihr erstes Addon warten, hat Norrath schon die dritte Kontinent-Neuentdeckung hinter sich. Und diesmal ist sogar eine neue Spielerrasse dabei.

**K**eine Fantasy-Welt ohne anständige Fabelwesen. Im dritten **Everquest 2**-Addon **Echoes of Faydwer** treten in dieser Rolle die Fae an, die sich auf Norraths jüngst entdeckter Landmasse Faydwer wohnlich eingerichtet haben. Wer sich mit einer Fae in Sonys Online-Rollenspiel stürzt, freut sich über ein neues Startgebiet, 350 neue Quests, 20 neue Zonen und über 40 neue Monstertypen. Sowohl neue Spieler als auch eingespielte Gilden mit

70er-Veteranen finden in den fünf Hauptgebieten von Faydwer abwechslungsreiche Herausforderungen. Gilden können sich endlich einen Umhang für die Abenteurergemeinschaft erstellen, der je nach Gildenstufe unterschiedlich aufwändig ist.

Statt die obere Levelgrenze anzuheben, hat Sony das Achievement-System für Subklassen wie Hexenmeister erweitert, so dass Sie sich mit mächtigeren Zaubern und Schutzzaubern umgeben können. Zusätzlichen Einfluss auf die Fähigkeiten des eigenen Charakters hat die Verehrung einer von acht Gottheiten. Spezielle Quest-Linien führen den Spieler auf den Pfad seines Gottes, auf dem am Wegesrand legendäre Gegenstände, neue Fähigkeiten und Zaubersprüche als Belohnung warten.

### Fliegen lernen

Dank Flügeln schweben die Fae durch die Gegend, auf Pferden oder unter Wasser legen die Feen-Wesen andächtig die farbenfrohen Flughilfen an. Große Hindernisse können die Fae zwar nicht einfach überfliegen,

ein Fall aus schwindelerregender Höhe ist für die zierlichen Waldgeister dagegen nicht gesundheitsgefährdend. Mit dem Addon ändert sich für alle Spieler das Herstellen von Gegenständen deutlich; die alten Handlungsgilden sind passe, ab sofort sind Ausbilder und Werkbänke in den Städten verteilt und auch mal unter freiem Himmel zu finden. In der Verkaufsversion ist übrigens nicht nur das Addon enthalten, sondern auch das Hauptspiel plus der beiden Er-



Lange von den Fans gewünscht, jetzt endlich da: individuelle Umhänge für Gilden und Abenteurer.

weiterungen **Desert of Flames** sowie **Kingdom of Sky**.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3025

DIRK STEIGER

dirk@gamestar.de

Everquest 2 schlägt die Konkurrenz immer noch in vielen Disziplinen. Es erzählt Quests epischer, oft ist das stupide Erlegen von Kreaturen gar nicht erforderlich. Immer noch einzigartig ist die nahezu durchgehend hervorragende Sprachausgabe, was die Atmosphäre deutlich verdichtet. Zudem ergänzt Echoes of Faydwer den orchestralen Soundtrack des Spiels um wunderschöne Kompositionen. Die deutsche Übersetzung ist nach wie vor irreführend und schlichtweg schlecht – Rollenspiel-Genießer sollten das Spiel unbedingt auf Englisch erleben.

»Meine Fee bitte Englisch!«



Im Reich der Fae herrschen Magie und besonders knallige Farbenspiele.

### EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Sony Online Entertainment (EQ 2: Kingdom of Sky, GS 05/06: 86 Punkte)  
 PUBLISHER Koch Media  
 SPRACHE Englisch / Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch  
 TERMIN (D) 14.11.2006  
 CA. PREIS 35 Euro / 13 Euro mntl.  
 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 HIGHERD-PCS			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> <li>Radeon 9500 / 9600</li> <li>Geforce 6600 GT</li> <li>Radeon X600 / X700</li> <li>Radeon 9700 / 9800</li> <li>Geforce 6800 GT</li> <li>Radeon X800 XL</li> <li>Geforce 7600 GT</li> <li>Radeon X850 XT</li> <li>Radeon X1900 XT</li> <li>Geforce 7900 GTX</li> </ul>	
1,4 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte			1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1 GB RAM 8,0 GB Festplatte				
PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren, RAM, Grafikkarte										
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ -										
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										



DVD: Test-Check



USK: ab 12 Jahren

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Zaubereffekte und Texturen + tolle Figur-Animationen - Rüstungen unterscheiden sich nur minimal	8/10
SOUND	+ epischer Orchester-Soundtrack + sehr gute englische Sprachausgabe + gute Surround-Sound-Abmischung	9/10
BALANCE	+ Klassen ergänzen sich in Gruppen sehr gut + ausgefeiltes Achievement-System - PvP-Angriffstaktiken schwer zu entwickeln	9/10
ATMOSPHERE	+ stimmig gestaltete Spielzonen + mitunter karge Landschaften - immer wieder Ladepausen beim Wechseln zwischen Zonen	9/10
BEDIENUNG	+ frei konfigurierbares Interface + Interface-Import für neue Charaktere - grundlegende Interface-Anordnung nicht optimal	8/10
UMFANG	+ neue Rasse und neuer Kontinent für alle Spieler-Level + neues Gebiet sofort betretbar + zahlreiche Instanzen und World-Events	10/10
QUESTHANDLUNG	+ Rätsel- und Geschichts-Quests + gutes Quest-Journal - manchmal nur vage Weg- und Ziel-Beschreibungen	9/10
TEAMWORK	+ vorbildliches und ausgefeiltes Gildensystem + Gruppen-Kombo-Attacken - Teilen von Quests kompliziert	10/10
KAMPFSYSTEM	+ viele unterschiedliche Kampfstile + einfache Gruppen- und Raid-Verwaltung - Solo-Kämpfe ab Level 20 sehr schwer	8/10
ITEMS	+ mächtige Gegenstände dank ausgeklügelter Berufe - nur wenige Rüstungssets - ähnliche Items mit großen Preisdifferenzen	7/10

PREIS/LEISTUNG **GUT** SOLOSPIELZEIT 80 Stunden

FAZIT: EPISCHES ONLINE-SPEKTAKEL FÜR GENIESSER.



# ARCHLORD

Vor der Weltherrschaft die Online-Ochsentour.



Der menschliche Bogenschütze startet einen Spezialangriff mit zwei Pfeilen gleichzeitig.



DVD:  
Test-Check



USK:  
ab 12 Jahren

**P**riestermangel macht nicht nur der katholischen Kirche zu schaffen, sondern auch dem Online-Rollenspiel **Archlord**. Das bietet zwar acht Charakterklassen, doch Heiler sind nicht dabei. Wer an-

geschlagen ist, muss auf Tränke zurückgreifen oder ewig auf die elend lahme Regeneration warten. Währenddessen haben Sie immerhin Zeit, sich über das eigentlich innovative **Archlord**-Konzept zu wundern: Wenn erfolgreiche Spieler die Unterstützung ihrer Gilde haben, diverse Artefakte erkämpfen und in vielen PvP-Kämpfen erfolgreich sind, können sie der Archlord werden. Als solcher bestimmen sie über Wetter, Wirtschaft und Monster. Allerdings hat es in den zwei Jahren seit dem Erscheinen des Spiels in Korea noch kein einziger Spieler geschafft, dieses Amt zu erringen. Kein Wunder, lange vor dem Ziel werden Sie wegen verkorkster Bedienung, grauenvoller Lokalisierung, sturzöder Quests («Töte fünf Fledermäuse» etc.) und stumpfsinniger Kämpfe aufgeben. Oder ins Kloster gehen, um **Archlord** zu entfliehen und den Priestermangel zu stoppen.

MS

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2998](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2998)



Mondelfen-Elementarstein rufen Tiere.

MARKUS SCHWERDETEL [markus@gamestar.de](mailto:markus@gamestar.de)

Ich mag Online-Rollenspiele, auch und erst recht wenn sie nicht World of Warcraft heißen. Aber nach etlichen Stunden Archlord bin ich todfröh um meinen Beta-Account für Burning Crusade. Denn was Codemasters da als Vollpreistitel veröffentlicht, würde bei Blizzard nicht mal als frühe Alpha durchgehen. Viele Quests zum Beispiel konnte ich gar nicht lösen, weil im Questlog statt einer klaren Anweisung nur »translation required« zu lesen war. Doch selbst perfekt übersetzt wäre Archlord nur ein weiterer Korea-Grinder, der sich (und uns) den Weg in den Westen lieber erspart hätte.

»Translation required«



## ARCHLORD

GENRE	Online-Rollenspiel
PUBLISHER	NHN / Codemasters
CA. PREIS	45 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,4 GHz, 512 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT



Watson, mit diesem Spiel stimmt etwas nicht

# SHERLOCK HOLMES SPUR DER ERWACHTEN

Der Schläfer erwacht! Und die Spieler schlafen währenddessen ein.

**M**an kann Frogwares keine mangelnde Experimentierfreude vorwerfen. Ihr erstes Spiel mit Sherlock Holmes, **Mystery of the Mummy** (2002), schickte Sie aus der Ich-Perspektive durch Render-Räume. Dann steuerten Sie Holmes im **Geheimnis des silbernen Ohrings** (2004) als Polygonfigur vor festen Hintergründen. Nun se-

hen Sie wieder durch die Augen des Meisterdetektivs, diesmal auf frei begehbare 3D-Gegenständen. In denen heftet sich Holmes an **Die Spur der Erwachten**.

### Fallen lassen!

Sherlock Holmes stolpert eher zufällig über den Fall, als der maorische Diener eines Nachbarn verschwindet. Daraus entwickelt sich ein zunehmend mystischer Fall, der um den finsternen Cthulhu-Kult aus den Geschichten H.P. Lovecrafts gestrickt ist. Die Spur führt von den Straßen um die Baker Street 221b ins nächtliche Hafenviertel Londons und von dort zu drei weiteren Schauplätzen, darunter die US-Stadt New Orleans. Dort wird Watson die Reisetasche gestohlen, was zu einer temporeichen Verfolgungsjagd durch die Stadt führt. Dabei setzen Sie die Umgebung ein, um voranzukommen. **Die Spur der Erwachten** nutzt die PhysX-Engine für Physikeffekte und die wiederum für hübsche Rätsel. So müssen Sie etwa einen hängenden Wasserbottich verschieben und dann vom Seil lö-

sen, um durch sein Fallgewicht eine Tür aufzusprengen.

### Sagen Sie's mir

In Detektiv-Manier durchsuchen Sie Schauplätze nach Hinweisen; durch die Ich-Perspektive und 3D-Grafik lassen Sie Ihr virtuelles Auge frei herum-schweifen. Aufpoppende Symbole zeigen an, wann ein Gegenstand von Interesse ist. Die Symbolhilfe ist bitter nötig, denn viele Schauplätze sind viel zu dunkel. Die mehrteiligen Quiz-



Holmes und Watson setzen die Kräfte der Physik ein.

fragen aus dem Vorgängerspiel gibt es nicht mehr. Stattdessen müssen Sie Antworten auf Fragen Marke »Wo müssen wir als nächstes hin?« eintippen, die Sie in der Regel aus Holmes' gut geführten Fallnotizen herauslesen. Ärgerlich: Aus diesem Fragemodus entlässt Sie das Spiel nicht mehr, bevor Sie nicht korrekt geantwortet haben – nicht mal ins Hauptmenü. Zudem lassen sich die meisten Dialoge nicht abbrechen.

CS

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2983

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Nach Baphomets Fluch 4 kommt hier ein zweites Paradebeispiel für den sinnlosen Einsatz von 3D-Grafik. Das Spiel gewinnt nichts dadurch, dass man sich frei durch Dunkelgründe tastet, sondern bringt nur elende Lauferei, leblos-triste Umgebungen und noch mehr Gelegenheit mit sich, Fitzel-Gegenstände zu übersehen. Bevor Frogwares sich an so gewagte Kreuzungen wie einen Holmes-Cthulhu-Mix macht, hätten sie ihr Grundthema beherrschen sollen. Nach wie vor sind alle Charaktere Abziehbilder, macht die Handlung Bocksprünge und fehlen häufig Hinweise. Immerhin: Die Verfolgungsjagd in New Orleans gehört zum Originellsten, was ich seit geraumer Zeit in Adventures gesehen habe. Lohnt das den Kauf? Nur für anspruchlose Rätselfreunde.



»Ich tappe im Dunkeln«



In New Orleans verfolgen wir einen fliehenden Dieb aus der Ich-Perspektive.

**SHERLOCK HOLMES: SPUR DER ERWACHTEN**

ENTWICKLER: Frogwares (In 80 Tagen um die Welt, GS 12/05: 70 Punkte)  
 PUBLISHER: Frogster  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Schuber, 1 DVD, 24 S. Handbuch USK ab 12 Jahren

TERMIN (D): 23.11.2006  
 CA. PREIS: 30 Euro

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

TECHNIK	FÜR ÄLTERE PCS			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
	1,0 GHz Intel			1,8 GHz Intel			2,4 GHz Intel			■ Radeon 9500 / 9600
	1,0 GHz AMD			XP 1600+ AMD			XP 2200+ AMD			■ Geforce 6600 GT
	512 MB RAM			1,0 GB RAM			1,0 GB RAM			■ Radeon X600 / X700
	2,5 GB Festplatte			2,5 GB Festplatte			2,5 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: —  
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Tages  
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG	DETAILS	NOTIZEN	WERTUNG
GRAFIK	+ detaillierte Gesichter - teilweise trist und blockig - kleine Texte schlecht lesbar - zu wenige, oft holzerne Animationen		6/10
SOUND	+ gute Sprecher + stimmungsvolle Musik, aber... - ...zu selten, oft nur Stille - viel zu wenige Soundeffekte		6/10
BALANCE	+ Rätsel weitgehend nachvollziehbar - zu wenige Hinweise - Sterben ohne Rücksetzpunkte - viel Lauferei		6/10
ATMOSPHERE	+ Spannungsmomente + Detektiv-Flair - leblose Levels (London!) - teils viel zu dunkel		6/10
BEDIENUNG	+ gut funktionierendes Symbolsystem - Gespräche und Sequenzen nicht abbrechbar		7/10
UMFANG	+ wechselnde Schauplätze + angemessene Spieldauer - Orte teils unnötig groß		7/10
HANDLUNG	+ gutes Grundgeheimnis + Mystik-Logik-Mix - stellenweise unglaubwürdig und albern - sprunghafte Folgerungen		6/10
RÄTSEL	+ intelligente Physikrätsel + Verfolgungsjagd in New Orleans - streng linear - alberne Quizfragen		7/10
DIALOGE	+ tragen die Handlung - mäßig choreografiert, viele Pausen - gelegentlich fehlerhaft übersetzt		7/10
CHARAKTERE	+ Holmes und Watson einigermaßen gut getroffen - Nebencharaktere und ihre Motivation nicht immer glaubwürdig		6/10

PREIS/LEISTUNG: **BEFRIEDIGEND** SOLOSPIELZEIT: 10 Stunden

FAZIT: KOMBINIERE: MIESE TECHNIK RUINIERT DEN KRIMI.



DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3061

USK: ab 12 Jahren

# PHANTASY STAR UNIVERSE

Rollenspielkämpfe als Fließbandarbeit im All.



Der gewaltige Kamatoze verletzt uns mit seinen zwei Leuchtklingen schwer.



► DVD:  
Test-Check



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK 3007



► USK:  
ab 12 Jahren

**E**ine Gruppe Teenager rennt quer durch bonfarbene Landschaften. Dabei schlagen sie mit riesigen Schwertern Schneisen in Androidenschwärme. Szenen wie diese gibt's nur in japanischen Konsolen-Rollenspielen.

**Phantasy Star Universe** bietet neben kostenpflichtigen Online-Modi ein umfangreiches Solo-Abenteuer. Der Test in dieser Ausgabe bezieht sich auf den Story-Modus. Den Mehrspieler-Part testen wir in Kürze.

Die Rahmenhandlung ist schnell erzählt: Der junge Ethan Waber schließt sich der Schutztruppe Guardians an, um das

Gurhal-System vor der bösen Alienrasse Seed zu bewahren. Die Quests laufen wie die Online-Missionen der Vorgänger ab: In linearen Levels sind Sie meist mit einem Haufen Gegner in einem durch Tore eingegrenzten Abschnitt eingesperrt. Sie müssen dann so lange kämpfen, bis Sie eine vorgegebene Anzahl an Feinden besiegt haben. Häufig sehen Sie Zwischensequenzen, in denen Sie sich durch holprig übersetzte Sprechblasendialoge klicken. Trotzdem hat die Spielwelt ihren Charme: Das Design ist stimmig, die Effekte sind echte Hingucker und die ausgefallenen Bossgegner eine Herausforderung. Allerdings hat Sega die Technik nicht an den PC angepasst. Die Levels bestehen aus wenigen Polygonen, und wie in der sechs Jahre alten Dreamcast-Version werfen die Charaktere simple Kreisschatten. **SAM**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3008

SASCHA MUTSCHLER

sascha@gamestar.de

Selbst mit Gamepad ist das Ding nur umständlich spielbar. Und dann dieses stupide Zwei-Tasten-Angriffssystem! Warum bin ich trotzdem gerne im Phantasy Star Universum unterwegs? Weil nach kurzer Zeit das Diablo-ähnliche Spielprinzip mit seiner Sammelsucht greift. Ich möchte unbedingt eine bessere Waffe und unbedingt die Rüstung ausbauen. Obendrein bekomme ich mal was anderes als das übliche Elfen-gegen-Orks-Szenario. Wer keine Konsole hat, greift zu.

»Anders leveln«



## PHANTASY STAR UNIVERSE

GENRE Rollenspiel  
PUBLISHER Sega  
CA. PREIS 45 Euro  
ANSPRUCH Einsteiger

MINIMUM 1,6 GHz  
256 MB

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

