



# WILDE ORKS UND TOTE HUNDE

**BETATEST IN AZEROTH.** Blizzard ist knauserig: Nur 30 Beta-test-Zugänge für das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** gab's für ganz Deutschland. Gleich zwei davon haben wir ergattert. Die begehrten Codes trudelten extrem knapp vor Heftschluss bei uns ein und wurden nach einigen Redaktions-Raufereien und hitzigen Wortduellen unter unseren Redakteuren vergeben: Georg und Michael durchstreifen jetzt Azeroth und sammeln Gold und Erfahrungspunkte. Wenn Sie ebenfalls online abenteuerern wollen, sollten Sie öfter mal auf der deutschen Website von Blizzard vorbeischaun (► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/033](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/033)). Denn dort soll laut Blizzard schon bald die Anmeldung zum europäischen Betatest starten.

**MAX MUSS STERBEN.** Ein Schock für Adventure-Fans: LucasArts stellt die Entwicklung von **Sam & Max 2** ein! Unverständlich, schließlich machte das Programm in unserer Preview in GameStar 04/2004 einen gelungenen Eindruck und war schon weit fortgeschritten. Inzwischen laufen Online-Petitionen, die LucasArts bewegen sollen, diese Entscheidung zu überdenken. Machen Sie mit (► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/034](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/034)), vielleicht schaffen es der Hundedetektiv und sein Hasenfreund dann doch noch auf Ihren Monitor!

## INHALT

Black Mirror	106
Schizm 2	107
Beyond Divinity	108
Dark Age of Camelot:	
Trials of Atlantis (dt.)	109
Shadowbane	109

### GAMESTAR-ROLLENSPIEL-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Knights of the Old Republic dt.	Rollenspiel	02/04	93%
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
4	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
5	Gothic 2 + Addon	Rollenspiel	10/03	88%
6	Neverwinter Nights + Addons	Rollenspiel	02/04	88%
7	Dark Age of Camelot + Addons	Online-Rollenspiel	05/02	87%
8	Sacred	Action-Rollenspiel	03/04	87%
9	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
10	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
11	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
12	The Westerner	Adventure	04/04	85%
13	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	01/04	84%
14	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
15	Runaway	Adventure	01/03	84%
16	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
17	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
18	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
19	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
20	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
21	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
22	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
23	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
24	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
25	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%

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



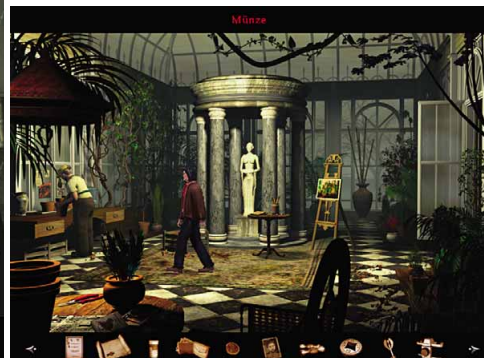




Das Schloss Black Mirror ist der Dreh- und Angelpunkt der spannenden Geschichte um ein Familien-Geheimnis.



Allgemeinwissen gefragt: Ordnen Sie Planeten Kugeln zu.



Im Gewächshaus trifft Samuel den zwielichtigen Gärtner.

### Gruseln per Mausclick

# BLACK MIRROR

Mord im Horror-Herrenhaus: Rätseln Sie sich durch ein Adventure der Atmosphäre-Extra-klasse – aber bringen Sie viel Geduld mit.

**D**er alte William Gordon stirbt unter mysteriösen Umständen. Sind dunkle Mächte im Spiel? Der Enkel des Verstorbenen geht auf die Suche nach der Wahrheit: Im 2D-Adventure **Black Mirror** lenken Sie Samuel Gordon per Maus durch sechs Story-Kapitel und decken ein uraltes Familien-Geheimnis auf.

### Logische Gänsehaut

Alle Schauplätze passen ins düstere Grusel-Szenario: Samuel erforscht unter anderem das verfallene Herrenhaus der Gordons,

die Katakomben der Dorfkirche und eine Leichenhalle. Dezentere Musik sorgt an bestimmten Stellen für wohlige Gänsehaut, beispielsweise wenn Sie ein zerrissenes Foto Stück für Stück zusammensetzen – um schließlich in ein fremdes, bedrohliches Gesicht zu blicken.

Die zahlreichen Rätsel sind logisch und nachvollziehbar. Beispielsweise nimmt Samuel mit Knet den Abdruck eines Schlüssels; mit dieser Gussform wandert er zum Dorf-Kriminellen, der eine Schlüssel-Kopie herstellt. An wenigen Stellen warten knifflige Denk-Aufgaben wie etwa Verschiebe-Puzzles. Seltenes Ärgernis: Ab und zu fehlt der rote Faden, und Sie wissen nicht, wo's weitergeht. Erst ein Gespräch mit einer Randperson führt dann die Handlung fort.

### Laber-Last

Die Spielcharaktere sind vielschichtig. Alle wirken, als hätten sie etwas zu verbergen. Gute Dialoge tragen zur düsteren Stimmung bei, ziehen sich aber oft in die Länge. Zum Beispiel liest Ihnen das Spiel mehrere Minuten lang aus einem Buch vor. Wenn

Sie die Texte wegklicken, gehen Atmosphäre und Infos verloren.

Pixelige, grob animierte Personen stehen in scharfem Kontrast zu den hübsch gezeichneten Ku-

lissen. Ein Extralob verdient sich Publisher DTP für die erstklassige Vertonung; Samuel Gordon spricht mit der deutschen Stimme von Johnny Depp. **GR**

### MICHAEL GRAF

Für mich steht fest: Kein aktuelles Adventure bietet eine dichtere Atmosphäre als Black Mirror! Düstere Schauplätze, passende Synchronsprecher und stimmungsvolle Musik fesseln mich ans Spiel.

Die Kehrseite der Medaille: Ausufernde Dialoge und Vorlese-Passagen bringen Längen in die Story und versalzen Ungeduldigen die Grusel-Suppe. Wer sich auf die Texte einlässt, erlebt ein spannendes Abenteuer mit logischen Rätseln – und einer vorbildlich langen Spielzeit.

»Lang anhaltende Spannung«



**BLACK MIRROR ADVENTURE**

PUBLISHER: DTP, (01805) 216 698  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 2 CDs, 16 Seiten  
 MULTIPLAYER: —  
 INTERNET: ☐ Netzwerk: ☐ Modem: ☐ an 1 PC

RELEASE (D): 7.4.2004  
 CA. PREIS: 40 Euro  
 USK: ab 12 Jahre

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	400 MHz CPU	800 MHz CPU	1.2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			

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

EINGEWÖHNUNG: 10 Minuten SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

ALTERNATIVEN: The Westerner (85%, GS 04/04) Witziger, flotter 3D-Comic-Western.  
 Baphomets Fluch 3 (73%, GS 01/04) Atmosphärisch, aber schwache Rätsel.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- dichte Grusel-Atmosphäre
- logische Rätsel
- Spitzen-Lokalisation
- stimmungsvolle Kulissen
- langatmige Vorlese-Passagen
- ausufernde Dialoge
- stellenweise kein »roter Faden«
- pixelige Personen

GRAFIK: ☒ Gut  
 SOUND: ☒ Sehr gut  
 BEDIENUNG: ☒ Gut  
 MULTIPLAYER: ☐ —  
 PREISLEISTUNG: ☒ Gut

FAZIT: SPANNENDES GRUSEL-ADVENTURE MIT LANGEN.

**80**





Nachdenken statt nachladen

# SCHIZM 2

Sieht aus wie ein Ego-Shooter, steuert sich auch so ähnlich – aber wegen harter Rätsel gibt's qualmende Schädel statt heißer Gefechte.



In diesem wunderschönen Labyrinth müssen Sie den richtigen Weg finden.

Über den handelsüblichen Sonntagmorgen-Kater nach einer durchzechten Nacht kann Sen nur müde lächeln. Er wacht zwar auch mit einem Brummschädel und ohne Erinnerung auf, erfährt aber, dass er seinen Heimatplaneten vor über 200 Jahren in einen Bürgerkrieg gestürzt hat. In **Schizm 2** schlüpfen Sie in Sens Haut und lösen das Geheimnis um seine Vergangenheit.

Ungewöhnlich für ein Adventure: Wie in einem Ego-Shooter agieren Sie aus der Ich-Perspektive. Per Keyboard steuern Sie Sens Laufrichtung und blicken sich mit der Maus um. Allerdings löst die linke Maustaste keinen Angriff aus. Stattdessen bedienen

Sie per Klick Maschinen. Außerdem gibt's in **Schizm 2** weder Inventar noch Kämpfe, Geschicklichkeitseinlagen, interaktive Dialoge, eine Übersichtskarte oder sonstige Spielmenüs. In der Spieschachtel finden Sie dafür eine Lösungshilfe. Die erklärt einige Puzzles bis ins Detail, bei anderen steht dort nur eine grobe Anleitung. Keine Angst – auch mit diesen Tipps ist das Programm noch eine Herausforderung.

## Technik kontra Natur

Im Spielverlauf landen Sie bald auf dem Planeten Sarpedon. Dort schweben bizarre Objekte am Himmel, außerirdische Pflanzen ranken sich durch Täler, mysteriöse Apparate warten

auf Arbeit. Allerdings ist der Planet fast leblos, lediglich zwei Ureinwohner-Grüppchen zanken sich noch: die technikverliebten Tansai und die naturverbunden Ansala. Die bekommen Sie nur in Zwischenszenen zu sehen.

Um voranzukommen, müssen Sie vor allem Geräte bedienen. Das ist anfangs noch recht einfach: An einer aus vielen Einzelteilen bestehenden Brücke drehen Sie per Schalter einzelne Abschnitte so lange, bis sich ein begehbare Steg bildet. Später ordnen Sie Farben, Töne und Symbole einander zu, die Sie in einem Ansala-Dorf auf weit voneinander gestellten Tafeln finden. Dass diese zum Rätsel gehören, und wie die Elemente zusammenpassen, müssen Sie schon selbst herausfinden. Teilweise stehen Sie sogar vor mathematischen Herausforderungen: Dann sollen Sie zum Bei-



Die Tansai schicken Sen auf einen Geheimauftrag.



Drehen der Gebilde leitet Laserstrahlen auf eine Linse.

spiel Zahlen vom Zehner- ins Vierer-, später ins Zwölfersystem umrechnen.

PS

## SCHIZM 2 ADVENTURE

PUBLISHER: Dreamcatcher, (0190) 846 048

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 15.3.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 3 CDs, 32 S.

CA. PREIS: 40 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

USK: ohne Beschr.

☐ Internet

☐ Netzwerk

☐ Modem

☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

### 3D-GRAFIKKARTEN:

Geforce 1/2 MX

GF FX 5600/Ultra

800 MHz CPU

1,5 GHz CPU

2,5 GHz CPU

Geforce 2/4 MX

Radeon 9500 Pro

256 MB RAM

256 MB RAM

512 MB RAM

Radeon 9000

Radeon 9700/Pro

2,9 GB Festpl.

2,9 GB Festpl.

2,9 GB Festpl.

Geforce 3/3 Ti

Radeon 9800 Pro

Geforce 1/2 MX

Geforce 3/3 Ti

Geforce 4 Ti

Geforce 4 Ti

GF FX 5800/5900

LAUTSPRECHER:

Stereo

2 vorne, 2 hinten

5.1

6.1

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten

SOLO-SPASS: 15 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTIEGER

2

3

4

5

6

7

8

9

10

PROFI

ALTERNATIVEN: Baphomets Fluch 3 (73%, GS 01/04) Adventure mit nervigen Kisten-Puzzles.

URU: Ages B. Myst (63%, GS 01/04) Ähnliche Rätsel, abgedrehtere Story.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

teils tolle Grafik

extrem schwierige Rätsel

spannende Handlung

zu wenig Hinweise

unübliche, gelungene Steuerung

schlechte Zwischensequenzen

gute Musik und Geräusche

nur mäßig gute Sprecher

intelligente Knoteleien

GRAFIK:

Sehr gut

SOUND:

Befriedigend

BEDIENUNG:

Sehr gut

MULTIPLAYER:

—

PREIS/LEISTUNG:

Befriedigend

FAZIT: EXTREM HARTE KNOBELKOST FÜR ADVENTURE-PROFIS.

## PETER STEINLECHNER

Ob mir Schizm 2 gefällt? Finden Sie es selbst heraus: 5 hoch 4, Ergebnis mal 33, dann 485 dazu. Gerade Zahl bedeutet »Ja«, ungerade »Nein«. Nur, wer das im Kopf ausrechnen kann, schafft auch Schizms Knoteleien und erlebt ein atmosphärisches Abenteuer.

Neben den teils viel zu schwierigen Rätseln stört mich das Fehlen von Hinweisen. Ich wünsche mir keine gedruckte Hilfe, sondern mehr Tipps im Spiel. Davon abgesehen, können angehende Quantenphysiker aber zugreifen.

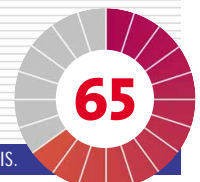
»Toll für Tüftler«



CD/DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C31



## Verfluchtes Helden-Duo

## BEYOND DIVINITY

Der Nachfolger von Divine Divinity bietet ein umfangreiches, gelungenes Talentsystem. Doch höheren Spielspaß-Weihen stehen Präsentation und anspruchslöse Schnetzel-Kämpfe entgegen.

**R**und die Hälfte aller deutschen Ehen enden in der Scheidung. Der Held des Rollenspiels **Beyond Divinity** wäre froh, wenn er sich scheiden lassen könnte – denn ein Fluch bindet den Ärmsten an einen fieslen Todesritter.

Der Finsterling liefert neben zynischen Sprüchen wertvolle Unterstützung im Kampf gegen Monstermassen à la **Diablo 2**.



Im Dungeon attackieren Skelett-Krieger.



Im Inventar liegen Objekte wild übereinander.

Anders als im Vorgänger **Divine Divinity** steuern Sie zwei Helden durch das weitläufige Fantasy-Reich Rivellon. Und wandern durch Imp-Dörfer sowie Geister-Höhlen zur Hexe Isolde, die den Fluch lösen kann.

## Haudrauf oder Hexer

Zu Spielbeginn legen Sie die Klasse (Krieger, Magier, Überlebenskünstler) für Held und Todesritter fest. Fehler haben keine dramatischen Folgen, denn auch Zauberer dürfen Kampftalente pauken. Rund 290 Einzel-Fertigkeiten wie Meteor-Hagel oder Bogenschießen erlauben individuelle Charaktere. Investierte Lernpunkte können Sie jederzeit rückgängig machen – gegen Bezahlung.

Die pausierbaren Kämpfe erfordern im Gegensatz zu **Diablo 2** kaum Taktik, sondern simples Totklicken sämtlicher Feinde. Per Schleich-Modus greifen Ihre Recken aus dem Hinterhalt an. Auf Wunsch teleportieren die Helden zum so genannten Schlachtfeld, wo simple Nebenquests gute Gegenstände bringen.

## Rucksack-Chaos

Aufgesammelte Ausrüstung stapelt sich im Inventar wild übereinander; Kleinkram wie Ringe geht im Wirrwarr unter.



Der Meteorhagel-Zauber gehört zu den wenigen optischen Highlights.

Zudem schalten Sie ständig zwischen den getrennten Rucksäcken der Helden um.

Im Gegensatz zu **Sacred** geizt **Beyond Divinity** mit Effekten:

Ein Feuerball etwa erscheint als öde rote Kugel. Wenigstens sehen Sie angelegte Ausrüstung wie magische Handschuhe direkt an den 3D-Helden. **GR**

**BEYOND DIVINITY** ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Ubi Soft, (0190) 882 412 10  
 SPRACHE: Deutsch  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs 58 Seiten  
 MULTIPLAYER: —  
☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

RELEASE (D): 1.4.2004  
 CA. PREIS: 40 Euro  
 USK: ab 12 Jahre

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz CPU	800 MHz CPU	1.2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	64 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.	1,3 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti			

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

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

ALTERNATIVEN: Knights o.t.O.R. (93%, GS 12/03) Rollenspiel-Referenz mit lebendigen Charakteren.  
 Sacred (87%, GS 03/04) Monster-Schnetzen in einer glaubwürdigen Welt.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- ✓ viele sinnvolle Talente
- ✓ große Spielwelt
- ✓ zwei individuelle Charaktere
- ✓ Kämpfe mit Pause-Funktion
- ✓ Schlachtfeld als Nebenschauplatz
- ✗ Inventar-Wirrwarr
- ✗ Grafik von vorgestern
- ✗ anspruchslöse Kämpfe
- ✗ simple Quests

GRAFIK: ☐ Ausreichend  
 SOUND: ☐ Befriedigend  
 BEDIENUNG: ☐ Befriedigend  
 MULTIPLAYER: ☐ —  
 PREISLEISTUNG: ☐ Befriedigend

FAZIT: HÄSSLICHES ROLLENSPIEL MIT TALENT-TIEFGANG.

**71**

## MICHAEL GRAF

Von der schwachen Präsentation lasse ich mich nicht täuschen: Bereits nach wenigen Spielminuten packt mich der Sammeltrieb nach besserer Ausrüstung. Und das Talentsystem lädt zum Experimentieren ein – schließlich kann ich Fehler rückgängig machen.

Allerdings hätte ich mir mehr Tiefgang gewünscht, beispielsweise durch eine größere Party oder fordernde Kämpfe. Zudem nervt mich das umständliche Inventar. Rollenspiel-Fans ohne großen Taktik-Anspruch finden mit Beyond Divinity neues Monstermetzel-Futter.



»Experimente erlaubt«





Die geflügelten Nephilim-Helden gibt's nur bei einem Jahres-Abo sofort.



In den Meeren von Atlantis lauern gefährliche Haie auf unvorsichtige Helden.

## SHADOWBANE

Online-Rollenspiel zum Abgewöhnen.

**E**pische Spieler-Kriege, vielfältige Charakter-Entfaltung, eine riesige Welt – damit soll sich das Online-Rollenspiel **Shadowbane** von Konkurrenztiteln wie **Dark Age of Camelot** oder **Everquest** abheben. Doch **Shadowbane** versinkt

im Mittelmaß: Gerade das Helden-Hochpöppeln ist zu Beginn furchtbar langweilig. Stundenlang knüppeln Sie die immer gleichen Spinnen und Würmer nieder, als Belohnung gibt's neben ein paar Erfahrungspunkten nur mickrige Goldhäufchen.

Erst ab Level 20 wird es interessanter, denn dann können Spielergruppen sogar eigene Städte gründen oder die Siedlungen anderer Gilden erobern. Bis dahin kämpfen Sie mehr mit der umständlichen Steuerung als mit Monstern: Wie in Echtzeit-Strategiespielen läuft der Held per Rechtsklick zum Zielpunkt. Aber nur, wenn ihm kein Holzstoß oder Felsblock im Weg steht. Sonst müssen Sie umständlich drumherum klicken.

MS

MARKUS SCHWERTTEL

### »Unverschämt und überflüssig«

Shadowbane war schon in den USA nur eine Randerscheinung, in Europa wird der Titel untergehen. Klar, dass man da den Spielern mit dreisten Tricks noch schnell das Geld aus der Tasche zieht: Wer Rassen wie die geflügelten Nephilim von Beginn an spielen will, muss ein Jahresabo abschließen. Ansonsten sind diese Helden-Varianten erst nach ein paar Monaten Spielzeit zugänglich. Zudem vermiesen die altmodische Grafik sowie die verkorkte Bedienung den Spaß.

## TRIALS OF ATLANTIS (DT.)

Gut lokalisiertes Addon für Dark Age of Camelot.

**B**eim letzten **Dark Age of Camelot**-Addon **Shrouded Isles** hatten deutsche Online-Helden nicht nur mit neuen Monstern, sondern vor allem mit überlasteten Servern, verbuggten Quests und peinlichen Übersetzungsfehlern zu kämpfen. Offensichtlich hat der europäische Publisher Wanadoo aus diesem Debakel gelernt, denn die Erweiterung **Trials of Atlantis** verursachte keine Probleme.

Das Addon erweitert die Kontinente um die sagenhafte Inselwelt Atlantis. Die teilt sich in einzelne Landstypen, in denen dazu passende Monster und Fabelwesen hausen. In **Trials of Atlantis** können Helden neuerdings in so genannte Meisterlevels aufsteigen. Dabei darf

jede Klasse zwischen zwei Spezialisierungen wählen, die unterschiedliche Boni bringen. Entwickler Mythic spendierte High-Level-Spielern außerdem mächtige Waffen und Rüstungen in Form seltener Artefakten.

GV

► ORIGINAL-TEST IN GAMESTAR 01/2002

GEORG VALTIN

### »Spät dran, aber gut«

Während ich **Shrouded Isles** wegen Server-Problemen erst nach knapp einer Woche spielen konnte, begann mein Ausflug ins sagenhafte Atlantis gleich am ersten Tag. An der Lokalisierung habe ich diesmal nichts zu meckern – außer, dass sie volle vier Monate gedauert hat.

Obwohl **DAoC**-Fans hierzulande solche Verspätungen gewohnt sind, sollte Wanadoo beim nächsten Addon »Frontiers« etwas schneller sein – ich sag' nur: World of Warcraft kommt...

### SHADOWBANE ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Ubi Soft, (01805) 554 938	RELEASE (D): 15.1.2004
SPRACHE: Englisch, dt. Anleitung	CA. PREIS: 30€+13€/Monat
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 54 Seiten	USK: ab 12 Jahre
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original	
<input checked="" type="checkbox"/> Internet (2.000)	<input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	500 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	680 MB Festpl.	680 MB Festpl.	680 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti	ISDN	DSL	DSL

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

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: — MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

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

GRAFIK: — — — — — Ausreichend

SOUND: — — — — — Ausreichend

BEDIENUNG: — — — — — Mangelhaft

MULTIPLAYER: — — — — — Befriedigend

PREIS/LEISTUNG: — — — — — —

FAZIT: MONSTER-KLOPPERIE OHNE HIGHLIGHTS.

49

### DAOC: TRIALS OF ATLANTIS (DT.) ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Wanadoo, (0190) 846 026	RELEASE (D): 24.2.2004
SPRACHE: Deutsch	CA. PREIS: 30€+12€/Monat
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 21 Seiten	USK: ab 12 Jahre
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original	
<input checked="" type="checkbox"/> Internet (3.500/Server)	<input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	384 MB RAM	512 MB RAM	1.024 MB RAM
Radeon 9000	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900
Geforce 4 Ti	56-KB-Modem	ISDN	DSL

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

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: — MULTIPLAYER-SPASS: 150 Stunden

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

GRAFIK: — — — — — Gut

SOUND: — — — — — Gut

BEDIENUNG: — — — — — Sehr gut

MULTIPLAYER: — — — — — Sehr gut

PREIS/LEISTUNG: — — — — — —

FAZIT: VORBILDLICHES ADDON FÜR HIGH-LEVEL-SPIELER.

87