



DEUTSCHE COWBOYS

LUSTIGE DEUTSCHSTUNDE. Bei einem Shooter wie **Far Cry** ist es mir egal, ob die Gegner auf Deutsch oder Englisch schreien. Bei Adventures dagegen kann eine saubere Lokalisierung mit guten Sprechern Spielspaß-Welten ausmachen. Paradebeispiel diesen Monat: **The Westerner**. Die ursprünglich spanischen Dialoge wurden witzig übersetzt; passende Stimmen verleihen den Figuren Charakter. Ein Lob dafür an die deutschen Publisher DTP und Crimson Cow! Offensichtlich zahlt sich die Mühe aus, denn mit den Verkäufen ihres letzten aufwändig lokalisierten Titels **Tony Tough** ist die Firma sehr zufrieden.

WIKINGER-STERBEN. Schock für Online-Rollenspieler: Microsoft hat die Entwicklung von **Mythica** eingestellt. Die Firma hatte in diesem Genre zwei Projekte in der Mache, sah aber nur für das andere, bislang noch nicht offiziell angekündigte Spiel eine lukrative Zukunft. Also musste das von nordischen Sagen inspirierte **Mythica** dran glauben. Die Entscheidung erinnert an das Ende von **Ultima Online 2**, das von Electronic Arts im März 2001 ebenfalls in einem weit fortgeschrittenen Stadium eingestampft wurde. Hoffentlich ist Microsofts neuer Titel wirklich besser als das viel versprechende **Mythica**.

INHALT

TESTS

Sacred	94
The Westerner	96

GAMESTAR-ROLLENSPIEL-CHARTS APRIL

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	NEU	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.





Nur ein Gruppenmitglied bekommt die Belohnung für Quests. Patrick's Vampir erhält eine Rune – Petra und Georg gehen leer aus.



Fehlendes Balancing nimmt PvP-Kämpfen, hier Dunkeelf gegen Gladiator, derzeit jeglichen Reiz.



Grafikbug: Am Helden klebt eine Riesenarmbrust.

Mit Haken und Ösen

SACRED MULTIPLAYER

Als einzelner Held haben Sie Ancaria schon vor Untoten und Dämonen gerettet? Dann ab in den kooperativen Mehrspielermodus! Oder vielleicht doch nicht?

Wie gut Blizzards Action-Rollenspiel **Diablo 2** wirklich ist, zeigt ein aktueller Blick ins Battlenet: Dort jagen noch immer Tausende Fans gemeinsam die Teufel – und das knapp dreieinhalb Jahre nach

der Veröffentlichung! **Sacred** soll diese potenzielle Zielgruppe vor allem mit dem kooperativen Multiplayer-Modus nach Ancaria locken. Doch aufgrund großer Spielspaßbremsen und nerviger Bugs werden die meisten Action-Rollenspieler zumindest bis zum fälligen Patch nach kurzen **Sacred**-Seitensprung zu **Diablo 2** zurückkehren.

Wer zuerst klickt...

Der wichtigste Multiplayer-Spielmodus ist die kooperative Kampagne. Bis zu vier Spieler bestreiten gemeinsam das Solo-Abenteuer. Während Sie im Einzelspiel je nach Klasse an einem anderen Ort beginnen, starten in der Koop-Version alle beim

Stadt-Kommandanten in Schönblick. Schade: Die ersten klassenspezifischen Quests fehlen genauso wie Runen und Ausrüstung, die Sie als Einzelspieler anfangs erhalten. Als Ausgleich beherrschen Multiplayer-Helden von Beginn an zwei Kampfkünste statt einer. Zusätzlich haben Sie ein Startkapital von 5.000 Goldstücken, das allerdings nur für eine mittelpträgliche Rüstung reicht.

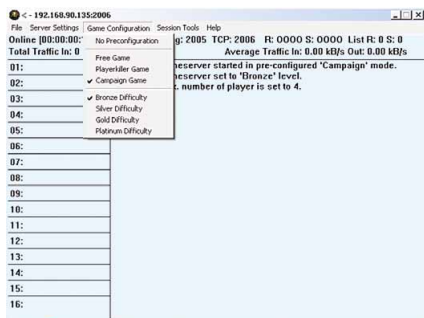
Überhaupt kann es im Mehrspielermodus schnell finanzielle Probleme geben, da Beute wie Gold oder Runen von Gegnern nicht zwischen den Gruppenmitgliedern geteilt wird. Stattdessen erhält derjenige die Münzen, der sie zuerst vom Bo-

GEORG VALTIN

Entweder ist den Programmierern die Zeit wegelaufen oder sie haben den Mehrspielerpart absichtlich stiefmütterlich behandelt. Anders kann ich mir nicht erklären, warum Sacred in Multiplayer-Partien deutlich weniger Spaß als solo macht. Selbst ohne die offensichtlichen Bugs funktioniert Sacred in diesem Zustand kaum als kooperatives Abenteuer – dafür ist die Spielmechanik einfach nicht ausgelegt: Zu wenig Runen und Heiltränke, fehlende Gruppenboni, keine gemeinsamen Belohnungen für Quests und vieles mehr.

Momentan rate ich Käufern von Mehrspieler-Abentauern ab. Ich hoffe, dass Ascaron den angekündigten Patch bald veröffentlicht. Andernfalls werden die Mehrspieler-Server vereinsamen.

»Zu unausgereift«



Mit dem Tool »Gameserver.exe« können Sie eigene Sacred-Server aufsetzen und bequem konfigurieren.



Teamwork: Hier erschlagen wir mit Patrick und Petra einen mächtigen Minotaurus, an dem Solospieler scheitern würden.

den aufhebt. Nervig: Wenn Sie einem Mitspieler etwa einen Schild geben wollen, müssen Sie das Objekt auf den Boden werfen. Der andere muss ihn schnell aufheben, bevor vielleicht ein dritter Spieler das Teil mopst. Ein bequemes und sicheres Tauschfenster fehlt.

Akuter Heiltrank-Mangel

Ascaron erhöhte im Koop-Modus den Schwierigkeitsgrad, ohne die Spielbalance anzupassen. Gegner schlagen härter zu, hinterlassen aber genauso wenige Heiltränke wie im Solospiel. Also müssen Helden die Monsterjagd regelmäßig unterbrechen, um bei NPC-Händlern neues Lebenselixier zu kaufen. Obwohl der Modus kooperativ sein soll, entsteht kein »Zusammenspiel«-Gefühl: Während in **Diablo 2** alle Gruppenmitglieder beispielsweise von den Auren des Paladins profitieren, fehlen solche Boni in **Sacred**. Darüber hinaus entlohnen Auftraggeber immer nur den Spieler der Party, der sie nach erfüllter Quest zuerst anspricht. Wenn eine Aufgabe Runen oder andere wertvolle Gegenstände einbringt, sind Konflikte zwischen den Helden vorprogram-

miert. Einzige Verbesserung gegenüber dem Solomodus: Wenn Ihr Held stirbt, teleportiert ihn ein Mausklick direkt wieder zu den Mitspielern.

In zwei weiteren Varianten tummeln sich bis zu 15 Spieler: Im Modus »Freies Spiel« kann Ihr Charakter nach Belieben Erfahrungspunkte und Gegenstände sammeln. Diese Figur können Sie sowohl in der Solo-Kampagne als auch in den anderen Mehrspieler-Modi weiter verwenden. Wer sich gerne mit anderen Recken duelliert, wählt »Player versus Player«. Mangels ausbalancierter Klassen entpuppt sich Letzteres als langweilig bis frustrierend.

Nervige Spielspaßbremsen

Der Mehrspielermodus funktioniert so: Ein Spieler eröffnet die Partie auf dem Server als Host, andere Helden klinken sich als Gäste ein. Allerdings kann nur der Host das Abenteuer inklusive Story-Fortschritt speichern. Gäste gucken in die Röhre, weil **Sacred** bei ihnen nur den Charakter ohne Quests, aktivierte Portale und das erkundete Gebiet sichert. Wer nicht stundenlang umsonst kämpfen will, muss zwangsläufig als Host spielen.

Zudem ist der Multiplayer-Modus in der Verkaufsversion verbügelt. Zeitweise verschwinden Icons, Waffen oder der komplette Charakter vom Bildschirm. Pferde verweigern nach dem Tod und der anschließenden Wieder-

aufstehung des Helden den Dienst. Unser Dunkelfelf konnte im Test nur eine Waffe benutzen, obwohl er die Fähigkeit »Zwei-Waffen-Kampf« beherrschte. Bei unserer Waldelfin versagte die Kampfkunst »Verwandlung«. Ascaron weiß von den Fehlern und kündigte einen Patch an.

Server im Eigenbau

Jeder Käufer kann eigene LAN- und Internet-Server erstellen. Mit dem Tool »Gameserver.exe« ändern Sie Spieltyp, Schwierigkeitsgrad und weitere Parameter. Öffentliche Server verbinden sich automatisch mit einem Ascaron-Rechner und werden wie bei **UT 2003** und **Counterstrike** in einer Lobby aufgelistet. Es gibt zwei Varianten: »Secured Server« speichern die Charaktere wie in Blizzards geschlossenem Battlenet als Schutz vor Cheatern zentral. Dagegen lagern die Daten bei »Freien Servern« auf den Festplatten der Spieler. Wie in **Diablo 2** wird es auf dem Lobby-Rechner (www.gamestar.de [QUICKLINK: B116](#)) Bestenlisten geben, so genannte Ladders. Dort zeigen Übersichten etwa die Charaktere mit dem höchsten Level und die erfolgreichsten PvP-Kämpfer. **GV**

SACRED ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Take 2, (01805) 217 316
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: Papp-Box, 2 CDs, 60 S., Karte
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 27.2.2004
CA. PREIS: 50 Euro
USK: ab 12 Jahre

☒ Internet (16 Spieler) ☒ Netzwerk (16 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Koop, Player vs. Player, Freies Spiel

3D-GRAPHIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,8 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce-1-Karte	GeForce-3-Karte	Radeon-9500-Karte
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 100 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 20 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8

ALTERNATIVEN: **Diablo 2** (90%, GS 08/00) Vorbildlicher Mehrspielermodus im LAN und Battlenet. **Dungeon Siege** (84%, GS 06/02) Unterhaltsame 3D-Alternative ohne Tiefgang.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- ☒ Zeit sparende Teleport-Funktion
- ☒ eigene Server erstellbar
- ☒ Import: Multiplayer-Held in Solospiel
- ☐ nur Host kann bei Koop speichern
- ☐ Beute von Gegner wird nicht geteilt
- ☐ kein Teilen von Erfahrung in Quests
- ☐ kein Handelsfenster für Objekttausch
- ☐ PvP nicht ausbalanciert

GRAFIK: ☒ Gut ☐ Sehr gut

SOUND: ☒ Gut ☐ Sehr gut

BEDIENUNG: ☒ Gut ☐ Mangelhaft

MULTIPLAYER: ☒ Mangelhaft ☐ Sehr gut

PREISLEISTUNG: ☒ Sehr gut ☐ Mangelhaft

FAZIT: KLASSE SOLO-SPIEL, FEHLERHAFTER MEHRSPIELERPART.

87

TIPPS-TEIL: Komplettlösung



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK B114](#)



Lucky Lukes rechtmäßiger Erbe

THE WESTERNER

Von wegen totes Genre: Das Wild-West-Abenteuer zeigt mit moderner 3D-Grafik und reichlich Humor, wie viel Spaß ein Adventure machen kann.

re alles, was zum Wilden Westen gehört: Banküberfall, Trinkduell im Saloon und die Sprengung einer Eisenbahnbrücke.

Lebensechte Trickfiguren

Beim flüchtigen Hinsehen könnten Sie **The Westerner** mit einem Pixar-Animationsfilm wie **Toy Story** oder **Findet Nemo** verwechseln. Die komplette Spielwelt besteht aus 3D-Objekten, und gezeichnete Texturen verleihen Häusern, Pflanzen sowie Figuren einen stimmigen Comic-Look. Die Animationen der Charaktere sind flüssig und wirken realistisch – egal ob Fenimore per Efeuranke eine Hauswand erklimmt, mit vollem Körpereinsatz eine Draisine antreibt oder schwungvoll einen Wassereimer auskippt. Je nach Situation oder Gesprächsverlauf ändert sich sogar der Gesichtsausdruck der Figuren: Mal ziehen die Polygon-Männlein erstaunt die

Augenbrauen hoch, mal grinsen sie wie Honigkuchenpferde.

Dank kluger Kameraeinstellungen und Schnitte wirkt **The Westerner** wie ein Film. Beim Betreten der Stadt zeigt eine Totale die Lage der Gebäude. Wenn Sie ein Haus durchsuchen, schwenkt die Kamera automatisch auf den Sichtbereich des Helden um.

Klick mich an!

The Westerner ist trotz 3D-Grafik ein klassisches Point & Click-Adventure. Sie steuern den Hauptcharakter per Maus durch die Spielwelt und sammeln zig Gegenstände ein. Die erbeuteten Utensilien verwenden Sie, um meist weit weg vom Fundort Rätsel zu lösen. Im Unterschied zu anderen Adventures müssen Sie diese Gegenstände nicht im Inventar miteinander kombinieren, sondern ausschließlich mit Personen oder Objekten in der Spielwelt benut-

zen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen manipulierbaren Bereich fahren, ändert der Cursor seine Form und symbolisiert die mögliche Aktion.

Knackbare Rätselnüsse

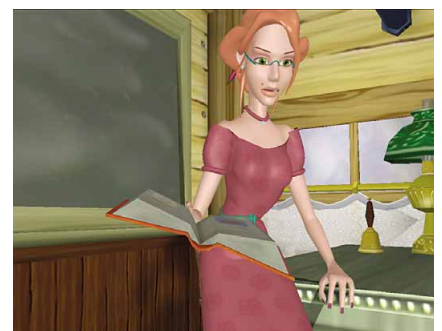
Die spanischen Entwickler von Revivision gewinnen mit ihren Denkaufgaben keinen Innovationspreis, sondern servieren ausgewogene, logische Rätselkosten. Fenimore bekommt nach ein paar Aufwärmübungen mehrere Hauptquests. Beispielsweise muss er einen Zug voller Halunken aufhalten und eine marode Farm in ein Verteidigungsbollwerk umrüsten. Die Rätsel verzweigen sich immer weiter und gleichen so einem großem Puzzle, das Sie Stück für Stück zusammensetzen. Dabei zwingt Ihnen das Spiel kein lineares Vorgehen auf. Stattdessen können Sie einfach drauflos spielen und kleinere Rätsel lösen, oh-

Berühmte Westernhelden kann man an einer Hand abzählen: Billy the Kid, Jesse James, Buffalo Bill und Lucky Luke. Dank seines famosen Auftritts im Adventure **The Westerner** schafft jetzt ein weiterer Cowboy den Sprung in den Revolverhelden-Olymp: Fenimore Fillmore. Der sympathische Hutträger hilft schutzlosen Farmern, dem Oberschurken Starek die Stirn zu bieten. Dabei erlebt Fenimo-

Ein Kämpfer für die gute Sache: Fenimore überfällt die Bank, um sich Geld für die Verteidigung der Farmer zu besorgen.



Ein echter Postkutschenräuber bin ich, Tempo jetzt!



Der Anblick der hübschen Lehrerin führt bei Held Fenimore zu einer deutlich erkennbaren Überreaktion.



In einigen Action-Einlagen müssen Sie Ihre Schießkünste im Moorhuhn-Stil beweisen.

ne gleich einen tieferen Sinn darin zu erkennen. Irgendwann später merken Sie schon, wozu Sie Seife, Blasebalg, eine angebissene Möhre und Ähnliches im Inventar mit sich rumschleppen.

Sie nannten ihn Fenimore

Neben Fenimore Fillmore beleben weitere charismatische Figuren das Westernstädtchen: Barkeeper, Bankier oder Krämer helfen mit Andeutungen oder konkreten Hinweisen in Dialogen, die Rätselnüsse zu knacken. Mitunter sind die NPCs selbst Teil der Knobelaufgaben. Der dauerbetrunzene Doc Josiah Boone etwa überlässt Ihnen nur dann ein benötigtes Bild, wenn Sie ihm einen Zahn ziehen. Alle Gespräche sind hervorragend von Profis synchronisiert, wodurch die Charaktere noch mehr Persönlichkeit gewinnen. **The Westerner** simuliert Raumklang mit Stereo-Boxen. Das bringt keine spielerischen Vorteile, sorgt aber für mehr Atmosphäre.

40 Möhren westwärts

Die Spielwelt besteht aus wenigen Schauplätzen. Die meiste Zeit verbringen Sie in der Stadt Stark City, wo Sie mit Saloon, Bank, Krämer und Sheriff-Büro

die typischen Gebäude einer Wild-West-Siedlung finden. Außerdem schleicht sich Fenimore in den Prunkbau von Oberfiesling Starek, besucht die Schule und treibt sich auf Farmen herum. Zwischen diesen Orten reiten Sie auf Ihrem Pferd hin und her. Allerdings verweigert der Gaul seinen Dienst, wenn Sie ihn nicht regelmäßig mit Mohrrüben füttern. Das Gemüse erhalten Sie, indem Sie das Mohrrüben-Beet der Farm gießen und die reifen Exemplare ernten. Zusätzlich verkauft der Stadtkrämer Möhren, sodass die Farmarbeit für den betuchten Helden im Spielverlauf überflüssig wird. Mit zunehmender Dauer wird das Füttern zur lästigen Pflicht.

Vorsicht: Lach-Salven!

Wie es sich für ein Adventure gehört, gibt es in **The Westerner** viele witzige Momente. Zum Beispiel beim Trinkwettbewerb, der offensichtlich von den Beleidigungsduellen der **Monkey Island**-Reihe abgekupfert wurde. Die Trinker müssen sich abwechselnd in Reimen beschimpfen, was sich etwa so anhört: »Du trinkst so zaghaft wie eine Frau.« – »Und du bist nach einem Glas schon blau!«

Apropos Humor: Wenn Fenimore auf dem Grundstück des Bösewichts Starek versehentlich die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zieht, kann er sich verstecken und die Schurken mit allerlei Geräuschen ablenken. Diese Tierlaute wählen Sie wie eine Gesprächsoption aus einer vorgegebenen Liste aus. Der Posten kommentiert die Tierstimmenimitationen mit



Mit einem Auftritt als betrunkenen Arzt strapaziert der Cowboy die Lachmuskeln.

Sätzen wie »Oh, nur eine sterbende Giraffe« und dreht seine Runde seelenruhig weiter.

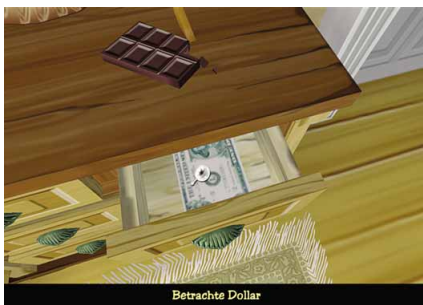
Übrigens: Dem Spiel liegt die Vollversion des Adventures **Three Skulls of the Toltec** bei. **GV**

GEORG VALTIN

Spanien wird mehr und mehr zum Abenteuer-Land. Nach Runaway und Tony Tough kommt mit **The Westerner** wieder ein erstklassiges Adventure von der iberischen Halbinsel. Am besten gefällt mir, dass sich der Titel trotz moderner 3D-Grafik wie ein klassisches Point-and-Click-Adventure spielt und anfühlt. Im Unterschied zu 2D-Spielen wirken dreidimensionale Schauplätze und Figuren einfach schöner und stimmiger.

Dass die Entwickler das Rätselrad nicht neu erfinden und sich merklich von anderen Genregroßen haben inspirieren lassen, stört mich wenig. Im Gegenteil: Die Knobelaufgaben funktionieren nach dem gleichen Muster wie in Grim Fandango, Monkey Island 4 und Co. Mit der Hauptfigur Fenimore Fillmore konnte ich mich von Anfang an gut identifizieren – so muss es sein!

»Fenimore Fillmore ist mein Held!«



In Schränken und Schubladen finden Sie Geld, mit dem Sie beim Krämer wichtige Gegenstände kaufen.

THE WESTERNER ADVENTURE

PUBLISHER: Crimson Cow, (0190) 821 171

SPRACHE: Deutsch

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 16 Seiten

MULTIPLAYER: —

Internet Netzwerk Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	733 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 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: 10 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: —

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

ALTERNATIVEN: Monkey Island 4 (86%, GS 01/01) Ein witziges Abenteuer mit Anti-Pirat Guybush. Runaway (84%, GS 01/03) Road-Adventure mit sympathischen Charakteren.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- markante Charaktere
- hübsche 3D-Grafik
- gute Synchronsprecher
- stimmiges Western-Flair
- logische Rätsel
- lästiges Pferde-Füttern
- wenige Schauplätze

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Gut

BEDIENUNG: Gut

MULTIPLAYER: —

PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: EIN WESTERN ALS WITZIGES ADVENTURE.

85

CD/DVD: spielbare Exklusiv-Demo

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK B109