



HARTER RÄTSELWINTER

ROLLENSPIEL-DOMINANZ. Werfen Sie doch mal einen Blick in die Rangliste unten auf dieser Seite: Von den 25 Top-Spielen sind nur drei echte Adventures. Der Übermacht von 18 Rollenspielen tragen wir

künftig Rechnung, indem wir diesen Bereich des Testteils mit »Rollenspiele« betiteln. Natürlich testen wir hier aber weiterhin Adventures. Und auch Action-Adventures – schließlich kramen Sie auch bei denen oft im Inventar oder verbessern Charakterwerte.

ALTE MEISTER. Ein willkommenes Wiedersehen! Branchen-Veteran David W. Bradley (**Wizardry 7**) arbeitet mit **Dungeon Lords** nach langer Auszeit wieder an einem Rollenspiel. Mit dabei die bewährten Bradley-Elemente: Riesige Spielwelt, massenhaft Handlungsmöglichkeiten und ein stimmungsvolles Fantasy-Szenario. Doch der gute David geht mit der Zeit: Hübsche 3D-Grafik soll die Fans von **Gothic 2** und **Morrowind** für **Dungeon Lords** begeistern. Außerdem wird das Programm einsteigerfreundlich, ohne dass Profis auf Zahlenspielerereien verzichten müssen. Eine Preview zu **Dungeon Lords** finden Sie weiter vorne in dieser Ausgabe. Ich bin gespannt, ob David W. Bradley damit ein Comeback in die Riege der Top-Rollenspiel-Designer schafft.

INHALT

TESTS

Baphomets Fluch 3	122
Tony Tough	126
Final Fantasy 11	128
Star Wars Galaxies (dt.)	130
URU: Age beyond Myst	130
Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis	131
Dungeon Siege: Legends of Aranna	131
Adventure-Kurztests	134

GAMESTAR-ROLLENSPIEL-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	Rollenspiel	NEU	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 + Addon	Rollenspiel	08/02	87%
7	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
8	DARK AGE OF CAMELOT + ADDONS	Online-Rollenspiel	NEU	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	FINAL FANTASY 11	Online-Rollenspiel	NEU	84%
13	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
14	Runaway	Adventure	01/03	84%
15	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
16	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
17	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
18	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
19	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
20	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
21	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
22	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
23	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
24	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
25	TONY TOUGH	Adventure	NEU	81%

Zu den Rollenspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, sowie Online- klassische Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Die Schöne und der George

BAPHOMET'S FLUCH 3

Die größte Hoffnung für alle Fans klassischer Adventures erweist sich als Atmosphäre-Protz und einsteigertauglich – nervt aber Genre-Liebhaber mit Verschiebe-Puzzles und Hüpfereien.

Von mystischen Gruppen und Verschwörungen können George Stobard und Nico Collard ein Liedchen singen. Das **Baphomets Fluch**-Traumpaar erledigte im ersten Part der Serie den Templerorden und versalzte im zweiten einem fiesen Maya-Gott die Weltherrschafts-Suppe. Im dritten Teil **Baphomets Fluch – Der schlafende Drache** gibt's einige spiele-

rische Neuerungen. Die sind jedoch nicht immer gelungen.

Gute, alte Zeit

Um die spannende Handlung zu verstehen, müssen Sie die Vorgänger nicht kennen. Die Helden stolpern unabhängig voneinander über zwei Mordfälle – George im Kongo, Nico in Paris. Zunächst weisen die Verbrechen keine Verbindung auf.

Im Lauf der Handlung entpuppt sich jedoch ein ganzes Geflecht geheimer Organisationen. Auch die Templer sind wieder mit von der Partie. Viel gefährlicher als der Ritterorden ist jedoch Erzschorke Sussaro, ein alter, ausgezehrt Mann auf der Suche nach der ultimativen Macht. Dass Sie den Grufti und seine eiskalte Handlangerin Petra aufhalten müssen, liegt auf der Hand.

Dimensions-Sprung

George und seine hübsche Begleiterin wandeln im neuen Abenteuer durch detaillierte 3D-Kulissen. Ähnlich wie in **Monkey Island 4** steuern Sie in jedem Abschnitt einen der beiden per Tastatur, Joystick oder Gamepad – was stellenweise zu Fehlbedienungen führt. Denn die Figuren laufen nicht etwa in



Krisensitzung der versammelten Helden-Gemeinschaft in Nicos Wohnung. Rechts unten wählen wir Themen für das aufschlussreiche Gespräch.

EIN KLASSISCHES RÄTSEL



Der Gullydeckel ist verschweißt. Selbst mit dem passenden Werkzeug kommt George nicht weiter.



Also klettert unser Held auf das Gerüst einer nahen Baustelle und borgt sich ein Seil...



Mit dem Strick bindet er den Deckel samt Gullyschlüssel am nahen LKW fest. Doch dessen Fahrer schläft.



Der Fahrer hat Angst vor Erdstößen. Also erschreckt ihn George durch laute »Erdbeben«-Rufe.



Panisch tritt der Erschrockene aufs Gaspedal und rast samt Gullydeckel davon. Der Weg ist frei.



Viel zu häufige Szene: George verschiebt Blöcke — diesmal aus Stein und in einer afrikanischen Tempelruine.

Blickrichtung, sondern stur der jeweils gedruckten Richtungstaste nach. Muss George vor der Killerin Petra flüchten, kann ein Druck auf den falschen Knopf sein Ableben bedeuten. Zudem haben Sie in solchen Action-Sequenzen häufig nur einen Herzschlag lang Zeit, die richtige Aktion auszulösen. Fair: Wer verliert, springt automatisch zur letzten Zwischensequenz zurück und darf die Stelle wiederholen. Filmschnipsel lassen sich allerdings nicht abbrechen.

Wenn Sie George oder Nico bewegen, wechselt häufig die Kamera-Perspektive – was zu

filmreifen Schnitten führt und dennoch übersichtlich bleibt. Wichtige Gegenstände in Reichweite unserer Helden markiert das Programm mit Sternchen und zeigt Ihnen, welche Interaktions-Möglichkeiten zur Verfügung stehen, etwa »Objekt aufheben« oder »Tür öffnen«.

Rätsel-Fluch

In Sachen Rätseldesign knüpft **Baphomets Fluch 3** nicht an die anderen Serienteile an. Aufgesammelte Gegenstände sind meist nur kurz von Nutzen. Ein Beispiel: Nico findet die Halterung einer Regenrinne. Die

braucht sie schon wenige Sekunden später, um ein Fenster zu öffnen. Den Rest des Spiels vergammelt die Metallklammer im Inventar. Einige Objekte lassen sich kombinieren, was allerdings nur an wenigen Stellen im Spiel zum Einsatz kommt. Da haben die Entwickler von Revolution viele Rätsel-Chancen verschenkt.

Immerhin sind einige Puzzles recht originell. Eine der schwersten Knobeleyen: Sie müssen Nico durch ein Schloss voller feindlicher Wachen führen. Dabei belauscht die Französin zufällig ein Gespräch, in dem sich die Solda-



Die Zwischensequenzen wirken durch Schnitte und Kamerafahrten filmreif.

PETRA SCHMITZ

Für Rätsel-Neulinge ist Baphomets Fluch 3 dank der leicht zugänglichen Rätsel genau der richtige Einstieg ins Adventure-Genre. Die tolle Atmosphäre und die sympathischen Hauptdarsteller tun ihr übriges. Ich hingegen bin eher enttäuscht: Die Knobeleinlagen sind nicht knackig genug. Und das elende Verschieben von Kisten hasse ich spätestens seit Half-Life.

Sicher, das Wiedersehen mit George und Nico hat mich gefreut, hinterlässt aber den schalen Beigeschmack, dass in diesem Fall früher wirklich alles besser war.

»Früher war's besser«





Rätsel-Beispiel: Durch Drehen der Spiegel muss George den Strahl in eine bestimmte Richtung lenken.

ten über die fiese Petra unterhalten. Schlussfolgerung: Als blonde Petra verkleidet kann Nico die Söldner womöglich täuschen. Also suchen Sie nach einer Möglichkeit, der dunkelhaarigen Nico den Schopf zu färben. Eine knifflige Ausnahme, denn die Mehrzahl der Rätsel ist selbst für Einsteiger zu schnell gelöst. Daher werden Sie auch kaum mehr

als zwölf Stunden mit **Baphomets Fluch 3** beschäftigt sein.

Schiebung!

Neben Mördern, Fallen und Denkaufgaben treffen Sie in **Baphomets Fluch 3** auch auf andere Hindernisse: Kisten. Viele Bereiche der großen Areale lassen sich nur durch fleißiges Verschieben und Erklettern der Holzwürfel erreichen. Das gab es vereinzelt schon in den Vorgängern, doch nun treiben die Designer den Kisten-Wahn auf die Spitze: Ein bis zwei Stunden Spielzeit verbringen Sie mit Brüten über den Schiebe-Organ.

Jump and Run

Völlig unnötig sind die regelmäßigen Sprung- und Kletter-Passagen. Wenn George oder Nico beispielsweise an eine Lücke in einem Felsvorsprung ge-

langen, blendet das Programm ein, welche Taste Sie drücken müssen – etwa »Sprung«. Dann hüpfen die Helden automatisch zur anderen Seite. Tödliche Stürze gibt's nicht. Also müssen Sie die Helden lediglich nahe an eine Klippe oder einen Abhang bugsieren und einen Knopf betätigen. Das spielt sich so öde, wie es klingt und kommt im Spiel viel zu oft zum Einsatz.

Stimmungsvolle Details

Die Schauplätze sind sehr detailliert und stimmungsvoll ausgeleuchtet. Wenn George durch antike Tempel-Ruinen schleicht und rätselt, kommt fast schon **Indiana Jones**-Stimmung auf. Auch die einzelnen Charaktere glänzen durch ausgearbeitete Einzelheiten: Die dichten Brusthaare von Stobards Freund Harry können Sie zählen. Lediglich einige Texturen wirken verwaschen.

Hör-Genuss

Der orchestrale Soundtrack passt gut zum Geschehen, die gut gewählten deutschen Synchronsprecher sorgen für Atmosphäre. Besonders Nico hat eine passende, erotische Stimme. Streitereien zwischen den bei-

den Helden sprühen vor Witz und Ironie, kommen aber selten vor. Die Dialoge sind zwar intelligent und mit Kamerafahrten unterlegt, ziehen sich aber teilweise in die Länge. Surround-Sound per EAX sorgt für mehr Atmosphäre. **GR**

MICHAEL GRAF

Auf Baphomets Fluch 3 habe ich mich richtig gefreut. Endlich wieder ein klassisches Adventure mit kniffligen Rätseln. Dann die Überraschung: Anstatt Gegenstände geschickt zu kombinieren, soll ich braune Würfel verschieben und anspruchsvolle Sprung-Einlagen überstehen. Konventionelle Knobelien gibt es zwar noch, aber eben zu wenige. Außerdem stellt mich die Steuerung gerade zu Beginn vor manche Hürde. Da hätte ich mir die bewährte Maus-Methode gewünscht.

TROTZDEM GUT

Als eingefleischter Adventure-Fan musste ich George und Nico dennoch zur Endsequenz führen. Schließlich sind Handlung und Atmosphäre wie in den Vorgängern großartig. Und einige originelle Rätsel lassen die alte Klasse aufblitzen. Dank der ausgezeichneten Sprecher höre ich mir die Zankereien zwischen Nico und George immer wieder gerne an. Mehr als ein Wochenende brauchen aber auch Einsteiger kaum zum Durchspielen – obwohl die zeitkritischen Action-Sequenzen oft erst im dritten Anlauf klappen.

»Nicht so rätsel-lastig wie erhofft«



Wenn Sie einen Gegenstand ansiewern, zeigt das Programm die möglichen Aktionen.



Action-Sequenz: Nur durch schnellen Tastendruck weicht Nico dem Wagen aus.

BAPHOMETS FLUCH 3 ADVENTURE			
PUBLISHER: THQ, (0190) 505 511		RELEASE (D): 14.11.2003	
SPRACHE: Deutsch		PREIS: ca. 40 Euro	
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 29 Seiten		USK: ab 6 Jahre	
MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original		Internet <input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an-1-PC <input type="checkbox"/>	
MULTIPLAYER-MODI: —			
3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1,7 GB Inst.	1,7 GB Inst.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce-2-Karte	GeForce-3-Karte
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	GeForce-4-Karte	
LAUTSPRECHER: Stereo <input checked="" type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/>			
EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde		SOLO-SPASS: 12 Stunden	
MULTIPLAYER-SPASS: —			
EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
ALTERNATIVEN: Monkey Island 4 (86%, GS 01/01) Ähnliche Steuerung, allerdings mehr Rätsel.			
Runaway (84%, GS 01/03) Klassisches Adventure mit originellen Knobelien.			
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:			
+ Interessante Story		- nervige Kisten-Puzzles	
+ Sprecher passen zu Charakteren		- Sprung-Passagen nehmen Tempo	
+ Gespräche mit Tiefgang		- Spielzeit von nur 12 Stunden	
+ einige logische Knobel-Aufgaben		- wenig klassische Rätsel	
GRAFIK: <input checked="" type="checkbox"/> Gut		SOUND: <input checked="" type="checkbox"/> Gut	
BEDIENUNG: <input checked="" type="checkbox"/> Befriedigend		MULTIPLAYER: <input type="checkbox"/> Nicht vorhanden	
PREISLEISTUNG: <input checked="" type="checkbox"/> Ausreichend			
FAZIT: GUTES ADVENTURE MIT NERVIGEN KISTEN-PUZZLES.			



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie



Endlich wieder Point-and-Click

TONY TOUGH

Das Detektiv-Adventure um den kleinwüchsigen Sprücheklopfer Tony strapaziert graue Zellen und Lachmuskeln.



Tony ertrickt sich mit seiner selbst gebauten »Freundin« Zugang zum »Tunnel of Love«.



Komische Figuren prägen das Bild: Dieser Hofnarr dippt seinen Kopf rhythmisch in eine Wasserschüssel.

Wenn eine Computerspiel-Figur sich den Titel Antiheld verdient hat, dann ist das Tony Tough. Der Privatdetektiv verkörpert im gleichnamigen Adventure genau den

Typ Mensch, der schon als Kind gehänselt wurde: Klein, dick und mit Brillengläsern in Untertassengröße, läuft er durch die Gegend und nervt seine Umwelt mit schlaun Sprüchen oder dämlichen Fragen. Letzteres macht er aus gutem Grund, schließlich entführte ein irrer Halloween-Park-Besitzer seinen lila Tapir. Tony hält das Vieh zwar für einen Hund, will es aber nichtsdestotrotz unbedingt wieder finden. Also folgen Sie der Spur in ebenjenen Park und versuchen, Ihren tierischen Freund in einem Adventure voller abgedrehter Charaktere und witziger Sprüche wieder zu finden.

GEORG VALTIN

Als mopsiger Brillenträger wird Tony Tough von seinen Mitmenschen trotz geistreicher Sprüche größtenteils ignoriert oder ausgelacht. Egal, schließlich zählen die inneren Werte. Die stimmen bei Tony Tough trotz der Steinzeit-Grafik: Der Humor und die Rätsel erreichen fast die Qualität großer Genre-Vorbilder, was Fans klassischer Adventures (wie mich) besonders freut.

Tony Tough ist ein Musterbeispiel dafür, dass sich aufwändige Sprachaufnahmen lohnen. Wenn zum Beispiel Monty Arnold als Tony Tough mit neunmalkluger Nasal-Quengel-Stimme loslabert, grinse ich automatisch.

»Wie in alten Adventure-Zeiten!«



Denken und Probieren

Tony Tough ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure. Per Maus steuern Sie den Detektiv über statische Hintergrundbilder und packen alle Gegenstände ins Inventar, die nicht niert und nagelfest sind. Um die größtenteils logischen Rätsel zu lösen, kombinieren Sie die Objekte miteinander – mal durch logisches Nachdenken, mal durch Probieren. Um etwa an den Schlüssel einer von innen verschlossenen Toilette zu kommen, müssen Sie ein Blatt Papier unter der Tür durchschieben, den Schlüssel mit einem gefrorenen Regenwurm aus dem Schlüsselloch schieben und beides herausziehen. Oft erhalten Sie auch in Gesprächen mit zahlreichen skurrilen Nebenfiguren wie einer bärtigen Frau Hinweise. Gegen Ende

des Spiels häufen sich Frustmomente, da einige Knobeleyen kaum nachvollziehbar sind.

Sprücheklopfer

Während die dürftige Grafik von **Tony Tough** gute Chancen bei einem **Day of the Tentacle**-Look-alike-Wettbewerb hätte, kann sich das Spiel hören lassen: Bekannte Comedy-Größen wie Monty Arnold, Markus Maria Profitlich und Marco Rima übernahmen die Sprecherrollen und bringen den teils subtilen, teils derben Humor sehr gut rüber. Selbst wenn Tony nur seine Umgebung untersucht, hat er immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und begutachtete etwa einen Stock mit den Worten: »Wenn du im Lexikon bei Stock nachschlägst, wirst du wahrscheinlich ein Foto von diesem Stück Holz neben dem Eintrag sehen!«

GV

TONY TOUGH ADVENTURE

PUBLISHER: DTP, (0190) 821 171

SPRACHE: Deutsch

AUSSTATTUNG: Euro-Box, 1 CD, 19 Seiten

MULTIPLAYER: Ein Spieler pro Original

RELEASE (D): 21.11.2003

PREIS: ca. 40 Euro

USK: ab 16 Jahre

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an-1-PC

MULTIPLAYER-MODI: Nicht vorhanden

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	350 MHz CPU	750 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	300 KB Inst.	150 MB Inst.	150 MB Inst.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
Geforce 4 Ti			

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

EINGEWÖHNUNG: 5 Minuten **SOLO-SPASS:** 25 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTIEGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

ALTERNATIVEN: Runaway (84%, GS 01/03) Ein Road-Movie als Adventure mit sympathischem Held.
Baphomets Fluch 3 (73%, GS 01/04) Atmosphärisch klasse, zu viel Gehüpfe.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- ausdrucksstarke Profi-Sprecher
- skurrile Charaktere
- sehr witzige Dialoge
- unterhaltsame Story
- hässliche Grafik
- teils schwer nachvollziehbare Rätsel

GRAFIK: ☐ Ausreichend ☒ Gut

SOUND: ☐ Ausreichend ☒ Gut

BEDIENUNG: ☐ Ausreichend ☒ Gut

MULTIPLAYER: ☐ Ausreichend ☒ Gut

PREISLEISTUNG: ☐ Ausreichend ☒ Gut

FAZIT: WITZIGES POINT-AND-CLICK-ADVENTURE.

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie

126

GameStar Januar 2004

Die Edelserie geht online

FINAL FANTASY 11

Konsoleros und PC-Spieler sind gleichermaßen begeistert: Die Welt der Chocobos und edlen Elfen schlägt sich gut im Kampf der Online-Rollenspiele.



Chocobos können Sie mieten und selber lenken.

Seit Beginn des letzten Jahres spielen es zahllose Japaner schon auf der Playstation 2. Jetzt ist auch die PC-Version von Squares Online-Rollenspiel **Final Fantasy 11** erschienen. Die Portierung ist gelungen: Detaillierte Charakter-Modelle, eine liebevoll gestaltete Welt und die Faszination des **Final Fantasy**-Universums locken Sie auf den Kontinent Vana'diel, wo drei Reiche um die Vorherrschaft ringen.

Job-Börse für Helden

Wie in anderen Online-Rollenspielen beginnt das Abenteuer in **Final Fantasy 11** mit der Charakter-Erstellung. Sie wählen eine der fünf Rassen (Mensch, Elf, Tarutaru, Galka, Mithra) und dann einen der sechs Start-Berufe wie Krieger, Mönch, Dieb oder Magier und schließlich Ihr Startreich. Das Schöne dabei: Gefällt Ihnen Ihr Job nicht, können Sie jederzeit einen anderen probieren. Dabei gehen alte Erfahrungswerte nicht verloren – und Sie dürfen jederzeit zurück wechseln. Gelevelt wird genre-

üblich über Erfahrungspunkte, die Sie in Kämpfen verdienen. Ab Stufe 18 entscheiden Sie sich für eine zweite Klasse, um etwa als Dieb zu zaubern. Level-20-Charaktere dürfen nach bestandener Quest auch einen Chocobo reiten. Und nach einer bestimmten Mission stehen Ihnen die Königsklassen wie Paladin, Ninja oder Beastmaster zur Verfügung. Wenn Sie mit einer gut ausbalancierten Party unterwegs sind, lassen sich Angriffe der einzelnen Mitglieder kombinieren, um den Schaden zu vervielfachen.

Neben den Kampfklassen dürfen Sie Handwerkskünste wie Kochen oder Schmieden erlernen. Ihre Erzeugnisse bieten Sie im Basar zum Verkauf an. Tolle Zusatzfunktion des Ladens: Gegenstände verschicken Sie direkt an andere Helden oder sogar an Ihren Zweit-Charakter.

Reich gegen Reich

Für Langzeit-Motivation sorgt der Kampf zwischen den drei Reichen Windurst, Bastok und San d'Oria. Einmal pro Woche

werden die getöteten Monster der Fraktionen gegeneinander aufgewogen. Wer die meisten Kills in einer neutralen Region verbucht, bekommt dieses Gebiet zu seinem Reich addiert.

Ärgerlich ist die Spieler-Verteilung auf die Server. Sie können nicht frei wählen, sondern werden zugewiesen. Wenn Sie mit Freunden losziehen wollen, müssen Sie Spielwährung investieren und Ihren Kumpels einen World-Pass kaufen. Ein zweiter Charakter kostet echtes Geld – knapp einen Dollar pro Monat zusätzlich zu den 13 Dollar Standard-Gebühren. Eigentlich dürfen nur Bürger der USA oder Kanada spielen, das lässt sich aber durch eine erfundene Adresse umgehen. Surround-Sound fehlt.

PETRA SCHMITZ

Herrlich! Final Fantasy 11 begeistert mich von Tag zu Tag mehr. Das bekannte Flair der Serie wurde prächtig ins Online-Szenario portiert: Die Spielermodelle versprühen den gleichen Charme wie in den Solo-Titeln, der Wiedererkennungswert ist enorm. Seine große Stärke hat das Spiel in der Vielfalt der Charakter-Entwicklung und dem ausgeklügelten Zusammenspiel der Akteure in Kämpfen.

Dämlich finde ich hingegen die Verwaltung der Server. Wieso muss man erst virtuelles Geld einsetzen, wenn man mit seinen Freunden spielen will? Dazu muss ich doch erst mal alleine kämpfen. Diese Hürde nehme ich aber zähneknirschend in Kauf, denn abgesehen davon macht das Spiel einfach zuviel Spaß. Auch Nicht-Kenner der Offline-Serie werden ihre Freude daran haben.

»Vielfältig und atmosphärisch«



Unsere Magierin nimmt zusammen mit einem Krieger einen Yagudo Acolyte aufs Korn.

FINAL FANTASY 11 ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER:	Square Enix, www.playonline.com
SPRACHE:	Englisch
RELEASE (D):	28.10.2003
AUSSTATTUNG:	Mini-Box, 5 CDs, 148 Seiten
PREIS:	ca. 70+12 €/Mon.
MULTIPLAYER:	Ein Spieler pro Original
USK:	nicht geprüft
Internet (2.500/Server)	<input type="checkbox"/> Netzwerk <input type="checkbox"/> Modem <input type="checkbox"/> an 1 PC
MULTIPLAYER-MODI:	—

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	6,0 GB Größe	6,0 GB Größe	6,0 GB Größe
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce-3-Karte	ATI Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	56k-Modem	ISDN	DSL

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

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: — MULTIPLAYER-SPASS: 100 Stunden

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

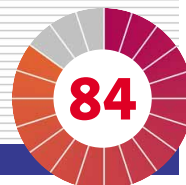
ALTERNATIVEN: Dark Age of Camelot (87%, GS 01/04) Bestes Online-RPG im Fantasy-Szenario.
Asheron's Call 2 (83%, GS 02/03) Einsteigerfreundliches Online-RPG, tolle Grafik.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- sehr schöne Charaktermodelle
- ausgeklügeltes Berufssystem
- drei Reiche im Wettstreit
- Final-Fantasy-Flair
- reitbare Chocobos
- teuer
- dämliche Server-Verwaltung
- untypische Bedienung

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

FAZIT: EPISCHES ONLINE-ROLLENSPIEL MIT JAPAN-FLAIR.



STAR WARS GALAXIES (DT.)

Online-Rollenspieler dürfen nun auch auf europäischen Servern Jedi werden.

Fast ein halbes Jahr nach dem US-Release gibt es das Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** jetzt auch mit europäischen Servern. Allerdings übersetzte Publisher Activision nur das Handbuch und die Packungsrückseite, das Spiel selbst ist nach wie vor englisch. Vorteil: Die beiden bereits gut bevölkerten europäischen Server »Farstar« und »Chimera« sind immer auf dem aktuellen Stand der US-Server – bei lokalisierten Online-

Rollenspielen wie **Dark Age of Camelot** verzögern sich Patches aufgrund der Übersetzungsarbeiten oft um Monate. Wer will, kann mit der deutschen Version auch auf einem US-Server spielen. Wir empfehlen »Gorath«, da hier die meisten deutschsprachigen **Star Wars**-Fans aktiv sind. Nach dem ersten kostenlosen Probemonat können Sie die monatlichen Kosten von 13,50 Euro per Kreditkarte oder Lastschriftverfahren bezahlen.

Peinlich: Die Website-Texte bei der Account-Aktivierung wurden offensichtlich von schlechter Software übersetzt und sind zum Teil irreführend. Sätze wie »Rechnung werden Tasten benutzt, neue Produkte und Kennzeichen zu registrieren, und Kollege sie mit Ihrer Station Rechnung« amüsieren zwar, lassen ihre Bedeutung aber nur erahnen. Da muss Activision schleunigst verbessern.

GV

➤ ORIGINAL-TEST IN GS 10/03



Unser Wookiee bestaunt ein Wüstenreittier auf Tatooine.

STAR WARS GALAXIES (DT.)	
GENRE:	Online-Rollenspiel
PUBLISHER:	Activision, (0190) 510 055
PREIS:	ca. 50 € + 13,50 €/Monat
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene
SPIELER:	3.000/Server
SPRACHE:	Englisch
MINIMUM:	1,0 GHz, 256 MB, Geforce-Karte

URU: AGES BEYOND MYST

Mysteriöse 3D-Abenteuer um alte Maschinen und wirre Träume.

Ruhe statt Rummel: Das war einer der Gründe für den Erfolg des Adventures **Myst**, das ganz auf Schalterrätsel ohne Dialoge oder Kämpfe setzte. Jetzt erscheint unter dem Titel **URU: Ages beyond Myst** Teil 4 der Serie; URU steht für »you are you«. Noch vor Spielstart bauen Sie Ihr Alter Ego in einem komfortablen Menü, die Optionen reichen vom Haaranatz über die Körperfülle bis zur Nasenbreite. Die Hauptfigur

scheuchen Sie per Tastatur oder Maus durch 3D-Landschaften. Das Spiel besteht wie die Vorgänger aus Schalterrätseln. Auf der Suche nach einer uralten Kultur, müssen Sie vor allem herausfinden, in welcher Reihenfolge Sie auf mysteriöse Maschinen zu klicken haben. Ärgerlich: Der Mauszeiger markiert zwar alle benutzbaren Gegenstände – aber nur, wenn Sie unmittelbar neben ihnen stehen. Die Rätsel sind eher sim-

pel und manchmal unlogisch. Wer die früheren Teile mochte, wird sich trotzdem wohl fühlen – obwohl die 3D-Engine keine ganz so spektakulären Bilder abliefern wie die (gerenderten) Vorgänger. Das Programm enthält einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Auf einigen Servern können Sie sich mit anderen Spielern in der **URU**-Welt treffen. Zum Redaktionsschluss war dieser Service allerdings noch nicht freigeschaltet.

PS



Per Schalter rufen Sie ein Hologramm auf.

URU: AGES BEYOND MYST	
GENRE:	Adventure
PUBLISHER:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
PREIS:	ca. 50 Euro
ANSPRUCH:	Fortgeschrittene
SPIELER:	1
SPRACHE:	Deutsch
MINIMUM:	1,4 GHz, 256 MB, 3D-Karte



Zu den Trials gehören Kämpfe gegen Statuen.

Spieler der US-Version von **DAoC** müssen im Addon **Trials of Atlantis** die Rätsel um den versunkenen Kontinent lösen. Also setzen Sie sich in ein Boot und schippern von der alten Welt zu den neuen Inseln. Um die Trials (Prüfungen) zu bestehen, müssen Sie zusam-

men mit anderen Online-Helden eine Reihe sehr anspruchsvoller Quests lösen. Als Belohnung steigen die Recken in Meister-Levels auf und bekommen so weitere Fähigkeiten wie Spezialangriffe oder Zauber. Diese unterscheiden sich je nach Klasse: »Battlemaster« lernen unter anderem effektivere Attacken, während »Convoker« Minen legen und Fallen stellen können.

Höhepunkt des Addons sind die Unterwasserausflüge: Auf

dem Meeresgrund kämpfen Sie gegen Stachelrochen, Haie und Riesenkraken. Auf den Inseln erwarten Sie dagegen Zyklopen, Zentauren und andere Fabelwesen. Dank der überarbeiteten Grafik-Engine macht **Trials of Atlantis** auch optisch einen Sprung nach vorn. Netter Nebeneffekt: Da die Entwickler Texturen und Vegetation (Bäume, Büsche) in der kompletten Spielwelt ausgetauscht haben, sehen auch die alten Gebiete deutlich hübscher

aus. Die lokalisierte deutsche Version erscheint voraussichtlich im ersten Quartal 2004. **GV**

► ORIGINAL-TEST IN GS 01/02

DAOC: TRIALS OF ATLANTIS

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Mythic
PREIS: ca. 35 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 3.000/Server
SPRACHE: Englisch

MINIMUM:
1,4 GHz, 384 MB,
Geforce-2-Karte

87



In der Dschungelwelt lauern exotische Monster.

Wenn ein mächtiger Miesepeter im Intro zum **Dungeon Siege**-Addon **Legends of Aranna** Unschuldige meuchelt und lachend die Herrschaft des Bösen verkündet, stehen zwei Dinge fest: Erstens waren mal wieder uninspirierte Story-Schreiber am Werk, und zwei-

tens spielen Sie den Helden, der den Fiesling unschädlich machen soll. In den folgenden knapp 25 Spielstunden kämpfen und zaubern Sie sich durch ein lineares Action-Rollenspiel. Wie im Hauptprogramm kann Ihr Recke bis zu sieben NPCs mit auf die Monsterjagd in die Dschungelwelt Aranna nehmen. Dort lauern neben bisher unbekannten Gegnern wie Riesenranken, krokodilartigen Höhlenbewohnern und Roboterskorpionen zahlrei-

che neue Waffen und Rüstungen – darunter auch mehrteilige Item-Sets à la **Diablo 2**.

Die Spielmechanik hat sich im Vergleich zu **Dungeon Siege** nicht weiterentwickelt: Aufgrund der makellosen KI agieren die Mitstreiter selbstständig so gut, dass Sie kaum in die anspruchslosen Kämpfe eingreifen müssen. Das langweilt auf Dauer, auch wenn detaillierte Landschaftsgrafik und hübsche Zaubereffekte zum Zuschauen

einladen. Fair von Microsoft: Die DVD-Box enthält neben dem Addon auch das Originalspiel – ohne Aufpreis. **GV**

DS: LEGENDS OF ARANNA

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Microsoft, (01805) 672 255
PREIS: ca. 25 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1 bis 8
SPRACHE: Deutsch

MINIMUM:
400 MHz, 128 MB,
3D-Karte

78

TEMPEL DES ELEM.



Dialoge und Menüs wurden gut übersetzt.

Atari leistete bei der Lokalisierung von **Temple des élémentaires Bösen** gute Arbeit: Alle Menüs, Gegenstände und Dialoge wurden gewissenhaft übersetzt. Allerdings sprechen NPCs auch in der deutschen Version englisch; gute Untertitel verhindern Verständnisprobleme. **GV**

► ORIGINAL-TEST IN GS 11/03

TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN (DT.)

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
PREIS: ca. 50 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB RAM



AO SHADOWLANDS

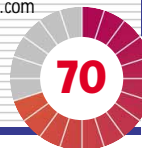


Am Rand der Welt werden die Monster bizarr.

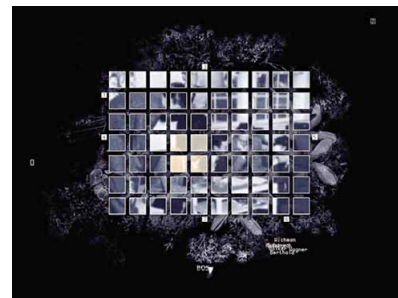
Das zweite Addon zum Internet-Rollenspiel **Anarchy Online** spendiert Rubi-Ka eine komplette Mystik-Welt mit sieben neuen Regionen. Funcom wirft in **Shadowlands** wie gewohnt eine Tonne Gegenstände und Gegner in den Ring, dazu gibt's zwei neue Professionen (Keeper, Shade) und ausbaubare Spezialfähigkeiten. **CS**

ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS

GENRE: Online-Rollenspiel-Addon
PUBLISHER: Funcom, www.funcom.com
PREIS: ca. 30 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: unbegrenzt
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 1,0 GHz, 128 MB RAM



IN MEMORIAM

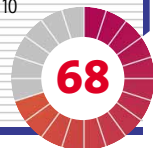


Wer sind die Personen auf dem Foto?

Zwei Reporter sind verschwunden. Deswegen stöbern Sie im Adventure **In Memoriam** in Film-Dateien, Fotos, kryptischen Texten und auf Internet-Seiten. Gelegentlich bekommen Sie E-Mails zugespielt, die Ihnen Hinweise geben. Nachteil der für **Akte X**-Fans durchaus spannenden Mörderhatz: Sie müssen ständig online sein. **PET**

IN MEMORIAM

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
PREIS: ca. 45 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 333 MHz, 64 MB RAM



VERB. KONTINENT



Wir sind einem hungrigen Dinosaurier behilflich.

Reporterin Ariane stolpert über eine unterirdische Welt. Im Adventure **Der verborgene Kontinent** steuern Sie die Gute per Maus und suchen den Bildschirm nach – oft sehr kleinen – Gegenständen ab. Viele der logischen Rätsel sind mit langen Laufwegen verbunden. Ein Fall für geduldige Freunde klassischer Adventures. **GR**

DER VERBORGENE KONTINENT

GENRE: Adventure
PUBLISHER: bhv, (0800) 248 46 85
PREIS: ca. 40 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschr.
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 500 MHz, 128 MB RAM



LAW AND ORDER



Im Revier übernehmen wir die Ermittlungen.

Mord im Central Park! Als Ermittler sammeln Sie fünf Pixel große Indizien und nehmen Zeugen-Aussagen auf. Falls Ihnen die quälend langen Ladezeiten nicht die Spannung verderben, wartet zum Ende des Spiels eine öde Gerichtsverhandlung. Hier müssen Sie die Anwalts-Rolle übernehmen. Grauenhaft! **GR**

LAW AND ORDER

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Flashpoint, www.flashpoint.de
PREIS: ca. 45 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 400 Mhz, 64 MB RAM



CYPHER



In Tempel-Ruinen warten Schalter-Puzzles.

Terroristen bedrohen Amerika: Wie Sam Fisher in **Splinter Cell** steuern Sie US-Agent Raven in **Cypher** mit Maus und Tastatur aus der Schulterperspektive. Der Spion besitzt Gadgets wie eine Endoskop-Kamera oder Gasgranaten. Klingt spannend, doch langweilige Symbol- und Schalterrätsel verderben den Spaß. **GR**

CYPHER

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Flashpoint, www.flashpoint.de
PREIS: ca. 35 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB, 3D-Karte

