



Erst wenn wir die **Schutzschilde** zerstört haben, geht's unserem KI-Feind (rechts) an den Kragen.



In teils unfairen **Hack-Missionen** kämpfen wir gegen die Zeit. Hier entscheidet oft das Glück.

# Puzzle Quest Galactrix

**Komplexer heißt nicht automatisch besser. Der launige Knobel-Rollenspiel-Mix verkommt im zweiten Anlauf zum uninspirierten Langweiler.**

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5903

Das Prinzip von **Puzzle Quest** ist schnell erklärt: In einem Wirrwarr aus bunten Steinen reihen Sie rundenweise drei identische aneinander. Je nach Farbe erhalten Sie Punkte, die Sie in Spezialattacken investieren. Um dem KI-gesteuerten Feind zusätzlich zu schaden, gilt es, die auf dem Spielfeld verteilten Minen zu zerstören. Das seit dem Knobel-Klassiker **Bejewled** bewährte System will **Puzzle Quest: Galactrix** nun modernisieren – ohne Erfolg.

## Weniger vom Guten

In **Galactrix** lassen sich die Steine nicht wie gewohnt von vier, sondern von gleich sechs Seiten aus aneinanderkleben. Das macht die Gefechte zwar komplexer, aber auch unübersichtlicher und weniger planbar, selbst für **Puzzle Quest**-Profis. Zudem kürzt der

Entwickler Infinite viele motivierende Elemente, etwa die taktisch sinnvollen Multiplikator-Boni. Und wer vier Steine auf einmal auflöst, bekommt keine zusätzliche Runde mehr spendiert. Zwar dürfen Sie das eigene Raumschiff mit besseren Waffen aufrüsten, derartige Belohnungen lässt das Programm aber nur noch selten springen. Die aus **Puzzle Quest** bekannten trainierbaren Kollegen fehlen ebenso wie das Erlernen feindlicher Talente. Zudem steht nur noch eine Heldenklasse zur Auswahl – schwach!

## Mehr vom Schlechten

Die Kampagne ist durch unvertonte und schlecht geschriebene Dialoge so spröde wie eh und je. Schlimmer noch: Auf der zwar großen, aber schmucklosen Galaxie-Karte müssen Sie für banale Botengänge häufig hin- und herfliegen. Da auf den ersten Blick nicht ersichtlich ist, wo sich welches Missionsziel verbirgt, verkommen die Reisen zum zähen Suchspiel. Auch sonst hapert es an allen Ecken: Die von Standard-Gefechten leicht abweichenden Hacker- und Bergbau-Modi sind oft Glücksache, die Gegner-KI nervt durch derbe Aussetzer. Auch grafisch macht das Spiel einen Rückschritt. Die Effekte wirken weniger spektakulär, das detaillierte Weltall nicht mehr so stimmig wie die handgemalte Fantasy-Karte von Illuria aus dem ersten **Puzzle Quest**. **DM**

## Wirres Puzzle

**Daniel Matschijewsky:**

Es mag mir nicht in den Kopf, wie man dieses ebenso bewährte wie motivierende Spielprinzip derart in den Sand setzen kann. **Galactrix** ist wirr, unübersichtlich, nervt durch doofe KI-Gegner und präsentiert die Kampagne noch öder, als es der bereits schwach erzählte Vorgänger getan hat. Kurzum: Falls wir irgendwann einen weiteren Report zu schlechten Fortsetzungen machen (siehe Seite 124), habe ich mit **Puzzle Quest: Galactrix** meinen Kandidaten gefunden.



danielm@gamestar.de

### PUZZLE QUEST: GALACTRIX DENKSPIEL

ENTWICKLER	Infinite (Puzzle Quest, GS 01/08: 63 Punkte)	
PUBLISHER	Deep Silver	TERMIN (D)
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch	USK
		ohne Beschr.

27.2.2009  
30 Euro

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

#### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 300 MB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ k. Angabe

TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

#### MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Gefecht (2)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet

DEDICATED SERVER nein

SERVERSUCHE intern

MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

FAZIT Ganz nett für zwischendurch. Auf Dauer zu wenig Vielfalt.

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ passable Effekte + generelle Detailarmut + keinerlei Animationen + fade Hintergründe + unspektakuläres Weltall - nette Waffen-Sounds - schwach gesprochene Hinweise in den Gefechten - unpassende Musik - Dialoge nicht vertont	4 / 10
SOUND	+ leichter Einstieg + nur ein Schwierigkeitsgrad - Anspruch schwankt stark - teils unfaire Ausgangssituationen	6 / 10
BALANCE	+ sterile Präsentation + Held und Nebenfiguren blass - abwechslungsarmes All - Schreibfehler	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ eingängig in den Gefechten + automatisches Speichern - fummelige Galaxie-Karte - fehlende Komfortfunktionen	7 / 10
BEDIENUNG	+ angemessen lange Solo-Spielzeit + viele Spielmodi - Wiederholungen - nur eine Heldenklasse	7 / 10
UMFANG	+ etwas vielseitiger als im Vorgänger + ständiges Hin- und her - nicht jeder Modus durchdacht	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ nutzt effektiv Spezialwaffen + regelmäßige unlogische Aussetzer - keine speziellen Verhaltensweisen mehr	4 / 10
KI	+ motivierendes Aufrüsten des Raumschiffs - Handelssystem mau - Kollegen verbessern sich nicht	7 / 10
EINHEITEN	- uninspirierte Geschichte - unspektakulär präsentiert - unsympathische Figuren - lahme Zwischensequenzen	4 / 10
KAMPAGNE		

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT **Lahm erzählte, unnötig verkomplizierte Knobelei.**