

Adventures

Martin Deppe



Helden kommen, Helden gehen

Willkommen an der Genrespitze, Avatar! Mit **Ultima 9 Ascension** landet nach **System Shock 2** und **Baldur's Gate** ein weiteres Rollenspiel ganz oben in den Top-25. Und setzt damit ein weiteres Zeichen für einen Wachwechsel: Die reinrassigen, klassischen Adventures wie **Monkey Island 3** werden immer mehr von Rollenspielen und Action-Adventures verdrängt. Auch ein Blick in die nahe Zukunft zeigt, daß mit **Diablo 2**, **Baldur's Gate 2**, **Deus Ex**, **Final Fantasy 8** und **Vampire** jede Menge Top-Rollenspiele anstehen, während kein nennenswertes Adventure auf die Spielergemeinde wartet.

Endgültig Abschiednehmen heißt's hingegen für unsere **Ultima Online**-Heldin Belle Star. Die Gute hat ihre Abenteuer seit den ersten GameStar-Tagen in ihrem Heft-Tagebuch veröffentlicht; ab sofort finden Sie die gesammelten Folgen auf www.gamestar.de. Näheres darüber steht übrigens auch in unserer neuen Online-Rubrik auf Seite 222.

Adventures & Rollenspiele
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
 [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	NEU	92%
2	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
3	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
4	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
5	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Diablo	Rollenspiel	-	88%
8	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
10	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
11	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
15	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
16	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
17	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
18	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
19	Planescape Torment	Rollenspiel	NEU	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
22	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
23	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
24	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	1/00	78%
25	Soul Reaver	Action-Adventure	12/99	76%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory

Ultima 9 Ascension	54
Expedition nach Britannia	62
Technik-Check	64
Tuning-Tips	66
Spitze oder Skandal?	70

Tests

Planescape Torment	120
Atlantis 2	122
Dragonfire	124
Gabriel Knight 3 (dt.)	124

Rollenspiel der wandelnden Leichen

Planescape Torment

Gegen die makabren Abenteuer im Planescape-Universum ist das bekannte Baldur's Gate der reinste Kindergeburtstag.

Originalität ist nicht gerade eine traditionelle Stärke von Fantasy-Rollenspielen. Meist schnetzelt sich eine Truppe frisch gefönter Heroen durch das 08/15-Monsterrepertoire, um am Ende umjubelt in den Sonnenuntergang zu reiten. Wem das Schema F langsam zum Heldenhals heraushängt, der bekommt mit **Planescape Torment** eine ebenso radikale wie erfrischende Alternative. Das abgedrehte Szenario aus der AD&D-Werkstatt lässt Sie in

die vergammelte Haut eines lebenden Leichnams schlüpfen. Auf der Suche nach seiner Vergangenheit bereist er mit fünf exzentrischen Weggefährten verschiedene Dimensionssphären im Nirgendwo zwischen Leben und Tod.

Tote Chose

Zwar verwendet **Planescape Torment** die gleiche Grafik-Engine wie **Baldur's Gate**, aber das war's auch schon mit der Familienähnlichkeit. Als Untoter stapfen Sie zunächst durch Sigil, die Stadt der Tore. Einige Bewohner kennen Sie aus Ihrem früheren Leben, in dem wohl schlimme Dinge gelaufen sind. Im Lauf zahlreicher Quests erfahren



Im **Clerk's Ward** wohnt die privilegierte Oberschicht, wie unsere Sechser-Gruppe bei ihrem Besuch der Festhalle demonstriert bekommt.

Sie immer mehr über Ihre Vergangenheit und versuchen, Ihre Sterblichkeit wiederzuerlangen. Die meisten Erfahrungspunkte sammeln

Sie nicht in Kämpfen, sondern durch clevere Dialogführung. Wenn bestimmte Werte in den Schlüsseldisziplinen Intelligenz, Weisheit und Cha-

Heinrich Lenhardt



Profi-Hit

Hardcore-Rollenspieler, die gerne haufenweise Informationen über völlig fremdartige Spielwelten konsumieren, werden Torment heiraten wollen. Morbides Szenario, frische Monster, irre Partymitglieder, magische Tätowierungen sowie das Dialog- und Rätsel-lastige Spielprinzip wirken gleichermaßen irritierend wie inspirierend.

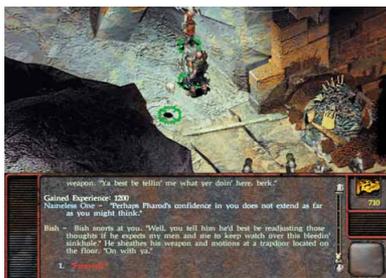
Für geduldige Freaks

Der Haken: Planescape Torment geht an einem Großteil der Spieler vorbei. Trotz einer automatischen Quest-Buchführung droht der Informations-Overflow. Komplexität und Schwierigkeitsgrad kratzen am oberen Ende der Skala, während die Präsentation sich mit Mittelmaß bescheidet. Nach einigen arg anstrengenden Anfangsstunden bin ich mit Torment dann doch noch richtig warm geworden. Wer Rollenspiele lieber leicht zugänglich und kampflastig mag, ist aber fehl am Platz.



Mit zwei Magiern und einer Priesterin geraten die sporadischen **Großkämpfe** zu spektakulären Feuerwerken.

risma erreicht sind, erscheinen in den Multiple-Choice-Dialogmenüs mehr Gesprächspunkte. Dabei werden Sie mit Informationen und Mini-Missionen dermaßen zugeschnitten, daß der Durchblick trotz Automap und Missionsübersicht gefährdet ist.



Mit höherer Weisheit und Intelligenz gibt's zusätzliche **Dialogoptionen**.

Magie geht unter die Haut

Nur beim namenlosen Haupthelden können Sie die Anfangswerte beeinflussen; die

weiteren Weggefährten werden später aufgesammelt. Charakterwerte erhöhen sich nicht nur durch Beförderungen oder den beherzten Austausch von Körperteilen: In Fells Tätowierschuppen ritzt man Ihnen eines von rund 50 magischen Mustern in die Haut. Die besten Tattoos werden erst zugänglich, wenn Sie vorher bestimmte Missionen absolviert haben.

Kämpfe laufen wie bei **Baldur's Gate** in Echtzeit ab. Sie können das Geschehen aber jederzeit einfrieren, um neue Kommandos zu geben. Ihre Party kann auch rennen, was die Fluchtchancen erhöht.

Griff zur Lesebrille

Zwischensequenzen sowie Sprachausgabe sind Mangelware; selbst Beschreibungen dramatischer Rückblenden werden als Text durchge-

scrollt. Die Auflösung verharrt bei 640 mal 480, und die Betrachterkamera ist dichter am Geschehen als bei **Baldur's Gate**. Dadurch kommen die Animationen gut zur Geltung, aber die Übersicht leidet. Das ist kein großes Handicap, denn weitläufige Mas-

senschlachten sind eher rar. Da mit der deutschen Übersetzung erst in ein paar Monaten zu rechnen ist, testeten wir die US-Verkaufsversion. Wegen der enorm komplexen Textmenge sollten sich nur Englisch-Cracks an die Importversion heranwagen. **HL**

Planescape Torment

Genre: Rollenspiel	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Profis	Hersteller: Interplay
Sprache: Englisch	Festplatte: ca. 600 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Gut	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Sehr gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Sperrig-gehaltvoller Trip für Experten.

Kampf gegen die Finsternis

Atlantis 2

Durch fünf mystische Welten führt der Weg zur Rettung des Universums – nur Sie allein können ihn erfolgreich beschreiten.



Man hat's nicht leicht, wenn man der »Träger des Lichts« und als solcher die einzige Hoffnung der



Ihre Gesprächspartner plaudern lippensynchron.

Menschheit ist. Der junge Tibeter Ten, den Sie im Render-Abenteuer **Atlantis 2** verkörpern, muß ganz allein fünf mystische Orte besuchen, ehe er im magischen Land Shambhala die Mächte der Finsternis endgültig besiegen kann. Da der gute Ten als Geistwesen reist, übernimmt er unterwegs fremder Leute Körper und geht schon mal als irischer Mönch seiner gefährlichen Aufgabe nach.

Echte Gesichter

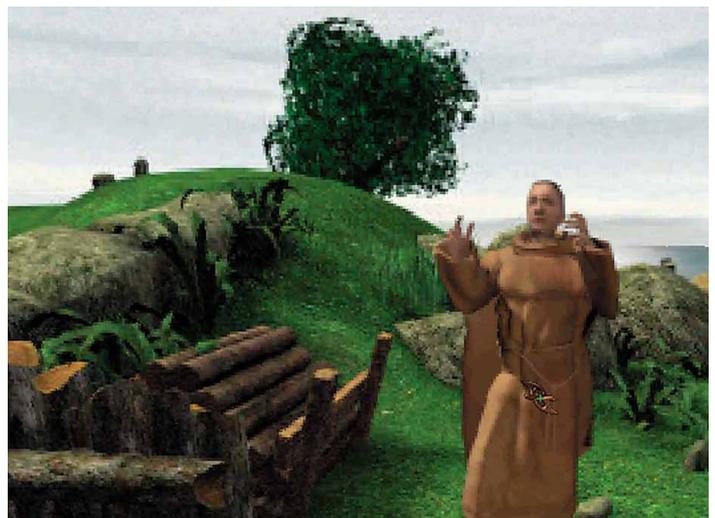
In **Atlantis 2** sehen Sie die Welt durch die Augen des Helden. Sie können sich frei drehen, allerdings nicht frei gehen: Wenn Sie den Ort wechseln, folgt eine vorberechnete Kamerafahrt. Anders als in den meisten Render-Adventures haben Sie viel Gelegenheit zum Smalltalk, denn Cryo hat die fünf Welten mit vielen, angenehm realistisch gezeichneten Personen bevölkert, deren Gesichter während der Gespräche wirklichkeitsnah animiert sind. Die Lippenbewegungen erfolgen synchron zu den Texten, die allerdings nur mäßig gut gesprochen sind.

Jagd auf Knochen

Plaudern allein führt Sie nicht weiter: Auf dem Weg nach Shambhala wollen einige Rätsel gelöst sein. Hier fährt **Atlantis 2** alles auf, was

im Genre üblich ist, Überraschungen sind allerdings nicht dabei. Mal müssen Sie wild verstreute Knocheile suchen und daraus einen Schädel zusammensetzen, mal haben Sie es mit ver-

schärften Schiebe-Puzzles zu tun. Die Rätsel bewegen sich auf ordentlichem Fortgeschrittenen-Niveau, und eine Hilfe-Funktion existiert nicht, was das Adventure einigermaßen knifflig macht. **CUN**



Ihre erste Aufgabe in **Irland**: Helfen Sie diesem jungen Mönch.

Gunnar Lott



Ich bin kein Tibeter

Haben Sie schon immer davon geträumt, in die Haut eines jugendlichen Tibeters zu schlüpfen, eines Indios oder eines irischen Mönchs? Nein? Eben, ich auch nicht! Das ist das große Problem von **Atlantis 2**: Die Story kommt ziemlich esoterisch-abstrus daher, und die Charaktere taugen nicht als Identifikationsfiguren. So hält sich meine Motivation, die ansprechend aussehenden Welten zu durchstreifen, in recht engen Grenzen. Obendrein sind die meisten Rätsel leider nur mäßig geglückt, und in einigen nervigen Passagen wäre ich für eine Hilfe-Funktion dankbar gewesen. Wenigstens hat Cryo den Kardinalfehler des Genres vermieden und **Atlantis 2** mit allerlei skurrilen Figuren bevölkert, die ein wenig Leben in die oft so kühlen Render-Welten bringen.

Atlantis 2

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Cryo
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 50 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium 266	Pentium II/300
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	64 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Leicht abstruses Render-Abenteuer.

Dragonfire

Erzmagier als Erzbösewicht.



Die feststehenden Hintergründe sind extrem düster und farbarm.

Magier unterdrückt Land, Held zieht los, um Tyrann zu stürzen. Die Tele-

grammstil-Story des Rollenspiels **Dragonfire** reißt erfahrene Monstermeuchler nicht vom Hocker. Als einer von vier unerschrockenen Recken (darunter ein Piraten-Erpel und eine feurige Amazonen-Kriegerin) raufen Sie in Dungeons und Dörfern mit allerlei Untieren. Durch unbewegte Hintergründe dauern Wanderungen sehr lange. Dann und wann knabbern Sie an meist fairen Mini-Rätseln der Machart »welches Objekt öffnet die Tür«. Geredet wird nicht viel; Ihr Kämpfer läßt lieber das Schwert sprechen, das er in Läden gegen allerlei anderes Kriegsgerät austauschen kann. **RS**

Rüdiger Steidle

Anno dunnemals

Grafisch erinnert Dragonfire an Amiga-Rollenspiele vom Schlage eines Cadaver. Auch spielerisch gibt sich das schwedische Fantasy-Abenteuer konservativ. Monster kloppen, Schalter umlegen, Gegenstände suchen – alles recht ordentlich, aber alles schon mal dagewesen. In der Rollenspielmisere vor drei Jahren wäre das einen Blick wert gewesen. Aber mit Krachern wie Ultima 9 in den Händlerregalen und Diablo 2 in der Mache ist Dragon Fire höchstens noch für Hardcore-Fans interessant.

Dragonfire

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium II/233 32 MByte RAM, 6fach CD
 Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Altbackenes, halbwegs solides Rollenspiel.

Gabriel Knight 3

Gelungene Lokalisation.



Die zahlreichen Gespräche enthalten oft wichtige Hinweise.

Trotz der umfangreichen Sprachdateien erscheint bereits einen Monat nach der englischen Version die deutsche Fassung von **Gabriel Knight 3**. In Südfrankreich kommen Sie zusammen mit dem Geisterjäger und seiner Assistentin Grace dem Geheimnis um den Heiligen Gral auf die Spur. Da sich ein Großteil der Hinweise in diesem Adventure aus den zahlreichen Plaudereien mit mehr oder weniger verdächtigen Schatzsuchern ergibt, kommt der Sprachausgabe besondere Bedeutung zu. Und die ist auch auf Deutsch sehr gut gelungen. Die Stimme von Gabriel klingt sogar besser als

Tim Currys Originalton. Zudem wurden alle Grafiken und Dokumente mit deutschen Texten versehen. **MIC**

Mick Schnelle

Klasse übersetzt

Ein dickes Lob von mir an Sierras Lokalisierungs-Abteilung. Fast alle Stimmen sind denen des Originals ebenbürtig oder sogar besser. Auch kleine Wortspielereien und Gabriels Macho-Sprüche kommen gut rüber. Das Adventure krankt aber nach wie vor an der unausgeglicheneren 3D-Steuerung und ein, zwei Macken beim Rätseldesign. Spaß macht es trotzdem – bis zum Ende werden Sie sehr gut unterhalten.

Gabriel Knight 3 (deutsch)

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte
 Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Aufwendig eingedeutschtes Adventure.