

Adventures

Markus Schwerdtel



Ende einer Ära. Mit *Icewind Dale 2* erscheint das vorerst letzte 2D-Rollenspiel der alten Schule. *Baldur's Gate* leitete 1999 als erstes Pixelabenteuer der neuen Generation die Wiedergeburt seines Genres ein. Drei Jahre später ist diese Großtat fast vergessen, es geht kaum mehr ohne 3D: *Dungeon Siege*, *Neverwinter Nights*, *Morrowind* und bald *Gothic 2* setzen voll auf Polygone. Wollen wir hoffen, dass es den Rollenspielern in Zukunft besser ergeht als den Actionjüngern: Dort scheint Entwicklern die Leistung einer 3D-Engine oft weit wichtiger als spielerische Brillanz.

Spaß ohne Prügel. Angenehm überrascht hat uns diesen Monat *Prisoner of War*. Nicht nur, dass dieses Kriegsgefangenen-Abenteuer das *Commandos*-Spielprinzip erfolgreich in die dritte Dimension überträgt. Das Spiel schafft es auch, ganz ohne Schwerter, Knarren und Sprengstoff kinoreife Spannung zu erzeugen. Freilich ist das Weltkriegs-Szenario an sich alles andere als gewaltfrei. Doch der Held verlässt sich stets allein auf Grips und Geschick, ohne einer Fliege was zu Leide zu tun. So etwas würde ich mir öfter wünschen. Schade nur, dass *Prisoner of War* so kurz ist. Mir hätte eine längere Haftstrafe gar nichts ausgemacht.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<i>Ultima 9</i>	Rollenspiel	2/00	92%
2	<i>Monkey Island 3</i>	Adventure	1/98	92%
3	<i>Baldur's Gate 2</i>	Rollenspiel	1/01	91%
4	<i>Diablo 2</i>	Action-Rollenspiel	8/00	90%
5	<i>System Shock 2</i>	Rollenspiel	10/99	90%
6	<i>Morrowind dt.</i>	Rollenspiel	NEU	89%
7	<i>Gothic</i>	Rollenspiel	4/01	88%
8	<i>Grim Fandango</i>	Adventure	1/99	88%
9	<i>Outcast</i>	Action-Adventure	8/99	87%
10	<i>Dark Age of Camelot</i>	Online-Rollenspiel	5/02	86%
11	<i>Monkey Island 4</i>	Adventure	1/01	86%
12	<i>Metal Gear Solid</i>	Action-Adventure	1/01	86%
13	<i>Dark Project 2</i>	Action-Adventure	5/00	86%
14	<i>Asheron's Call</i>	Online-Rollenspiel	1/00	86%
15	<i>Final Fantasy 8</i>	Rollenspiel	3/00	85%
16	<i>Everquest</i>	Online-Rollenspiel	6/99	85%
17	<i>Neverwinter Nights</i>	Rollenspiel	8/02	84%
18	<i>Dungeon Siege</i>	Action-Rollenspiel	6/02	84%
19	<i>Vampire</i>	Rollenspiel	9/00	84%
20	<i>Arx Fatalis</i>	Rollenspiel	8/02	84%
21	<i>Nox</i>	Rollenspiel	3/00	83%
22	<i>Fallout 2</i>	Rollenspiel	1/99	83%
23	<i>Tomb Raider 4</i>	Action-Adventure	1/00	83%
24	<i>Resident Evil 3</i>	Action-Adventure	12/00	83%
25	<i>Icewind Dale 2</i>	Rollenspiel	NEU	82%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

<i>Icewind Dale 2</i>	114
<i>Morrowind dt.</i>	117
<i>Prisoner of War</i>	118
<i>Neocron</i>	120

Warmduscherfeindliche Fantasy-Kaltfront

Icewind Dale 2

Der nächste Winter wird ungestreut und extrahart – zumindest in dieser eisigen D&D-Spielwelt. Mit einer Sechser-Party erleben Sie komplexe Taktikschlachten am laufenden Band.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Auch große Spiele-Engines treten irgendwann einmal in den Herbst ihres Lebens. Dann knirscht und ächzt es zwischen Bytes und Pixeln; jüngere, schönere 3D-Kollegen sind die neuen Lieblinge der Massen. Rund vier Jahre nach ihrem Debüt in **Baldur's Gate** ist auch für die Infinity-Engine die Zeit gekommen, sich aufs Altenteil zurückzuziehen. Doch vor dem letzten Ritt in den Sonnenuntergang zückt der Veteran noch einmal das Breitschwert und zeigt, dass er der Jugend von heute stellenweise Paroli bieten kann. **Ice-**

wind Dale 2 heißt der Abgesang auf die goldene Pixel-Rollenspiel-Epoche. Und ist gleichzeitig ein Geschenk an echte Fans: Umfang und Schwierigkeitsgrad sorgen dafür, dass Spielern nicht nur Tränen der Rührung in die Augen getrieben werden.

Neue Helden braucht der Grat

Die Story von **Icewind Dale 2** beginnt zwar eine Generation nach dem ersten Teil, aber 16 Jahre vor den Geschehnissen in den **Icewind Dale**-Büchern. Sie können keine Alt-Charaktere über-

nehmen, sondern starten mit einer frischen Heldentruppe in der Zähneklapper-Region »Grat der Welt«. Die Stadt Targos erwehrt sich der Invasionsbemühungen einfallender Kobolde und Orks. Diese Fieslinge sind natürlich nur die Spitze eines Bedrohungs-Eisbergs, den Sie im Laufe von sieben Abschnitten entdecken.

Sechserpack nach Ihrem Geschmack

Im Gegensatz zu **D&D**-Hits wie **Baldur's Gate 2** oder **Neverwinter Nights** basteln Sie nicht nur einen Start-Charakter, sondern



Die **Ordensleute** im Kloster des Schwarzen Raben bringen den niesenden Helden neue Sprüche bei.

Facts

- 11 Berufsklassen
- 16 Völker
- 16 Fertigkeiten
- 75 Talentgebiete
- 300 Zaubersprüche

stellen eine sechsköpfige Party handgemachter Helden zusammen. Die neuen AD&D-Regeln der 3. Edition erlauben enorm viel Flexibilität und Tiefgang. **Icewind Dale 2** bietet zudem Untervölker wie Dunklelfen oder Goldzwerge, die alle spezifische Vor- und Nachteile haben. Außerdem entscheiden Sie, welche Charakter-Attribute, Talente und Fertigkeiten Ihr Personal beherrscht. Bei Level-Beförderungen dürfen Sie weitere Punkte in diesen Kategorien vergeben und »multi-classes«, damit ein Held zusätzliche Berufe lernt. Ein Kämpfer lässt sich etwa gleichzeitig als Magier oder Mönch ausbilden; mehr als drei Jobs darf allerdings keine der Figuren erlernen. Für Selbstbau-Muffel gibt es fünf Fertig-Partys.

Auch im weiteren Spielverlauf ist die Charakter-Verwaltung ein stetes lustvolles Abwägen von Optionen und Risiken. Zum Beispiel wollten wir unbedingt einen Kämpfer haben, der gut mit



Beim Angriff auf das monströse **Viciscamera** (rechts) schlüpfen **Driders** aus den Kokons und gehen sofort zum Angriff über. Anstatt einfach mit Waffen auf das Vieh einzuschlagen, wäre es cleverer, eine Giftmischung für den Tentakel-Schreck zu organisieren.

Multikulti in Faerûn: Rassen und Untervölker

Menschen



Untervölker:

Aasimar (Bonus auf Weisheit und Charisma, prima für Druiden, Kleriker und Paladine), **Tiefling** (Bonus auf Intelligenz, Geschick und Bluff-Fertigkeit, sind begnadete Diebe).

Zwerge



Untervölker:

Schildzwerge (Kampfbonus gegen Orks und Kobolde), **Goldzwerge** (Kampfbonus gegen Dunkelelfen und Drider), **Grauzwerge** (Kampfbonus gegen Dunkelelfen, Drider).

Elfen



Untervölker:

Mondelfen (Geschick-Bonus), **Dunkelelfen** (Bonus auf Intelligenz und Charisma, aber bei Tageslicht im Freien gehandicapt), **Wildelfen** (Kampftalente und weniger Intelligenz).

Gnome



Untervölker:

Felsgnome (mehr Konstitution, weniger Stärke. Robuste Hexenmeister oder Magier), **Tiefengnome** (Bonus auf Weisheit und Geschick, gute Kleriker und Druiden).

Halblinge



Untervölker:

Die Leichtfüßigen, **Die Beherzten** und **Die Geisterhaften** (allesamt mit Bonus auf Geschick, Malus auf Stärke und dadurch sehr diebgerichtet).

Halbelfen



Untervölker:

keine. Traditionelle Allrounder, sind in ihrer Art den Menschen sehr ähnlich. Immun gegen Schlaf und Rettungswürfe +2 gegen Bezauberungen.

Halborks



Untervölker:

keine. Die tumben Kraftprotze sind ideale Barbaren oder Kämpfer. Sie eignen sich dagegen rein gar nicht als redegewandte Party-Anführer.



Ganz schön scharf, die alte Engine. Unsere Truppe erkundet einen **Zwergen-Stützpunkt** mit der High-End-Grafikauflösung von 1600 mal 1200 Pixeln.

zwei Waffen gleichzeitig umgehen kann. Durch das Beidhändigkeits-Talent reduzieren wir den Angriffs-Malus für die Zweitwaffe, außerdem sind hoher Geschicklichkeits-Wert und leichte Rüstung wichtig. Nicht unterschätzen sollte man die Vorzüge von Bluffs oder Diplomatie. In Verbindung mit einem hohen Charisma-Wert wird ein Charakter dadurch zum redegewandten

Charme-Bolzen, dessen Betörungstalente zusätzliche Dialog-Optionen eröffnen.

Zauberkurs für Profis

Die Magie-Auswahl nimmt langsam Ausmaße an, die einen eigenen VHS-Kurs rechtfertigen würden. 50 neue Varianten stocken das Gesamtangebot auf 300 Zaubersprüche auf. Die Fertigkeiten und Talente der 3rd-Edition-Regeln sorgen auch bei der Steuerung von Kämpfern für etwas mehr Tiefgang. Einige Techniken wie den Betäubungshieb der Mönche müssen Sie per Icon-Klick gezielt auslösen, andere Manöver wie der Verkrüppelungs-Schlag der Diebe laufen automatisch ab.

Kampf und Krampf

Im Verlauf des Prologs erkunden Sie die drei Abschnitte von



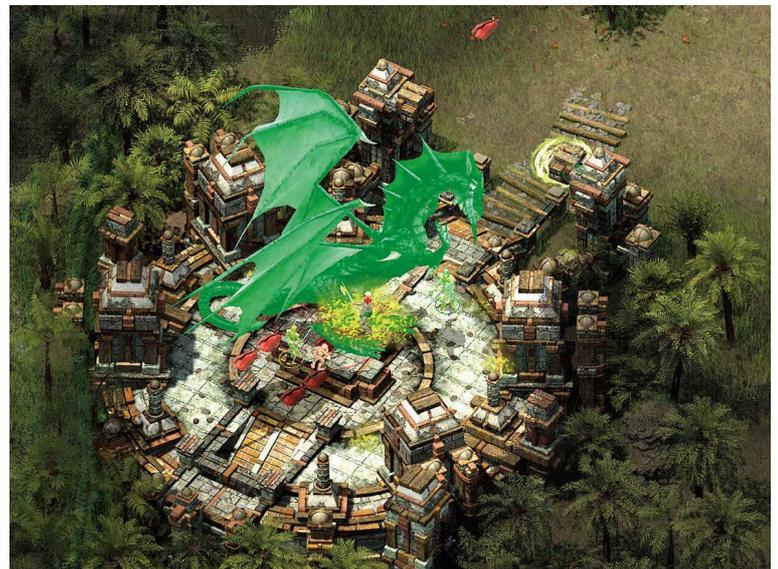
Grabräuber haben's nicht leicht. Kaum steckt unsere Diebin ihre Finger in den Sarkophag, erwachen die dekorativen Riesen zum Leben.

Targos, machen sich bei der Abwehr der Kobold-Invasion nützlich und sammeln fleißig Erfahrungspunkte.

In interessanten Haupt- und Nebenquests wird zunächst viel geredet und wenig



Nur bei einer Level-Beförderung dürfen **Hexenmeister** ihr eingeschränktes Zauberbuch bereichern.



Der **Hofdrache** des Yuan-Ti-Kults ist weitgehend **magieresistent** und sondert mehr Säure ab als eine auslaufende Batterie. Dieses Prachtexemplar lässt sich nur mit größter Mühe besiegen.

Peter Steinlechner



Mehr Freiheit

Sämtliche Programme auf Basis von Biowares Infinity-Engine habe ich durch, also führt auch an Icewind Dale 2 kein Weg vorbei. Und obwohl ich mit all den Rollenspielen bereits mehrere Jahresurlaube verbraucht habe, wirken die frostigen Abenteuer wieder richtig frisch. Das liegt vor allem an den neuen AD&D-Regeln, die ich hier übrigens leichter kennen lerne als in Neverwinter Nights – der sechsköpfigen Party sei es gedankt.

Abgesehen vom heftigen Schwierigkeitsgrad stört mich die zu geringe Zahl an Nebenquests. Ein Gefühl von Freiheit kommt kaum auf, stattdessen stapfte ich auf zu fest vorgegebenen Wegen durch den Schnee. Immerhin fällt das unbrauchbare Journal dadurch nicht negativ auf. Hartgesottene Rollenspieler müssen zugreifen, alle anderen flüchten in wärmere Gefilde.

Manchmal braucht's auch **List und Tücke**. Um einen Schalter zu betätigen, schleicht sich ein Dieb unentdeckt durchs Ork-Lager.



Heinrich Lenhardt



Gelobt sei, was hart macht!

Icewind Dale 2 hat viel zu bieten, um die leicht angeschimmelte Grafiktechnik vergessen zu machen. Bedienung, Umfang und

Story sind besser als beim Vorgänger, die Verwendung der neuen D&D-Regeln macht die Charakter-Entwicklung spannender denn je. Und im Gegensatz zum Neuzeit-Schönling Neverwinter Nights kann ich hier eine komplette Party bauen und steuern.

Nichts für schwache Nerven

Schade nur, dass Kampfdichte und »Orks!«-Schwierigkeitsgrad jeden Einsteiger heulend in die Flucht schlagen. Schon im 2. Kapitel drohen anschwellige Zornesadern, steigender Blutdruck und Reload-Orgien. Die Q-Taste auf meinem Keyboard ist vor lauter Quicksave-Bedarf schon ganz abgenutzt. Und die Krampf-Pseudo-Puzzle aus Akt 5 nerven. Abgebrühte Kenner der Baldur- und Icewind-Vorgänger können's verschmerzen und erfreuen sich an einem üppigen, anspruchsvollen Abenteuer mit Selfmade-Party.

gekämpft. Am Ende der Einführung haben Ihre Leute Level 3.

Nach der einsteigerfreundlichen Schonzeit beginnt mit dem ersten Story-Kapitel abrupt der Ernst des Abenteuer-Lebens. Ab sofort wimmeln die kompakten Kartenabschnitte vor knackigen Massenschlachten. Sie müssen immer wieder das Echtzeit-Geschehen anhalten, um Ihren Charakteren in Ruhe Einzelkommandos zu geben. Eine interessante taktische Herausforderung, die für Fans von Rollenspiel-Leichtkost à la **Diablo** allerdings zu sehr in Arbeit ausartet. Zumal man sich vom Leveldesign etwas gepeinigt fühlt: Viele Hinterhalte lassen sich beim ersten Versuch kaum gewinnen – »Reload!« war sein letztes Wort, dann trugen ihn die Monster fort. Wir reden wohl gemerkt von der Normal-Einstellung, nicht vom optionalen »Heart of Fury«-Extraschwermodus. Wenn alles versagt, greift man in der Not zur leichten Kampfeinstellung, die aber die D&D-Spielbalance völlig durcheinander bringt.

Eine lange Geschichte

Icewind Dale 2 bietet mehr als die seelenlose Aneinanderreihung kniffliger Kampfsituationen. Auftraggeber und Vertreter der mittleren Bösewicht-Führungsebene informieren Sie immer wieder über Story-Entwicklungen. Viele Abschnitte sind recht geradlinig, aber wenn mal der Puzzle-Gaul mit den Designern durchging, dann wird's anstrengend. Denken Sie an diese Worte, wenn Sie im Wald-Labyrinth des dritten Kapitels leiden. Das unübersichtliche Journal hilft da wenig, den »Was muss ich eigentlich machen?«-Überblick zu behalten. Im Vergleich zum ersten **Icewind Dale** haben die Entwickler die Bedienung modernisiert. Die seitlichen Menüleisten wanderten auf den Sperrmüll, Anzeigen und Icons parken – allesamt ausblendbar – am unteren Bildrand. Die Steu-



Das »Heilige Wort« des Klerikers lähmt die Golems, unten stürzen sich Kämpfer auf einen Magier.

erung ist erfreulich flexibel: Durch einen Rechtsklick belegen Sie jedes Quickbar-Icon beliebig mit Zaubern, Sonderfertigkeiten oder Gegenständen. Außerdem sind die Charakterinventare etwas geräumiger, und Sie dürfen pro Held vier Waffenkonfigurationen festlegen, zwischen denen flott per Tastendruck gewechselt wird.

Im tiefen Tal der Pixel

Während der Vorgänger sich mit 640 mal 480 Pixeln begnügte, hat **Icewind Dale 2** eine Standard-Auflösung von 800 mal 600. Mit genug Video-RAM geht mehr: 1024x768 (übersichtlich), 1600x1200 (Zeit für einen 21-Zöller) oder 2048x1536 (Zeit für einen Augenarzt-Termin). **HL**

Icewind Dale 2

Rollenspiel



Publisher: Virgin, (0190) 589 70 33 Release (D): 26.9.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 40 Euro
 Ausstattung: US-Minibox, 2 CDs, 152 S. Hb., Karte USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1			2				3		

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 60 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- komplexe Taktik-Kämpfe
- neueste D&D-Regeln
- zügige Charakter-Entwicklung
- umfangreicher als der Vorgänger
- stimmungsvolle Musikkulisse

Kontra

- übertrieben hoher Schwierigkeitsgrad
- Massenschlacht-Monotonie
- altertümliche Grafiktechnik
- schlechte Wegfindungs-KI

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Solokampagne im Team

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2/MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
16 MByte Video-RAM	32 MByte Video-RAM	64 MByte Video-RAM

ALTERNATIVEN

Neverwinter Nights (85%, GS 8/02)
 Ebenfalls neue D&D-Regeln, grafisch viel spektakulärer, aber nur ein steuerbarer Charakter.

Dungeon Siege (84%, GS 6/02)
 Schön, schlicht, leicht zugänglich. Fetziges Kampf mit großer Party, Einsteiger-gerecht.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Ausreichend

Kampflastiges Hardcore-Rollenspiel für Profis.





Rollenspiel-Epos jetzt auf Deutsch

Morrowind

Die Textmassen dieses Rollenspiel-Schwergewichts sind ein Greuel für Übersetzer, aber Ubi Soft hat's gut hingekriegt.

Facts: Umtausch & Addon

Ubi Soft bietet Besitzern des englischen **Morrowind mit deutschem Handbuch** (und nur dieser Version!) den kostenfreien Umtausch auf die komplett deutsche Version an – einfach die beiden CDs an Ubi Soft schicken. Aber Achtung: Ihre alten Spielstände können Sie nicht übernehmen!

Bereits im November 2002 soll mit **Tribunal** ein dickes Addon für Morrowind erscheinen, das sich um den neuen, tyrannischen König des Landes dreht. Die deutsche Version kommt allerdings erst im Frühjahr 2003.

Als Strafgefangener werden Sie mitten in der entlegenen Reichsprovinz Morrowind



Die zahlreichen **Buchtexte** hat Ubi Soft tadellos übersetzt.

ausgesetzt. Im Dienst des kaiserlichen Geheimdienstes sollen Sie eine Verschwörung aufdecken. Wie schnell Sie dieser Hauptquest folgen, bleibt im

3D-Rollenspiel **Morrowind** Ihnen überlassen. Wer will, kann zahlreichen Gilden gleichzeitig beitreten, sich für eines der drei örtlichen Adelshäuser stark machen oder einfach seine Fertigkeiten immer weiter trainieren und diverse Dungeons, Wracks und Zwergenminen erkunden.

Legionen als Besitzer

Die einheimischen Dunkelelfen werden von den kaiserlichen Besitzern unterdrückt. Aufgrund der vier stationierten Legionen lohnt ein Aufstand kaum. Doch als eigentliche Macht sehen die Einheimischen ihre alte Religion. So konkurrieren fröhlich miteinander: die imperiale und die örtliche Kirche, die einzelnen Gilden, die drei Adelshäuser, die Nomadentämme und ein geheimnisvoller Kult, der einem schlummernden Blutgott dient. Dessen Zuhause liegt inmitten der großen Ödnis, die vom »Blight« zerrissen ist – einer Tier- und Mensch-mutierenden Seuche, die aufs restliche Morrowind überzugreifen droht. Addieren

Sie dazu riesige Territorien mit vielen Städten, zahllose NPCs, sowie Myriaden von Gegenständen und Zaubersprüchen ...

Deutsche Ortsnamen

Die Handlung entfaltet sich ausschließlich über Quests und Texte, die allesamt gut übersetzt wurden – bis hin zu den Ortsnamen und den Lade-Bildschirmen! Die Sprachausgabe profitiert von den gut ausgewählten Sprechern. Achtung: Wer keinen Spaß an langen Themen-Durchklick-Gesprächen oder dem Stöbern in zahlreichen Büchern hat, kann **Morrowind** nur halb genießen. **LA**

Jörg Langer



Morgenwind

Die Übersetzer haben einen guten Job abgeliefert – einige wenige unübersetzbare Begriffe wurden original belassen, ansonsten aber wirklich alles gut ins Deutsche konvertiert, inklusive Orts- und Völkernamen. Zwar heißen »Imperials« plötzlich »Kaiservolk« statt »Kaiserliche« (wörtlicher und gebräuchlicher), und »Nord« als Rasse finde ich seltsam. Auch das Wortspiel hinter »Boots of Blinding Speed« wurde nicht erkannt, sie heißen nun unschuldig »Siebenmeilenstiefel«. Große Klöppe aber sind mir keine aufgefallen.

Bleibt auch in der deutschen Version ein großartiges, episches, textmassengeprägtes Rollenspiel. Dass im Laufe der vielen Spielstunden die zugrunde liegende Quest-Mechanik eintönig wird und auch die immer gleichen Gesprächsthemen der NPCs irgendwann nerven, verzeihe ich gern: Story und authentische Spielwelt sind allererste Sahne auf dem RPG-Kuchen.

Morrowind (deutsche Version)

Rollenspiel



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Release (D): 12.9.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: US-Minibox, 2 CDs, 48 S., Weltkarte USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1			2				3		

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 120 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- | | |
|---|--|
| <p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> + gut übersetzte Texte, spannende Story + einnehmende Spielwelt mit toller Atmosphäre + flexible, detaillierte Charakter-Entwicklung + klasse Mix aus Entdecken, Sprechen, Kämpfen + viele motivierende Missionen + Editor erlaubt beliebige Erweiterungen | <p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> - schlicht gestrickte Echtzeit-Gefechte - Nahkämpfer haben's leichter, Magier schwerer - sporadische Aussetzer bei der Monster-KI - keine echte Belohnung für Gilden-Führung |
|---|--|

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MB (256 MB für Win XP) 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)	CPU mit 1,6 GHz 512 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte (64 MByte)

ALTERNATIVEN

Gothic (88%, GS 4/01) Diese Rollenspiel-Welt gibt's inzwischen für wenig Geld. Weniger episch, dafür aber detaillierter.
Arx Fatalis (84%, GS 8/02) 3D-Rollenspiel im Untergrund; komplexe Rassen-Beziehungen und innovatives Magie-System.

WERTUNG

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



Die große Rollenspiel-Welt in gutem Deutsch.



Auch in der deutschen Version prächtig – hier prügeln wir uns an der **Nordküste**. (1400x1050)

Ich will da raus!

Prisoner of War

Das ausbruchssichere Gefängnis gibt es nicht – wie Sie beweisen dürfen.



In der verschneiten Festung Colditz dürfen Sie sich frei im Hof bewegen – Innenräume sind Sperrzone.

sein, sonst durchkämmen Suchtrupps das Lager. Praktisch: Eine Uhr zeigt immer an, wie viel Zeit noch bis zur Stichstunde bleibt.

Knastkumpel

Andere Gefangene stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. In jedem Lager gibt's einen Fluchtausschuss, der Ihnen die beste Ausbruchsrouten verrät – wenn Sie vorher einige Aufgaben erfüllen. So müssen Sie Konstruktionspläne aus der Villa eines Generals mopsen oder eine deutsche Uniform auftreiben und in eine Gefängniszelle schmuggeln. Die Soldaten-Kluft können Sie auch selbst überstülpen, um Wachen zu täuschen. Mit Brecheisen und



Getarnt als Wachsoldat fallen wir nicht auf.

Dietrich knacken Sie verschlossene Türen, Schuhcreme schwärzt das Gesicht für Nachtausflüge. Die Grafik ist zweckmäßig, aber etwas polygonarm. Die Maussteuerung macht gelegentlich Ärger, weil sich die Spielfigur zu langsam dreht und gern an Ecken hängen bleibt. **CS**

Kennt noch jemand den Hollywood-Klassiker **Die große Flucht** von 1963? Darin planen Steve McQueen und Co. während des Zweiten Weltkriegs ihren Abgang aus einem deutschen Kriegsgefangenenlager. Das Gleiche haben Sie in Code-

masters' Knast-Abenteuer **Prisoner of War** vor: Nichts wie weg aus dem Camp, ohne dass die Wachen Lunte riechen.

Auf der Durchreise

Eine gute Flucht erfordert Planung: Wie ist der Komplex aufgebaut? Wo finde ich wichtige Schlüssel? Welche Strecken gehen die Wachen ab? Antworten darauf sammeln Sie bei ersten Erkundungen. Dabei sollten Sie sich keinesfalls an Orten erwischt lassen, an denen Sie eigentlich nichts zu suchen haben. Auf der Minikarte in der Bild-Ecke sind die Blickwinkel der patrouillierenden Wachen eingeblendet; solange Sie sich außerhalb deren Sichtfeld befinden, bleiben Sie unbemerkt. Ausschalten können Sie die Deutschen ohnehin nicht; der geschickte Flüchtling vermeidet deshalb alle Konfrontationen, indem er schlecht, sich duckt und an Wände schmiegt. Weil die Häftlinge morgens und abends zum Appell antreten müssen, sollten Sie zu diesen Terminen tunlichst zurück

Christian Schmidt



Commandos in 3D

Eine Wache sucht misstrauisch die Umgebung ab, eine andere nähert sich dem Versteck, in dem ich kauere, und die Uhr warnt mich blinkend, dass ich in zehn Minuten zum Morgenappell erwartet werde. So spannend geht's in Prisoner of War ständig zu. Die heimlichen Entdeckungstouren sind purer Nervenkitzel, nach der sicheren Rückkehr in die Schlafkammer hüpfet das Herz vor Erleichterung. Denn speichern dürfen Sie nur in der Baracke.

Das nervt nach einiger Zeit, wenn Sie Touren wegen kleiner Fehler wieder und wieder von vorn beginnen. Außerdem ist das Spiel ein ein bis zwei Wochenenden durchgespielt. Wenn Ihnen ein kurzes, aber intensives Abenteuer 50 Euro wert ist, dann schlagen Sie zu. Übrigens rechne ich es Prisoner of War hoch an, dass es bis auf feuernde Wachen völlig gewaltfrei ist.

Prisoner of War

Action-Adventure

Publisher: Codemasters, (0190) 900 045 Release (D): 27.9.2002
 Sprache: Sprache Englisch, Text Deutsch Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 24 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene				Profis				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> jede Menge spannende Situationen erfordert Planung und Taktik Entdeckungstouren lohnen sich dezentere Rätsel-Elemente 	<ul style="list-style-type: none"> viel zu kurz nervige Speicherfunktion hakelige Steuerung

MULTIPLAYER

Internet (x Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 770 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 770 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 770 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Metal Gear Solid (86%, GS 1/01)
 Konsolen-Klassiker, sorgt mit hohem Schleich-An-teil auch auf dem PC für Gänsehaut.

Commandos 2 (87%, GS 10/01)
 Die Strategie-Variante: Ein Spezialisten-Team in-filtriert deutsche Militäranlagen.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Spannende, aber arg kurze Ausbruchs-Simulation.



Die Online-Zukunft ist finster

Neocron

Das erste deutsche Online-Rollenspiel ist gestartet – ambitioniert, aber inhaltsarm.



Große Science-Fiction-Rollenspiele im Internet kann man an einem Finger abzählen: Bisher hielt nur **Anarchy Online** die Fahne hoch. Jetzt lässt auch der deutsche Entwickler Reaktor Tausende von Spielern in die Zukunft reisen. Im düsteren **Neocron** machen Sie Karriere als High-Tech-Söldner.

Jedem sein Fachgebiet

Neubürger (Runner) in der futuristischen Metropole Neocron müssen sich für eine von vier Charakterklassen entscheiden: Privatdetektive sind Allrounder ohne echte Schwächen. Spione denken und reagieren schnell, bleiben aber eher schwächling. Wer als Kampfmaschine spielen will, wählt einen kräftigen Tank;

die fragilen Psi-Mönche schließlich bilden das Magier-Pendant des 28. Jahrhunderts. Statt stufenweise aufzusteigen, sammelt Ihr Runner Erfahrung in fünf separaten Wissensgebieten (Intelligenz, Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Psi-Kraft). In jedem Bereich sollten Sie sich weiter spezialisieren. So können etwa Intelligenzbestien eine Karriere als Forscher einschlagen, der Baupläne von Gegenständen erstellt. Oder zum Konstrukteur werden, der nach solchen Blaupausen Objekte produziert. Wer beide Gebiete gleichzeitig abdecken will, erreicht nie echte Meisterschaft. Stattdessen benötigen Sie die Unterstützung anderer Spieler, die sich auf den Marktplätzen tummeln und gegen ein Handgeld Implantate einsetzen oder Ihre Wunschwaffe bauen.

Flotte Gefechte

Bei Spielbeginn bestimmen Sie die Zugehörigkeit zu einer Firma oder Gruppe; diese Organisation schickt Sie dann auf Botengänge oder ordnet Kampfeinsätze an. Die führen in einen der zahlreichen, gleichförmigen Dungeons, in denen Sie Horden immer stärkerer Spinnen, Ratten und Mutanten plätten. Das Kampfsystem ist weniger statisch als in anderen Rollenspielen; bei hochstufigen Helden hat die eigene Geschicklichkeit beim Zielen und Ausweichen Einfluss. Erfahrene Spieler trauen sich aus der Stadt hinaus ins Ödland, das jedoch außer absolut trostlosen Hügelandschaften kaum Attraktionen bietet. Hier und da warten Außenposten auf Eroberung durch Clans. Ab sechs Wochen nach dem Kauf werden monatlich 10 Euro Spielgebühr fällig. **CS**



Mit einem Kollegen (rechts hinten) beharken wir den brandgefährlichen **Supermutanten**.

Christian Schmidt



Ziellose Zukunft

Nein, auch Neocron bietet keine Lösung für die Schwächen, die das Online-Genre seit jeher plagen. Ich meine nicht die Technik – die Server der Verkaufsversion lie-

fen von Anfang an trotz der üblichen Kinderkrankheiten vergleichsweise stabil und erfreulich schnell. Aber die spannende Spielwelt füllt Reaktor vor allem mit viel Leerlauf: herumrennen, warten, dröge Standardaufgaben und Fließband-Kämpfe abarbeiten. Zudem lässt das komplexe Spiel Einsteiger weitgehend allein, das gute Offline-Tutorial gibt's nur als dicken Extra-Download (bzw. auf GS 8/02).

So ist Neocron statt Rollenspiel eher eine Charakter-Simulation, in der Sie viele Gegner und noch mehr Zeit totschiessen. Das Karrieresystem hat Reaktor gut hingekriegt, keine Frage. Dank der Spezialisierung florieren auf den Servern Handel und Teamarbeit. Aber ohne Spielhandlung, ohne motivierende Aufgaben, ohne übergeordnete Ziele bleibt das Heldentraining letztendlich sinnlos. Für November hat Reaktor den Beginn einer Story angekündigt; wir werden Sie auf dem Laufenden halten.

Neocron Online-Rollenspiel

Publisher: CDV, (0180) 529 92 66 Release (D): 6.9.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 80 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Stunden Solo-Spaß: – Multiplayer-Spaß: über 100 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> durchdachtes Talentsystem Spezialisierung fördert Teamgeist Gefechte mit Action-Touch glaubwürdige Spielwelt guter Technik-Support 	<ul style="list-style-type: none"> viel Leerlauf keine Story, generische Quests kaum Hilfestellung für Einsteiger leere Außenwelt

MULTIPLAYER

Internet (unbegrenzt) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM, 56k-Modem 750 MByte Installationsgröße	CPU mit 900 MHz 128 MByte RAM, ISDN 1,3 GByte Installationsgröße	CPU mit 1,5 GHz 256 MByte RAM, DSL 1,3 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Dark Age of Camelot (87%, GS 1/02)
 Für Fantasy-Fans ist das abwechslungsreiche Online-Epos um verfeindete Königreiche erste Wahl.

Anarchy Online (69%, GS 9/01)
 Das erste große Science-Fiction-Spiel im Netz. Bug-geplagt und spielerisch unbefriedigend.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Gut

Sperriges Zukunfts-Spektakel mit Potenzial.

