

Adventures

Martin Deppe



Bunt ist Trumpf. Der Frühling ist im Anflug, endlich! Falls vor Ihrer Tür aber noch die Farbe Nieselregen-Grau vorherrscht, habe ich einen Muntermacher für Sie: das kunterbunte Rollenspiel **Grandia 2**. Bei der gelungenen Dreamcast-Umsetzung können Sie gleich loslegen – ganz ohne Charaktergenerierung und Regelwerk-Wälzen. Packende Kämpfe im **Final Fantasy**-Stil fesseln auch RPG-Taktiker, ohne mit penetranten Zufallsattacken zu nerven. Dazu kommt der motivierende Ausbau Ihrer Party-Talente und Zaubersprüche. Kurzum: die ideale Alternative zum Frühjahrsputz.

Tschüss, liebe Leser! Nach fast fünf Jahren und 55 GameStar-Ausgaben packe ich mein Inventar zusammen, um mich selbst zu verwirklichen, Töpferkurse zu besuchen und endlich mein Jodel-Diplom zu machen. Spaß beiseite: Ich stürze mich in das Abenteuer »Spiele-Entwicklung«. Ab dem nächsten Heft übernimmt mein Kollege Markus Schwerdtel den Job des Genre-Experten, er kennt sich mindestens so gut aus wie meine Wenigkeit. Und die Krone (siehe Bild unten) steht ihm auch ganz toll. Ich wünsche Ihnen weiterhin viel Spaß mit Adventures und Rollenspielen und bedanke mich für Ihre vielen Zuschriften, für Lob und konstruktive Kritik. Machen Sie's gut!

Adventure-Charts

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

Grandia 2108



Fantasy-Kost aus Fernost

Grandia 2

Viele PC-Rollenspiele wirken ernst und möglichst kompliziert – es sei denn, sie sind von einer Videospiele-Konsole zugezogen.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Ein tiefer Blick in die großen Anime-Augen unserer Helden zeigt es: Wir verlassen soeben die Gefilde konventioneller PC-Software. **Grandia 2** ist die Umsetzung eines renommierten Rollenspiels der Videokonsole Dreamcast. Es beschert uns Freud (leichte Spielbarkeit) und Leid (nicht ganz PC-gerechte Grafik und Bedienung) typischer Konvertierungs-Kunst.

Kabale und Hiebe

Die Story verlangt der geistigen Regheit des Spielers nicht übertrieben viel ab. Der böse Gott Valmar bedroht seinen guten Kollegen Granas in einer bunten Fantasy-Welt. Angeführt von dem raubauzigen Söldner Ryudo und der Gutmensch-Priesterin Elena macht sich eine vierköpfige Party auf eine lange Reise: Im Auftrag des örtlichen Papstes sucht sie ein legendäres Schwert, mit dem sich der wieder erstarrte Valmar besiegen lässt. In diesem Handlungsrahmen drängeln sich die unentbehrlichen Story-Zutaten eines typischen japanischen Rollenspiels: Liebesgeschichte (unbeholden ineinander verknallte Helden), Vergangenheitsbewältigung (düstere Familientragö-



Wann immer Inkarnationen des bösen Gottes Valmar bekämpft werden müssen, drehen wir den magischen **Bunsenbrenner** auf. Sämtliche Zaubersprüche sind im Stil von **Final Fantasy 9** mit sehenswerten Animationen verbunden.

dien) sowie die »Alle sollten sich lieb haben«-Message mit extradickem Zuckerguss. Der anfängliche Kulturschock über die heitere Grundschul-Stimmung weicht im Spielverlauf. Immer dann, wenn die lineare Story überschwulstig zu werden droht, winkt erlösende Selbstironie in Form eines kessenen Ryudo-Spruchs.

Im Spielverlauf setzen Sie sechs Charaktere ein, haben aber niemals mehr als vier gleichzeitig in der Party. Auf dem Weg von einem Story-Entfaltungsort zum anderen steuern Sie Ihr Helden-Quartett durch eine 3D-Spielwelt mit kompakten Dungeons und Frischluft-Etappen. Im Gegen-

satz zu den meisten anderen Rollenspielen mit Konsolen-Wurzeln gibt es keine nervigen Zufallskämpfe: Sie sehen genau, an welchen Stellen Monsterbegegnungen angesagt sind, und wechseln in den Kampf-

modus, sobald Sie mit einem Gegnertrupp kollidieren.

Der Nächste, bitte!

Grandia 2 verwendet ein Rundenkampfesystem, das mit seinen schnittigen 3D-Animationen ei-



Leichte Kämpfe: Nur die happigen Attacken in den längeren **Obergegner-Schlachten** erfordern regen Heilzauber-Einsatz.

Kämpfe: Timing ist Trumpf

Unterschiedlich schnell nähern sich die Icons Ihrer vier Helden der **Kommando-Linie**. An diesem Punkt treffen Sie eine Kampfentscheidung

für entsprechenden Charakter, die erst bei Erreichen der **Aktions-Linie** ausgeführt wird. Durch schwächere, aber präzisere Attacken werfen Sie Monster auf dieser »Wer kommt dran?«-Anzeige zurück. Magische Gegenstände und Charakter-Talente beeinflussen die Geschwindigkeit jeder Spielfigur. Außerdem verzögert sich die Ausführung eines Hiebs, wenn unser Held erst ein paar Schritte zum Gegner laufen muss.





Schwungvolles **Rundenkampf-System**: Nette Echtzeit-Animationen zeigen die Ausführung Ihrer vorher geplanten Aktionen und natürlich die Monster-Aktivitäten.



Lagerfeuer-Philosophiererei gehört zu den ermüdenden Teilen der schlicht gestrickten Story.

ne flotte Echtzeit-Anmutung hat. Taktische Finesse kommt durch die Initiative-Anzeige rein: Am rechten unteren Bildrand flutschen Icons an einem Balken von links nach rechts. Jedes Symbol repräsentiert einen Charakter oder ein Monster. Sobald ein Icon die Combat-Markierung erreicht, friert das Geschehen ein. Sie dürfen jetzt in aller Ruhe die

nächste Kampfentscheidung für diese Spielfigur treffen. Die Ausführung erfolgt aber erst, wenn das Icon danach weiter an den rechten Rand zur Action-Position gerutscht ist. In der Zeit zwischen Festlegen und Ausführen kann eine Kampfaktion durch bestimmte Feindmanöver annulliert werden. Dann wird das Spielfigur-Icon auf dem Balken ein gutes Stück nach links zurückgeworfen. Das geht freilich auch andersrum, mit gutem Timing brechen Sie die Zaubersprüche mächtiger Obergegner ab.

Überraschungs-Eier

Die Combo-Angriffe sind die beste Wahl, mit Waffeneinsatz für möglichst viel Schaden zu sorgen. Um den Feind auf dem Aktions-Balken zurückzuwerfen, ist aber der schwächere Cri-



Das nennen wir mal eine zweckmäßige Städteplanung: In den überschaubaren Dörfern liegt die **Kneipe** stets am Ortseingang, gegenüber vom **Waffenladen**.

tical Hit vorzuziehen. Außerdem beherrscht jeder Charakter Magie und Spezialfähigkeiten. Zaubersprüche schlummern in Mana-Eiern (frohe Ostern!), die Sie beliebig zwischen Ihren Helden verteilen dürfen. Auch Boni wie Zusatz-Lebensenergie oder mehr Power für bestimmte Zaubersorten sind übertragbar, Spezialfähigkeiten dagegen fest an Personen gebunden. All diese schönen Tricks können Sie in fünf Stufen kräftig ausbauen. Als Aufrüst-Währung dienen Spezialmünzen, die Sie nach bestandenen Auseinandersetzungen neben Gold und Erfahrungspunkten erhalten.

Der richtige 3D-Dreh

Beim Erforschen der 3D-Welt müssen Sie immer wieder die Betrachterkamera manuell drehen, um ja keine Schätze oder Durchgänge auszulassen. Doch dank eines guten Kompass-Systems verläuft sich so leicht keiner, die Nadel zeigt stets zum nächsten Etappenziel. In Städten wählen Sie zwischen mehreren Gebäuden als Kompass-Ziel. Der Spielstand darf nur an speziellen Save-Feldern gespeichert werden, bei denen Ihre Helden auch Lebensenergie und Magie-Punkte tanken.

Die wesentliche grafische Verbesserung gegenüber der Konsolen-Vorlage ist die erhöhte Auflösung. Dank 1024 mal 768 Bild-

Heinrich Lenhardt



Nicht grandios, aber gefällig

Was der Bauer nicht kennt, das frisst er nicht. Hoffentlich gibt's genug aufgeschlossene Rollenspieler, die dem PC-untypischen Grandia 2 eine Chance geben.

Wer sich an die gänzlich konsolige Aufmachung und Bedienung gewöhnt hat, wird mit einem stressarmen, entspannt dahinfließenden Rollenspiel belohnt. Story und Grafik sind etwas unbeholfen, aber das Spielprinzip ist solide, der Ausbau von Talenten und Zaubern motivierend. Das Kampfsystem an sich ist fein, die Gefechte wegen zu viel Gegner-Recycling aber begrenzt spannend. Dank des Verzichtes auf ständige Zufallsattacken nervt das Wegbügeln der Monster aber nie.

Viel Geplapper

Dass man mit Grandia 2 an die 40 Stunden beschäftigt ist, liegt freilich auch an sehr vielen langwierigen Dialogen auf dem Niveau einer Schulaufführung. In den Kämpfen können zudem längere Zauberspruch-Animationen etwas langweilen, da sie sich nicht abkürzen lassen. Wenn Sie eine Alternative zu PC-typischen Monumental-Statistikwüsten suchen, ist Grandia 2 trotz aller Umsetzungs-Lieblösigkeit eine gute Wahl. Sanfter Schwierigkeitsgrad und einfache Bedienung sprechen auch Genre-Neulinge ein.

punkten wirken Charaktere und Spielwelt schärfer, aber nicht überwältigend detailliert – klarer Fall von Playmobilmännchen-Look. Außerdem setzt die Maus bei der Bedienung Staub an, denn **Grandia 2** steuern Sie mit Gamepad oder Tastatur. **HL**

Grandia 2

Genre: Rollenspiel	Anspruch: Einsteiger	Sprache: Englisch
Entwickler: Game Arts	Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10	Preis: ca. 50 Euro

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
820 MByte Installationsgröße	820 MByte Installationsgröße	820 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Gamepad

ALTERNATIVEN

Final Fantasy 8 (85%, GS 3/00)
Das epischste Rollenspiel, das je von der Konsole auf den PC kam. Kunstvoll gewundene Story.

Wizardry 8 (75%, GS 2/02)
Ein typisch »altes« PC-Rollenspiel, komplex und kompliziert. Kein Schönling, aber gehaltvoll.

WERTUNG

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

Leicht verdauliches Rollenspiel im Konsolen-Stil.

