

# Adventures

Martin Deppe



**Spiele Adventures eine Rolle?** Von den sieben Spielen, die es bislang in diesem Jahr in die Top 15 unserer Adventure-Charts geschafft haben, waren fünf Rollenspiele, zwei Action-Adventures und kein einziges klassisches Abenteuerspiel. Die gute alte Kunst des Geschichten-Erzählens, die das Genre mit ausmacht, wird fast vollständig von den Rollenspielen aufrecht erhalten. Aktuelles Beispiel: Das brillante **Baldur's Gate 2**, das just in Sachen Story und Stimmung besonders glänzt. Und damit sogar **Diablo 2** knapp überholt.

**Mein Held geht schief.** Und meine Heldin auch. Nämlich in **Cold Blood** und **Blair Witch**. Beides sind schöne, stimmungsvolle Spiele, die mit dem gleichen Problem zu kämpfen haben: der verkorsten Steuerung. Es will mir nicht in den Kopf, warum diese unintuitive Form der Bedienung, die schon bei **Grim Fandango**, **Nocturne** und anderen Programmen zu Abwertungen geführt hat, immer wieder benutzt wird. Wenn wenigstens die Abfrage-Routinen toleranter wären und nicht auf pixelgenauer Positionierung bestehen würden. Hoffentlich macht's mein persönlicher Adventure-Hoffnungsträger, **Monkey Island 4**, besser.

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Ultima 9</b>	Rollenspiel	2/00	<b>92%</b>
2	<b>Curse of Monkey Island</b>	Adventure	1/98	<b>92%</b>
3	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	<b>NEU</b>	<b>91%</b>
4	<b>Diablo 2</b>	Rollenspiel	8/99	<b>90%</b>
5	<b>System Shock 2</b>	Rollenspiel	10/99	<b>90%</b>
6	<b>Grim Fandango</b>	Adventure	1/99	<b>88%</b>
7	<b>Outcast</b>	Action-Adventure	8/99	<b>87%</b>
8	<b>Dark Project 2</b>	Action-Adventure	5/00	<b>86%</b>
9	<b>Asheron's Call</b>	Online-Rollenspiel	1/00	<b>86%</b>
10	<b>Final Fantasy 8</b>	Rollenspiel	3/00	<b>85%</b>
11	<b>Everquest</b>	Online-Rollenspiel	6/99	<b>85%</b>
12	<b>Nox</b>	Rollenspiel	3/00	<b>83%</b>
13	<b>Fallout 2</b>	Rollenspiel	1/99	<b>83%</b>
14	<b>Tomb Raider 4</b>	Action-Adventure	1/00	<b>83%</b>
15	<b>Gorky 17</b>	Rollenspiel	12/99	<b>83%</b>
16	<b>Lands of Lore 3</b>	Rollenspiel	5/99	<b>83%</b>
17	<b>Indiana Jones 5</b>	Action-Adventure	1/00	<b>82%</b>
18	<b>Planescape Torment</b>	Rollenspiel	2/00	<b>82%</b>
19	<b>Icewind Dale</b>	Rollenspiel	9/00	<b>82%</b>
20	<b>Nomad Soul</b>	Adventure	12/99	<b>82%</b>
21	<b>Dino Crisis</b>	Action-Adventure	8/99	<b>81%</b>
22	<b>Vampire</b>	Rollenspiel	8/99	<b>80%</b>
23	<b>Darkstone</b>	Rollenspiel	10/99	<b>80%</b>
24	<b>Ultima Online – T2A</b>	Online-Rollenspiel	2/99	<b>80%</b>
25	<b>Longest Journey</b>	Adventure	3/00	<b>79%</b>

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

### Titelstory: Baldur's Gate 2

Der Megatest .....	66
Sturm auf die Burg .....	76

### Tests

Blair Witch .....	146
Wizards & Warriors .....	148
Cold Blood .....	150

Von der Leinwand auf den Rechner

# Blair Witch

Bei der Jagd auf die Hexe von Blair brauchen Sie vor allem drei Dinge: Gute Nerven, eine Taschenlampe und viel Fingerspitzengefühl.

**Petra Schmitz**



**Gruseln pur**

Nachts im Wald von Blair Witch: Im Licht der Taschenlampe erscheint ein altes Gemäuer. Langsam geht Elspeth auf die Ruinen zu. Nein, möchte ich schreien.

Tu es nicht! Aber sie geht stur weiter. Naja, ich steuere sie ja auch. Bei diesen Gedanken beginnen meine Handflächen zu schwitzen, und mein Hals wird eng. Das ist gruseliger als erwartet!

**Vorbei gehext**

Jetzt betritt sie den Keller. Aus der Ecke kommen seltsame Geräusche. Ein Schwenk mit der Taschenlampe. Vorbei. Noch mal. Wieder zu weit. Jetzt ganz langsam. Monster! Wumme zücken, zurückweichen und schießen. Klappt natürlich wieder nicht. Blair Witch lockt mit guter Grafik, einer spannenden Story und gehörig Thrill nicht nur Gruselfreunde an den Rechner. Allerdings brauchen die eine hohe Frust-Toleranzgrenze.

**W**aren Sie eigentlich damals im Kino und haben sich **The Blair Witch Project** angeschaut? Wenn nicht, hier eine kurze Zusammenfassung des Super-Hypes: Drei Studenten suchen 1994 in den Wäldern von Maryland nach der geheimnisvollen Hexe von Blair. Und dabei fallen sie genau der zum Opfer. Das klingt nicht nur simpel, das ist es auch. Dennoch gehört der

mit unter 200.000 Mark Produktionskosten gedrehte Film zum Gruseligsten (und Erfolgreichsten), was im vergangenen Jahr über die Leinwand flimmerte. Take 2 hat sich die Lizenz gesichert und startet nun mit dem ersten von drei **Blair Witch**-Spielen. Teil 1 versetzt Sie an den Ort der Filmhandlung – allerdings fast 60 Jahre früher.

**Doktorin gegen Hexe**

Irgendwo in Maryland hat ein gewisser Rustin Parr acht Kinder in sein Waldhaus entführt. Nur eines davon ist lebend zurückgekehrt. Die Hexe von Blair soll ihn zu den Morden gezwungen haben. Elspeth Holliday, Doktorin des Übernatürlichen, wird nach Burkittsville geschickt, um die die Sache zu untersuchen. Kaum ist die junge Frau in dem kleinen Nest eingetroffen, bricht auch schon die Nacht an, und Zombies machen sich über sie her.

**Blair Witch** schmeißt Sie sozusagen direkt ins Grauen. Die Stimmung ist von Anfang an gespannt: Hinter jeder Tür könnte das Böse lauern. Die Andeutungen der Bewohner verbergen mehr von der Wahrheit, als sie preisgeben. Die Hinweise, die man findet, hinterlassen ein ungesundes Gefühl in der Magengegend. Leider sind alle Dialoge geskriptet und geben Ihnen so keinen Handlungsspielraum in der Vorgehensweise.

**Segen und Fluch**

**Blair Witch** wartet nicht nur mit einigen alten Bekannten aus dem Vorgänger **Nocturne** auf. Auch die Engine und die Steuerung blieben gleich. So sind die Figuren, allen voran Elspeth, aufwändig texturiert. Die Farben sind sehr gedeckt gehalten,

und über allem scheint ein leichter Nebel zu liegen, was die Grundstimmung herrlich

nen oft exakt die Bewegung machen, die nicht hätte sein dürfen. Ihr sehr begrenzter Vorrat



Diese **Kreatur** setzt sich immer wieder zusammen, wenn Sie nicht ihr rotes Herz zerstören.

unterstützt. Sie können Elspeth entweder nur per Tastatur, per Tastatur und Maus oder mit einem Gamepad steuern. Doch alle drei Varianten sind wieder so furchtbar ungenau geraten, dass Sie in brenzligen Situatio-

nen Munition geht schnell zur Neige, wenn Sie statt den angreifenden Zombie einen harmlosen Stein mit Blei eindecken. Daran kann auch die automatische Zielfunktion Ihrer Waffen nichts ändern. **PEI**



Elspeth hat nach langem Herumirren das **Haus** von Rustin Parr gefunden. Aber es stehen nur noch Ruinen.

**Blair Witch**

<b>Genre:</b> Action-Adventure	<b>Preis:</b> ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b> Take 2
<b>Sprache:</b> Englisch	<b>Festplatte:</b> ca. 850 MByte
<b>Multiplayer:</b> Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b> Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b> <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: green;">■</span> Riva TNT	
<span style="color: green;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: green;">■</span> Geforce <span style="color: green;">■</span> Matrox G400 <span style="color: green;">■</span> Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/300	Pentium II/450
64 MByte RAM, 4fach CD	96 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Ausreichend
Spieltiefe	_____	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Angenehm schauriges Film-Derivat, gruselige Steuerung.



# Wizards & Warriors

Alte Grafik und eine große Welt.



Das 3D-Fenster ist ziemlich klein, links oben sehen Sie den Haupthelden.

**R**und vier Jahre hat David W. Bradley, Designer der Teile 5 bis 7 der legendären **Wizardry**-Reihe, am Rollenspiel **Wizards & Warriors** gearbeitet. Mit einer sechsköpfigen Truppe marschie-

ren Sie darin durch die Fantasy-Welt Gael Serran. Ein Dämon will die Herrschaft an sich reißen. Sie können das mit einem magischen Superschwert verhindern – sofern Sie es finden. Außerdem gibt's unzählige Nebenquests, in denen Sie Erfahrungspunkte sammeln.

Das Geschehen sehen Sie aus der Ich-Perspektive. Ihre Mitstreiter bekommen Sie nicht in der 3D-Landschaft, sondern nur in Menüs zu Gesicht. Monster verkloppen Sie wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert. Das Programm läuft im Software- oder 3D-Modus. Letzterer klatscht aber nur einen übermäßig starken Weichzeichner-Filter über das Bild – in höheren Auflösungen sind kleinere Texte dann kaum noch lesbar. **PS**

## Peter Steinlechner

### Aus der Grotte

Es gibt Genre-Fans, denen die Grafik egal ist, eine riesige Spielwelt dafür umso wichtiger. Wenn Sie zu dieser Gruppe gehören und gerade nichts auf der Festplatte haben: Greifen Sie zu, **Wizards & Warriors** wird Sie kaum enttäuschen. Alle anderen lassen lieber die Finger von dem Programm. Es hat zwar innere Werte, aber die können die Schwächen nicht wettmachen. Das Rollenspiel-System ist nicht originell genug, und die Handlung kommt viel zu langsam in Schwung.

## Wizards & Warriors

**Genre:** Rollenspiel      **Preis:** ca. 80 Mark  
**Anspruch:** Profis      **Hersteller:** Activision  
**Sprache:** Englisch (Handb. in Deutsch)      **Festplatte:** ca. 840 MByte bis 1,5 GByte  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden      **Spieler:** Einer

**3D-Karten:** ■ Voodoo 1   ■ Voodoo 2   ■ Voodoo 3   ■ Riva TNT  
 ■ Riva TNT2   ■ Geforce   ■ Matrox G400   ■ Rage 128

Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD
--	--	--

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



David Bradleys neues Rollenspiel für Hardcore-Fans.

Mein Name ist Cord, John Cord

# Cold Blood

Vergessen Sie Bond, hier kommt Cord: Der britische Top-Spion jagt einen Mächtigen-Weltbeherrscher und dessen Technospielzeug.

## Christian Schmidt



### Wie ein Actionfilm

Revolution-Gründer Charles Cecil hat die Marschlinie für sein Projekt klar vorgegeben: »Cold Blood soll sich spielen wie ein Actionfilm.«

Das heißt im Klartext: Weniger Anspruch, mehr Tempo. Rätseldichte und -schwierigkeit sind stark gedrosselt, Versteckspiele und Feueregefechte füllen die Lücke. Tatsächlich blitzen gar nicht so selten Momente echter Kinospannung durch. Das ist vor allem dem stilvollen Design zu verdanken. Kühle Techno-Hintergründe, schicke Filmsequenzen und gute Dialoge verbreiten Agenten-Flair. Wer einmal angefangen hat, will unbedingt wissen, wie die Geschichte weitergeht.

### Tasten-Akrobatik

Es ärgert mich unglaublich, dass Revolution die gute Stimmung durch eine dermaßen vermurkste Steuerung ruiniert. Die Handhabung Ihres Helden ist a) unpräzise und b) reichlich umständlich. Warum muss ich mich unbedingt bücken, um eine Leiche zu untersuchen? Warum eine Taste gedrückt halten, um mit der Waffe zu zielen? Ich bleibe ständig hängen, ecke an oder ringe auf andere Weise mit der Steuerung – und werde immer wieder aus der Handlung gerissen. Verdammte schade, denn Cold Blood ist ein starkes, spannendes Spiel.

geben sie der darbdenden Fange-meinde endlich neues Futter. Rätsel-Puristen sollten sich aber auf eine Überraschung gefasst machen. Denn die Geheimagenten-Mär **Cold Blood** wurde mit zahlreichen Schießereien zum Action-Adventure aufgemöbelt.

### Russischer Schuft

Die besten Spione kommen aus England, die fiesesten Staatsfeinde aus Russland – an dieser lieb gewonnenen Regel ändert auch **Cold Blood** nichts. Vorzeigagent John Cord reist in den russischen Splitterstaat Volgia, um nach einem vermissten Kollegen zu suchen. Stattdessen findet er dort das unbekannte Material Tri-Nephelin samt einem finsternen Tyrannen mit Weltbeherrschungs-Fantasien. Und schon beginnt der Wettlauf zur Rettung der Erde.

Die Agentenhatz führt Sie durch vom Größenwahn erdachte Anlagen, aus denen die **James Bond**-Macher gleich mehrere Filme stricken würden. Sie schmuggeln sich in das edle Hauptquartier des Oberschufis (oben Parkett, im Keller die Folterkammer), reisen in einem riesigen Hightech-Zug übers Land, fliehen aus der obligatorischen Inselfestung und treten in einem U-Boot zum Showdown an. Weil die insgesamt neun Schauplätze mit Wachen vollgestopft sind, kommt auch Ihr Abzugsfinger zu seinem Recht. Wenn die Trickkiste (verkleiden) oder die zu bevorzugende Methode (anschleichen, niederschlagen) ausscheiden, lassen Sie die Waffen sprechen.

### Mein kleiner Computer

Sie steuern John nicht indirekt mit der Maus, sondern kontrol-



**Schusswechsel** sollten die letzte Wahl bleiben, da der Lärm alle nahen Wachen aufschreckt.

lieren seine Bewegungen mit der Tastatur. Per Pfeiltasten bewegen Sie den Agenten durch die Render-Räume; sieben Aktionstasten lassen ihn kriechen, Dinge benutzen oder das Inventar öffnen. John trägt einen Minicomputer namens Remora am Handgelenk, mit dem Sie sich in Terminals einhacken und auf Informationen zugrei-

fen können. Außerdem zeigt er eine praktische Radarkarte der nahen Umgebung an.

Die Rätsel sind in **Cold Blood** eher einfach gestrickt; meist tragen Sie nicht mehr als fünf Gegenstände bei sich. Oft müssen Sie in Gesprächen oder Computerdatenbanken Hinweise finden, die Ihnen dann an anderer Stelle weiterhelfen. **CS**



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Es ist drei Jahre her, seit die Engländer von Revolution Software ihr letztes Spiel veröffentlichten – das schöne Adventure **Baphomets Fluch 2**. Nun



John belauscht ein Gespräch des **Oberbösewichts**.

## Cold Blood

<b>Genre:</b> Action-Adventure	<b>Preis:</b> ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b> Revolution Software
<b>Sprache:</b> Deutsch	<b>Festplatte:</b> ca. 1.300 MByte
<b>Multiplayer:</b> Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b> Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Voodoo 1</li> <li>■ Voodoo 2</li> <li>■ Voodoo 3</li> <li>■ Riva TNT</li> <li>■ Riva TNT2</li> <li>■ Geforce</li> <li>■ Matrox G400</li> <li>■ Rage 128</li> </ul>	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX	Pentium II/266	Pentium III/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Hakelige Steuerung, spannende Story.

