

Adventures

Martin Deppe



Ein Jahr ohne Lara

Eine gute Entscheidung, die Eidos da gefällt hat: 2000 soll es kein neues **Tomb Raider** geben, der alljährliche »Lara Day« Ende November ist abgesagt. Nicht, dass ich etwas gegen die Dame hätte – aber der Spielefront-Urlaub kann Mademoiselle Croft nur gut tun. Wenn Core Design sich bei der Entwicklung nicht mehr an den äußerst knappen Jahresrhythmus halten muss, wird **Tomb Raider 5** hoffentlich wieder innovativer.

Schade, dass sich Eidos erst durch sinkende Verkaufszahlen zu dieser Entscheidung veranlasst gesehen hat

(wobei **Tomb Raider 4** weltweit immer noch mehrere Hunderttausend Mal über die Ladentheke ging). Ich hätte ja schon eher eine künstlerische Pause eingelegt, um nicht zu schnell als Wiederholungstäter dazustehen. Freuen wir uns also auf eine runderneuerte, gut erholte Archäologin: bis nächstes Jahr, Fräulein Croft!



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	2/00	92%
2	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
3	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
4	Baldur's Gate: Die Saga	Rollenspiel	6/00	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
7	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
8	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
9	Diablo	Rollenspiel	-	85%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
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	2/00	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
22	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
23	Longest Journey	Adventure	3/00	79%
24	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
25	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	1/00	78%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory: Deus Ex

Der Vorab-Test 82
 Technik-Check 88
 Angriff auf Clinton Castle 90
 Interview mit Warren Spector 92

Tests

Arcatera 128
 Ruins of Kunark 130
 Soulbringer 130
 Martian Gothic 131

Sorgen in Senora

Arcatera

Ein deutsches Rollenspiel-Adventure macht Quest for Glory 5 Konkurrenz.

Die Stadt Senora kommt nicht zur Ruhe: Kaum sitzt der Bandit Rog Gwenuar hinter Schloss und Riegel, wird dem Prinzen sein Zepter

Charakttersache

Ein gelungenes Renderintro und eine kleine Einführung in der Spielgrafik stellen die vier

jederzeit pausiert werden, wenn Sie im Heldenrucksack kramen oder die Position wechseln wollen.

Die Zeit verrinnt

Die Uhr sitzt Ihnen bei Arcatera im Nacken: Nach drei Wochen Senora-Zeit ist das Spiel um. Dann gibt es, je nach Charakterwahl und Leistung, eines von zehn möglichen Enden zu sehen. Manche Orte im Spiel sind nur zu bestimmten Tageszeiten zugänglich. Dank Zeitraffer brauchen Sie der Party nicht beim Schlafen zuzusehen.

Grafisch gewinnt Arcatera keinen Schönheitspreis. Die gerenderten Orte werden zwar mit Echtzeit-Schatten und Lichteffekten herausgeputzt, die eigentlichen Spielfiguren bestehen aber nur aus dürftig animierten Bitmaps. Teilweise sprechen die Senorer in einer übertrieben rüden Gossensprache.

Markus Schwerdtel



Komplizierter Einstieg

Alle Achtung, Arcatera bietet innovative

Adventure-Kost. Doch die hässlichen Pixelfiguren nerven, und der Einstieg ist unnötig schwer: Erst nach stundenlangen Gesprächen und planlosen Wanderungen durch Senora kommt das Spiel auf Touren.

Versöhnt haben mich aber die schönen Rendervideos und die gelungene Akustik. Die spannende Fantasy-Geschichte entfaltet sich langsam im Lauf des Spiels. Experimentierfreudige Abenteurer mit viel Zeit können sich auf Arcatera stürzen, eilige Naturen gehen lieber bei Nox Monster kloppen.



Ohne gültigen Ausweis lässt die Wache unsere kleine Heldentruppe nicht in die Stadt.

geklaut. Noch dazu versucht ein finsterner Geheimbund, die Macht zu ergreifen. Im Rollenspiel-Adventure-Mix Arcatera der Kölner Entwickler Westka machen Sie sich daran, dem Prinzen zu helfen und das Geheimnis um den Orden der Schwarzen Sonne zu lüften.

Helden vor. Egal ob Sie nun Kämpfer, Dieb, Mönch oder Zauberin wählen, im Spiel treffen Sie die anderen Charaktere wieder und können sie in Ihre Party aufnehmen.

Viele der Rätsel in Arcatera lassen sich nur durch ausgiebige Gespräche mit den Stadtbewohnern lösen, deshalb bekommen Sie nicht nur für besiegte Feinde, sondern ebenso für erfolgreich verlaufene Unterhaltungen Erfahrungspunkte. Die Städter verfolgen auch eigene Interessen und zögern nicht, zum eigenen Vorteil einem Abenteurer einen Bären aufzubinden. Die etwas unübersichtlichen Kämpfe laufen in Echtzeit ab, können aber

Ein Patch soll die Entgleisungen laut Westka aber abschwächen. **MS**



Renderintros stellen die Helden, hier den Mönch, vor.

Arcatera

Genre:	Rollenspiel-Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 850 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 II/233	Pentium II/300	Pentium II/400
	32 Mbyte RAM, 8fach CD	64 Mbyte RAM, 12fach CD	64 Mbyte RAM, 24fach CD

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



Schwerer Einstieg, danach packende Story.

Everquest Ruins of Kunark

Neue Bundesländer für Everquest.



Zwei Iksars bilden eine Party, um die Untoten-Bestände zu lichten.

Schuppen, Schwanz, mächtig böse: Die Echsenmenschen der Iksar sind eine erfrischende Alternative zu

üblichen Rollenspiel-Helden. Die neue Everquest-Version **Ruins of Kunark** beschert Ihnen diese neue Rasse, detailliertere Grafik und einen vierten Kontinent, der die Internet-Spielwelt um rund 30 Prozent erweitert. Es gibt Anfängerreservate, während Veteranen extrem tödliche Regionen und Beförderungen bis Level 60 geboten bekommen. Ubi Soft hat den Deutschland-Vertrieb übernommen; Sie brauchen eine Kreditkarte für die monatlich ca. 24 Mark Gebühr, Internet-Anschluss und gute Englischkenntnisse. **HL**

Heinrich Lenhardt Zeitfresser

Ich war lange clean, Kunark hat mir wieder den Everquest-Bazillus ins Haus gebracht. Trotz Frustrationsmomenten gehört das Rollenspiel nach wie vor zu den zeitfressendsten Internet-Suchterscheinungen. Entsprechend Spaß macht es, als Echsenmensch den neuen Kontinent zu erforschen. An sperriger Bedienung und kargem Komfort hat sich aber leider nichts geändert.

Everquest: Ruins of Kunark

Genre: Online-Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (dt. Handbuch)
Multiplayer: ca. 2.000 pro Server (www)
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 200 64 MByte RAM, 4fach CD 28K-Modem, 3D-Karte	Pentium II/266 128 MByte RAM, 16fach CD 56K-Modem, 3D-Karte	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD ISDN, 3D-Karte
--	---	--

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

Noch mehr Vielfalt für tolle Internet-Spielwelt.



Soulbringer

Steuerung vermiest Fantasyspaß.

Hochkarätige Rollenspiele gibt es en masse. Da gehen Titel, die wie **Soulbringer** unter Designmängeln leiden, leicht unter. Als Lehrling Ihres magiebegabten Onkels erledigen Sie Kleinaufträge, bis Sie stark genug sind, um einigen dunklen Gottheiten Paroli zu bieten. In den ECKzeitkämpfen können Sie eigene Kombos an Hieben zusammenzustellen. Einige Monster, wie Spinnen, sind an den Beinen besonders empfindlich, während Räuber auf Kopfschläge allergisch reagieren. Allerdings neigt man im Eifer des Gefechts dazu, daneben zu klicken. Dadurch kann es pas-

sieren, dass Ihr Held genüsslich einen Apfel verspeist, während ihn gerade eine Horde Zombies ohne Gegenwehr niedermetzelt. **MIC**

Mick Schnelle Fummeleien

Soulbringer hätte ein halbes Jahr an Extra-Entwicklungszeit verdient gehabt. Denn die epische Story ist wirklich gut erdacht. Auch an die eingeschränkte Sichtweite kann man sich gewöhnen. Doch die verkorkste Steuerung treibt einen in den Wahnsinn. Ich weiß nicht, wie oft mein Held ins Gras gebissen hat, nur weil er Gegenstände einsammelte, statt zu kämpfen.



Ehrensache: Unser Held rettet dieses Mädchen vor den Schergen.

Soulbringer

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Fummeliges Echtzeit-Rollenspiel.



Martian Gothic

Auch auf dem Mars lauern Zombies.



Für eine Marsbasis sind die Räume äußerst **mondän** eingerichtet.

Die Spieleschmiede Talonsoft, bisher nur durch eher dröge Taktikspiele bekannt, wagt sich auf neues

Terrain. Mit **Martian Gothic: Unification** legt sie ein waschechtes Action-Adventure vor. Drei Astronauten versuchen herauszufinden, was auf einer menschenleeren Marsstation passiert ist. Der Clou: Die drei landen in getrennten Sektionen der Basis. Sie wechseln zwischen den Protagonisten hin und her und tauschen Gegenstände per Rohrpost. Den aktiven 3D-Charakter steuern Sie mit der Tastatur durch Renderbilder; weil die untote Mannschaft sich als äußerst aktiv erweist, verteidigen Sie sich mit Schußwaffen. Speichern dürfen Sie nur an raren Computerterminals. **CS**

Christian Schmidt

Alone on Mars

Die klaustrophobische Stimmung – eine Mischung aus Alone in the Dark und System Shock – hat Talonsoft sehr gut hingekriegt, wenn auch einige Schnitzer im Spieldesign stecken. Die Figuren reagieren viel zu träge; in Kämpfen beißt man so nur allzu leicht ins Gras. Zusammen mit den ultraknappen Speicherplätzen zwingt das zu frustrierendem Widerspielen schon geschaffter Abschnitte. Dafür sind die Rätsel gut.

Martian Gothic: Unification

Genre: Action-Adventure	Preis: ca. 80 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene	Hersteller: Talonsoft
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 840 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	

Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/500 128 MByte RAM, 12fach CD
---	--	---

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Nicht vorhanden



Zickige Steuerung verwehrt höhere Weihen.