

# Adventures

Markus Schwerdtel



**Polygon-George.** Groß waren die Befürchtungen bei den Adventure-Fans in der Redaktion seit der Ankündigung des Spiels: **Baphomets Fluch 3** in 3D – kann das funktionieren? Inzwischen hat eine spielbare Version unsere Zweifel zerstreut. Rätsel und Story sind spannend wie in den 2D-Vorgängern, die Polygon-Grafik bringt den Comic-Look sogar noch besser zur Geltung. Selbst die bei Knoblern normalerweise verhassten Hüpf-einlagen fallen halb so wild aus. Der richtige Weg ist entscheidender als Ihre Geschicklichkeit. Auch wenn es ungewohnt ist, den Helden per Gamepad zu steuern: George Stobbart bleibt weitgehend der Alte. Den Test zu **Baphomets Fluch 3** gibt's in der nächsten Ausgabe.

**Online-Abhängig.** Internet-Rollenspiele sind anspruchsvoll und langlebig. Kein Wunder, dass Fans »ihrem« Titel oft jahrelang die Treue halten. Das ist schön für die Entwickler: Deren loyale Klientel nimmt dankbar jedes Addon ab. Lieber kaufen die Kunden eine oder mehrere teure Erweiterungen, als wegen Langeweile gleich das Spiel zu wechseln. Im Fall von **Everquest** ist's nun aber langsam gut. Hallo, Sony: Bitte kein siebtes Addon mehr (wie bereits angedroht), sondern gleich Teil 2!

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
4	Gothic 2 + Addon	Rollenspiel	10/03	88%
5	Neverwinter Nights + Addon	Rollenspiel	08/03	87%
6	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
7	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	05/02	86%
8	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
9	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
11	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
12	Runaway	Adventure	01/03	84%
13	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
14	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
15	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
16	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
17	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
18	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
19	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
20	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
21	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
22	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
23	Temple of Elemental Evil	Rollenspiel	11/03	80%
24	Indiana Jones 6	Action-Adventure	05/03	80%
25	Fluch der Karibik	Action-Adventure	09/03	79%

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

Everquest:  
Lost Dungeons of Norrath .....144  
Harbinger .....145



Jedem seine Höhle

# Everquest Lost Dungeons of Norrath

Herausforderung für Partys: Das neue Everquest-Addon lockt mit privaten Kampfzonen – tolle Belohnungen inklusive.

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

Während Blizzard noch kräftig für **World of Warcraft** an den privaten Kampfzonen für Partys schraubt, sind die schon jetzt der Hauptbestandteil des sechsten **Everquest**-Addons **Lost Dungeons of Norrath**. Zutritt in die neuen Höhlen des Online-Rollenspiels haben aber nur Spieler ab Level 20.

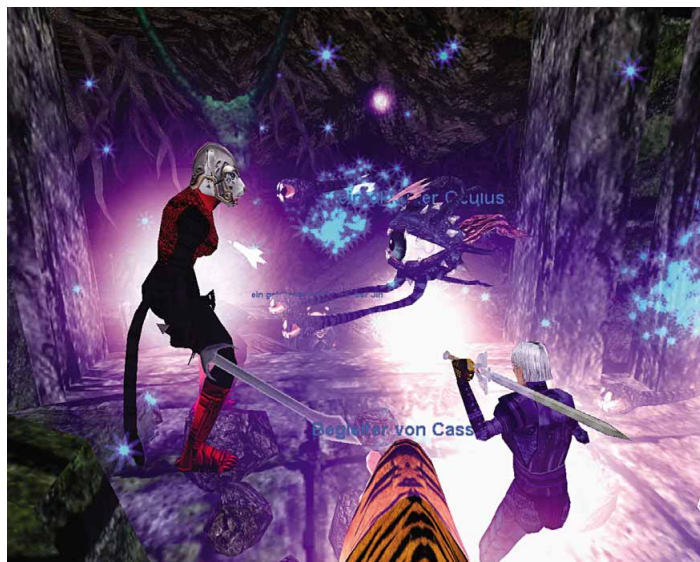
## Private Abenteuer

**Lost Dungeons of Norrath** erweitert die bestehende **Everquest**-Welt um keine neuen Länder. Die verlorenen Höhlen befinden sich alle auf dem Hauptkontinent. Abenteuerlustige Gruppen von vier bis sechs Spielern finden sich in den »Wayfarer«-Camps zusammen, um von dort ihren Ausflug in eine der 48 Grotten zu unternehmen. Das Besondere daran: Für jede Party wird eine separate Kopie des Dungeons erstellt. Dort müssen Sie mit Ihren Mitstreitern entweder eine bestimmte Anzahl Monster erledigen oder einen NPC retten. Gelegentlich treten Sie gegen Boss-Gegner an.

Besonders komfortabel ist, dass die Monster an die Erfahrung der Party angepasst werden. Bei Bedarf kann der Chef der Gruppe die Stärke der Gegner sogar selber modifizieren.

## Rüstung aufrüsten

Da die Quests unter Zeitdruck (90 Minuten) und mit dem kompletten Team, das den Auftrag angenommen hat, zu Ende gebracht werden müssen, bricht schon mal Hektik aus. Die Mühe lohnt sich aber: Zum einen erhalten Sie Punkte, die Sie bei Händlern in Gegenstände eintauschen können. Zum anderen lassen die Gegner gelegentlich so genannte »Augmentations« fallen. Das sind Gegenstände,



Unsere Party kloppt sich im Dungeon **Deepest Guk** mit widerlichen okkulten Oculen.

mit denen Sie Ihre Ausrüstung und somit Ihre Charakterwerte individuell aufpeppen.

Zusätzlicher Ansporn ist die damit verbundene Hitliste. Darin werden die besten 100 Höhlenforscher festgehalten. Allerdings hat die Liste auch einen Nachteil: Manche egoistische Spieler neigen dazu, die Grup-

pe bei drohender Niederlage zu verlassen, um die persönliche Statistik nicht zu gefährden.

Wer einen Rechner mit 400 MHz besitzt, sieht nur die alten Texturen des Hauptspiels von 1999. Ab einer CPU-Leistung von 1,4 GHz werden schönere Effekte das Spiel deutlich auf.

→ Original-Test in GameStar 06/99



Mit »Augmentations« lassen sich Charakterwerte verbessern.

## Petra Schmitz



### Endlich wieder Gruppendynamik

**Lost Dungeons of Norrath** bringt wieder Leben ins Spiel. Einzelgänger haben erst gar keinen Zutritt in die spannenden Höhlen, Gruppendynamik wird groß geschrieben.

Ärgerlich ist das Verhalten mancher Spieler, Gruppen im Stich zu lassen, um ihren Platz in der neuen Rangliste nicht zu gefährden. Mit Gildenmitgliedern sollte das aber eher die Ausnahme sein. Auch wenn die Idee der privaten Kampfgebiete nicht neu ist: Everquest macht mal wieder vor, wie es geht.

## Lost Dungeons of Norrath Rollenspiel-Addon



Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938  
Sprache: Englisch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 2 S. Handbuch  
Release (D): 16.9.2003  
Preis: ca. 30 Euro  
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: 100 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

**Pro**  
+ private Dungeons  
+ Gruppendynamik  
+ tolle Belohnungen  
+ Wiederbelebung der alten Zonen

**Kontra**  
- nur ab Level 20 nutzbar  
- veraltete Grafik  
- umständliches Interface

### MULTIPLAYER

Internet (2.500 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**DAoC: Shrouded Isles** (87%, GS 02/03)  
Bestes Fantasy-Online-Rollenspiel. Spannender PvP-Kampf zwischen drei mystischen Reichen.

**Asheron's Call 2** (83%, GS 02/03)  
Grafisch beeindruckendes Fantasy-Online-Rollenspiel. Besonders einsteigerfreundlich.

### WERTUNG

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

Gelungenes Addon für Everquest-Veteranen.





# Harbinger

Streit im Schrott-Pott.



Vantir-Soldaten wollen unserem Helden ein gestohlenen Artefakt abjagen.

**M**utanten, Maschinen, Außerirdische und Käfer – sie alle sind im **Diablo**-Klon **Harbinger** auf einen schrottreifen Raumkreuzer zusammen

gepfert. Klar kommt es da zu Streitigkeiten. Also marschieren Sie mit einem Kampfrobo-ter, einer High-Tech-Amazone oder einem menschlichen Söldner durch das Schiff und bekämpfen per Mausklick Monster. Zudem sucht Ihr Alter Ego in den unübersichtlichen Levels nach nützlichen Gegenständen, etwa Waffen. Für gefundenes Geld gibt's beim Händler neue Ausrüstung wie Minen oder Helme. Die Gegner-Vielfalt ist bescheiden – meist kämpfen Sie pro Abschnitt lediglich gegen zwei Feindtypen. Ein ausgefuchstes Skill-System wie in **Diablo 2** suchen Sie in **Harbinger** vergebens, bei der Charakter-Entwicklung spielen magere vier Attribute eine Rolle. **GR**

## Michael Graf

### Der Diablo-Effekt

Die Hauptcharaktere sind mir zutiefst unsympathisch und die Hintergrundgeschichte ist konfus. Dennoch macht das simple Harbinger eine Zeit lang Spaß.

Grund dafür: das Diablo-Prinzip. Eigentlich möchte ich nicht weiterspielen, doch dann finde ich eine schöne Waffe – und bin wieder motiviert. Nach einigen Stunden schleicht sich aber aufgrund der öden Charakterentwicklung Langeweile ein. Mehr Abwechslung wäre erste Desinger-Pflicht gewesen.

## Harbinger

### Action-Rollenspiel



Publisher: Flashpoint, [www.flashpoint.de](http://www.flashpoint.de)  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 11 S. Handbuch

Release (D): 20.10.2003  
Preis: ca. 30 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten

Solo-Spaß: 8 Stunden

Multiplayer-Spaß: –

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

#### MINIMUM

CPU mit 400 MHz  
64 MByte RAM  
460 MByte Installationsgröße

#### STANDARD

CPU mit 600 MHz  
128 MByte RAM  
460 MByte Installationsgröße

#### OPTIMUM

CPU mit 800 MHz  
256 MByte RAM  
460 MByte Installationsgröße

#### WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieletiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Action-Rollenspiel weit unter dem Niveau von Diablo 1.

