

Adventures

Markus Schwerdtel



Probeweise Monsterkloppen. In der letzten Ausgabe habe ich noch geschimpft über die mangelnde Unterstützung der deutschen Online-Rollenspieler durch die Hersteller. Diesen Monat schaffen wir Abhilfe: Auf unserer DVD finden Sie die lokalisierte Vollversion von **Everquest** – für 30 Tage kostenlos (bis auf Ihre Provider-Gebühren) und ohne Risiko. Nutzen Sie die Gelegenheit, in die Welt der Internet-Abenteuer reinzuschmecken! Vielleicht finden Sie ja Geschmack an der Internet-Monsterhatz. Mit **Asheron's Call 2**, **Star Wars Galaxies** und dem **Dark Age of Camelot**-Addon **Shrouded Isles** erscheinen schließlich in den nächsten Monaten eine ganze Menge Online-Rollenspiele.

Drachenjagd und Comicspaß. Kommen Ihnen die Bilder aus **Gothic 2** nicht auch so seltsam vertraut vor? Lassen Sie sich nicht täuschen! Optisch hat sich das Programm gegenüber dem Vorgänger tatsächlich nur leicht verbessert. Doch in Sachen Atmosphäre hat Piranha Bytes das hohe Niveau noch gesteigert! Selten wirkt eine Welt so aus einem Guss wie in **Gothic 2**. Und noch ein Tipp: Spielen Sie **Runaway**! Trotz kleiner Mängel mischt das spanische Kleinod das darbenende Genre der Grafik-Adventures kräftig auf.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	1/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	8/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	7/02	89%
4	Gothic 2	Rollenspiel	NEU	88%
5	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	5/02	86%
7	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
8	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
9	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
10	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
11	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Neverwinter Nights	Rollenspiel	8/02	85%
14	Runaway	Adventure	NEU	84%
15	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	6/02	84%
16	Vampire	Rollenspiel	9/00	84%
17	Arx Fatalis	Rollenspiel	8/02	84%
18	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
19	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
20	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
21	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
22	Planescape Torment	Rollenspiel	3/00	82%
23	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
24	Harry Potter 2	Action-Adventure	NEU	82%
25	The Longest Journey	Adventure	04/01	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

Gothic 2	132
Harry Potter 2	136
Runaway	138
Morrowind: Tribunal	140
Another War	141
Post Mortem	141

Mit Maus und Magie

Gothic 2

Die »Neue Welt« ist in Not:
Nur Sie können Khorinis vor
finsternen Mächten retten – epi-
sches Rollenspiel für Genießer.



Das Ende vom Anfang

Ein klarer Fall aus der Abteilung »Dumm gelaufen«: Da haben Sie gerade den Obermotz aus **Gothic** erledigt und das magische Gefängnis zerstört, schon droht neue Gefahr. Ein Orkheer rückt heran, königliche Paladine besetzen die größte Stadt der Region, und zu allem Überfluss sollen auch

Sie gleich die wichtigste Lektion: Der Tod lauert hinter jeder Ecke! Schon auf dem Weg zur Stadt Khorinis machen Sie die Bekanntschaft von Wölfen, Goblins und Räubern, die alle nur ein Ziel haben: Ihren Helden ins virtuelle Nirwana zu schicken. Sie können aber im geschickten Umgang mit der Maus dagegen halten. Per

Mausrad ziehen Sie Ihre Waffe und hauen durch einen Linksklick auf den Gegner ein. Die rechte Taste blockt Schläge ab. Je nach Monstertyp bewegt sich der Angreifer mehr oder weniger flink und versucht, seinerseits auszuweichen. Dabei entpuppen sich vor allem die Blutfiegen als extrem nervig, surren sie doch permanent im Kreis um unseren Helden herum. Spätestens wenn mehr als zwei Feinde gleichzeitig angreifen, sollten Sie fliehen. Zum Glück laufen Ihnen die meisten Kreaturen nur kurz nach. Kenner des Vorgängers dürfen auf Wunsch die alte

noch untote Drachen aufgetaucht sein. Nur das »Auge von Innos« kann die drohende Gefahr aufhalten. Sie allein sind in der Lage, dieses mächtige Artefakt aufzutreiben. Das behauptet zumindest der Magier Xardas, der Ihnen eine Schmalspur-Rüstung und einen Holzknüppel in die Hand drückt und alles Gute wünscht.

Sterben leicht gemacht

Bei Ihren ersten Schritten durch die »Neue Welt« lernen

Weihnachtszeit – Rollenspielzeit. Wenn's draußen kalt ist, machen Ausflüge in fantastische Welten am meisten Spaß. Eins dieser Märchenreiche wartet in **Gothic 2** auf ihren Besuch. Machen Sie sich bereit für eine gefährvolle Rei-

se durch ein Land voll hungrige Wölfe, Trolle, Orks und Drachen, die nur darauf lauern, Ihnen den Garas zu machen. Stimmungsvolle Grafik, extrem schöne Landschaften und eine dichte Story sorgen dabei für die richtige Atmosphäre.



Auf DVD:
Interaktiver Test
Auf CD:
Video-Special

WWW

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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



Drei Hexenmeister versuchen, das **Auge von Innos** wieder zusammenzusetzen.



Mit einem **Frostzauber** hat unser Magier gleich mehrere Feldräuber lahm gelegt.



Schlüsselkampf im dichten Regen um das Herz eines **Drachens**: Erst müssen wir die beiden Echsenwesen besiegen, bevor wir uns an den dicken Lindtwurm wagen können.

Steuerungsmethode auswählen und durch zusätzlichen Druck auf die Bewegungstasten bestimmte Schläge ausführen.

Lehrstunden

Wenn Sie die erste Aufgabe gemeistert haben und endlich in die Stadt eingelassen wurden, brauchen Sie sich um den Fortgang des Spiels keine Gedanken zu machen: Sie müssen das

Abenteuer nicht suchen – das Abenteuer findet Sie! In einer Skript-Sequenz erklärt Ihnen ein förmlich-freundlicher Paladin, warum Sie sich das Auge Innos vorerst abschminken können. Und dass nur Bürger in den oberen Bereich der Stadt dürfen. Und nur Millionäre ins dortige Hauptquartier der Paladine. Wenn Sie den den Vorgänger gespielt haben, kommt

Ihnen diese Missionsstruktur bekannt vor. Nur dass jetzt die Meister die Gilden ersetzen, bei denen Sie sich hochdienen müssen. Das zieht einen Rattenschwanz von Kleinaufträgen nach sich, die Sie aber größtenteils kampfflos erledigen können. So treiben Sie bei Bürgern Geld ein, holen sich bei Priestern den Segen ihrer Gottheiten oder erlegen ein paar Wölfe.

Neue Begabungen

Jede Mission bringt Ihnen Erfahrungspunkte. Beim Levelaufstieg erhalten Sie neben mehr Lebenspunkten auch Ausbildungszähler. Die investieren Sie in die unterschiedlichsten Fähigkeiten: Stärke benötigen Sie, um bessere Waffen führen zu können. Deren Treffgenauigkeit steigern Sie ebenfalls

Jörg Langer

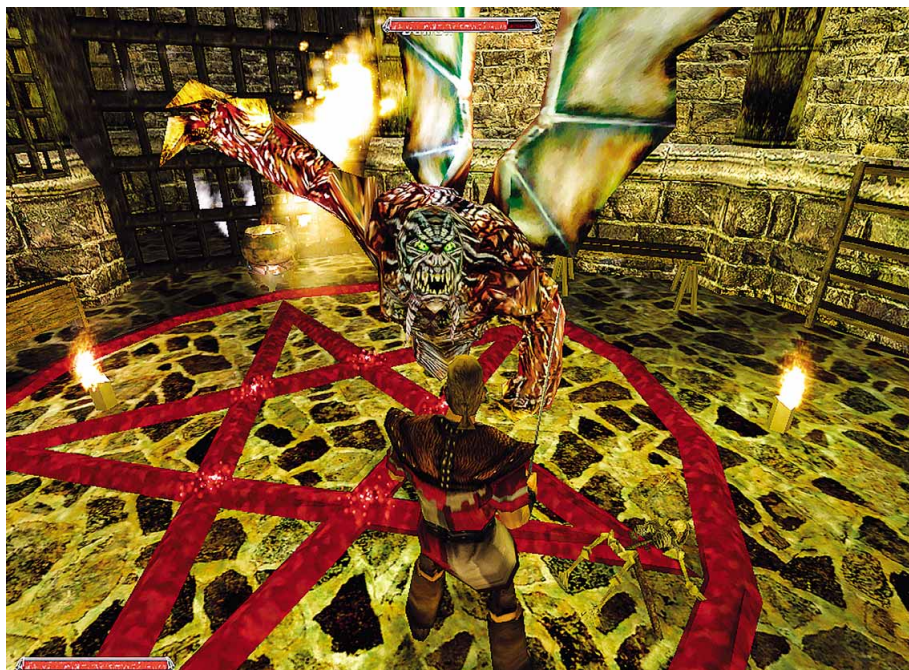


Gotischer Ritter

Im späten Mittelalter waren die Goten die bestgepanzten Kämpfer, doch wenig später ging

die Ritter-Ära zu Ende. Ähnlich steht's um Gothic 2: Ein weiteres Mal sollte Piranha Bytes die Grafik-Engine nicht verwenden, aber jetzt zaubert sie noch mal richtig Schönes auf den Monitor. Ich mag vor allem den 300-Prozent-Weitblick in Täler oder von Türmen aus.

Eine Goten-Rüstung brauch' ich aber auch für die Kämpfe – teilweise ist der Schwierigkeitsgrad nicht mehr feierlich. Doch die Atmosphäre entschädigt für vieles. Ja, Morrowind ist viel größer. Aber die Gothic-Welt ist viel lebendiger. Mein Tipp für lange Winterabende!



Oops, wir sind über einen Feuerball werfenden **Dämon** gestolpert, der in einem verfallenen Turm nur auf uns gewartet hat.

über die Lernpunkte. Aber auch Sondertalente wie Felle abziehen, Schleichen oder Schlösser knacken erlernen Sie auf diese Art und Weise. Zum Training müssen Sie bestimmte Ausbilder aufsuchen, die neben Gold auch mal den einen oder anderen Dienst von Ihnen erwarten.

Drei Wege – ein Ziel

Irgendwann haben Sie die Aufnahme in den Kreis der Bürger bestanden, dann geht das Spiel erst richtig los. Denn jetzt müssen Sie sich entscheiden, welchen Weg Ihr Charakter einschlagen soll. Als Kämpfer

schließen Sie sich am besten der Miliz an. Ebenfalls sehr kriegerisch veranlagt sind die Söldner, die vor der Stadt ihr Lager aufgeschlagen haben. Im Kloster schließlich wachsen Ihre geistigen Fähigkeiten, sprich Manawerte. Damit wirken Sie immer stärkere Zauber. Sie benötigen

aber entweder die entsprechenden Rune (von einem Händler oder in speziellen Werkstätten selbst produziert) oder ein magisches Wegwerf-Pergament. Das Repertoire umfasst Standardmagie wie Eispeil oder Feuerball, aber auch originellere Dinge: So verwandeln Sie sich in ein Schaf

Technik-Check

Auflösung

Die Grafik-Engine von Gothic 2 ist sehr hardwareungrig. Für einen ruckelfreien Genuss der 3D-Welt brauchen Sie hauptsächlich eine starke CPU. 800 mal 600 Pixel mit einer mittleren Detailstufe benötigen zumindest ein System mit 1,0 GHz und eine GeForce-4-Ti-Kar-

te. Bei 1024 mal 768 Bildpunkten und maximalen Details sollten mindestens ein Prozessor mit 1,4 GHz sowie eine GeForce 3 in Ihrem Rechner stecken. Für höhere Auflösungen ab 1280 mal 1024 Pixeln brauchen Sie schon eine CPU mit 1,8 GHz samt High-End-Grafikkarte vom Schlage einer GeForce 4 oder Radeon 9700.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Durch die vielen hochauflösenden Texturen und die enorme Sichtweite ruckelt Gothic 2, sobald weniger als der empfohlene Speicher im Rechner steckt.



800 mal 600 Bildpunkte, minimale Details, Sichtweite 20 Prozent.



1024 mal 768 Bildpunkte, minimale Details, Sichtweite 100 Prozent.



1280 mal 1024 Bildpunkte, mittlere Details, Sichtweite 200 Prozent.



1600 mal 1200 Bildpunkte, maximale Details, Sichtweite 300 Prozent.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie die Sichtweite für Landschaft und Objekte in den Grafikoptionen auf 100 Prozent. Alles darüber hinaus bis zum Maximum von 300 Prozent frisst sehr viel Leistung. Unterhalb der 100 Prozent läuft Gothic 2 zwar noch ein wenig flüssiger, wird aber nahezu unspielbar. Gerade auf langsamen Systemen (unterhalb von 1.000 MHz) steigt die Performance durch eine niedrigere Sichtweite (100 statt 300 Prozent) um rund 50 Prozent.

TIPP 2: Die mittlere Reglerposition bei den Textur- und Modell-Details bringt ebenfalls einen deutlich spürbaren Zuwachs bei der Framezahl.

TIPP 3: Wenn Gothic 2 bei Ihnen trotzdem noch ruckelt, sollten Sie nach und nach die Grafikeffekte im Menüpunkt »Erweitert« deaktivieren. Abhängig von der verwendeten 3D-Karte bringt das einen Geschwindigkeitszuwachs von 5 bis 10 Prozent.

TIPP 4: Bei einem Prozessor unter 800 MHz schalten Sie in den »Audio Einstellungen« die Hall-Effekte aus.

TIPP 5: Eine auf 22 KHz reduzierte »Sample-Rate« bringt ebenfalls etwas Performance.

TIPP 6: Um Gothic 2 wirklich Beine zu machen, spendieren Sie dem Spiel mehr Arbeitsspeicher. Wir stellen eine deutlich spürbare Performance-Verbesserung mit 512 gegenüber 256 MByte RAM fest. Gerade unter Windows XP profitieren Spiele im Allgemeinen von zusätzlichem Speicher.

TIPP 7: Schalten Sie im Grafikmenü die »Himmelfekte« aus, die sind nicht wirklich wichtig. **SG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM)

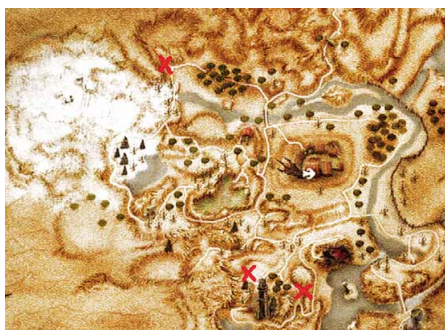
CPU mit		TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
800 MHz (mittl. Details)	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max Details) 800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz (mittl. Details)	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max Details) 800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz (max Details)	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max Details) 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.800 MHz (max Details)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max Details) 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
2.200 MHz (max Details)	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max Details) 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Auf dieser Karte des **Minental**s sind drei Erzlager verzeichnet, die unser Held nacheinander aufsuchen muss.

oder eine Scavenger-Echse. Als Wolf suchen Sie ein Rudel und töten einen der anderen Graupelze. Der Rest folgt Ihnen eine Weile – alle während dieser Zeit erledigten Gegner werden Ihrem Erfahrungspunkte-Konto gutgeschrieben. Erfreulicherweise kann jeder Spielercharakter solch »niedere« Magie wirken.

Auf Drachenjagd

Sobald Sie schließlich stolzes Mitglied von Miliz, Söldnern oder Mönchen sind, vereinigt sich die bis dahin aufgesplittete Geschichte, und die eigentliche Mission beginnt. Sie werden auf kurz oder lang wieder ins Minental aus Teil 1 zurückkehren, in dem diesmal blutrünstige Drachen ihr Unwesen treiben. Doch noch eine andere finstere Macht hat die Jagd auf Sie eröffnet. Wer genau dahintersteckt, wollen wir nicht verraten. Auf jeden Fall



Die Steuerung im **Inventar** ist auf die Tastatur ausgelegt, während sonst eine 5-Tasten-Maus reicht.



Die durchsichtigen **Frostriesen** sind extrem stark. Ein einziger Treffer würde unseren Helden chancenlos auf die eisige Schneedecke schicken.

lauern Ihnen ab dem dritten (von sechs) Kapiteln die Suchenden auf. Das sind die **Gothic**-Äquivalente zu Tolkiens Schwarzen Reitern. Sie besiegen diese Burken mit etwas Übung relativ leicht. Allerdings haben sie eine unangenehme Eigenschaft: Ihr Held wird nach ein paar Aufeinandertreffen magisch versucht. Fortan regeneriert er keine Lebenspunkte im Schlaf.

Die grafischen Effekte von **Gothic 2** können kaum mit der aktuellen Konkurrenz von **Morrowind** mithalten. Dafür wirkt die Landschaft sehr lebensecht und nicht so generisch wie in Bethesda's Rollenspiel. Und die vierfach höhere Texturdichte im Vergleich zu **Gothic** verleiht Wald und Gebäuden ein plastisches Aussehen. Alle Dialoge hören Sie in guter Sprachausgabe, doch tauchen die Hauptsprecher in etlichen Rollen auf. Wegen der etwas fummeligen Steuerung haben Sie oft Probleme, die Gegner im Visier zu behalten. Gerne stehen Ihnen auch noch Bäume im Weg. **MIC**

Petra Schmitz



Wieder zu Hause

Auch wenn die Welt von Gothic 2 nur zu einem Drittel aus bekanntem Terrain besteht, fühle ich

mich dennoch von der ersten Sekunde an wieder wie zu Hause. Die fantastischen Landschaften, die raubeinigen Gesellen und die Bestien, die in den Tälern lauern, sind größtenteils neu, aber gleichzeitig angenehm vertraut.

Klar, die Missionsstruktur kennt man aus dem Vorgänger, doch dafür passieren jede Menge spannender Dinge. Allerdings ist der Story-Einstieg sehr bemüht, und die Steuerung sollten die Piranhas noch mal überarbeiten. Ich werde Weihnachten auf jeden Fall in Khorinis feiern.

Mick Schnelle



Reise ins Abenteuer

Ein Ausflug in die Gothic-Welt ist für mich wie drei Wochen Urlaub. Vor allem die Landschaft wirkt sehr echt. Erstaunlich, was die Entwickler aus der nicht

mehr ganz taufischen Grafik-Engine durch schöne Texturierung noch herausgeholt haben. Man fühlt sich wie auf einem Waldlauf, bei dem hinter jeder Ecke der Tod lauern kann.

Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings nicht von schlechten Eltern: Während ich die normalen Aufträge im wahrsten Sinne des Wortes im Vorbeigehen löse, habe ich mir an einigen Kämpfen die Zähne ausgebeissen – da fehlt Feintuning.

Spitzen-Missionen

Sehr gut gefallen haben mir die unterschiedlichen Lösungswege. So kann ich einen Verdächtigen entweder bedrohen, bestechen oder ihn gleich umhauen. Generell sind die Aufträge allesamt sehr gut gelungen, wenngleich sich das Schema oft ähnelt. Allerdings sollten die Gothic-Macher fürs nächste Mal unbedingt die Inventar-Steuerung überarbeiten. Dank der viel strafferen Story, der liebevoll designten Welt und den zahlreichen Missionen ist Gothic 2 eine echte Alternative zum viel generischer gestrickten Morrowind.

Gothic 2

Rollenspiel



Publisher: Jowood, (06102) 816 81 68 Release (D): 29.11.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 3 CDs, 74 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 60 Stunden Multiplayer-Spaß: nicht vorhanden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ sehr lebendig wirkende Landschaft	- sehr schwere Kämpfe
+ fesselnde Story	- Bäume verdecken oft die Sicht
+ viele Missionen	- häufig dieselben Sprecher
+ aufsplittende Handlung	- fummelige Steuerung
+ dichte Atmosphäre	

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

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,8 MHz
128 MByte RAM (256 mit XP)	256 MByte RAM	512 MByte RAM
2,2 GByte Installationsgröße	2,2 GByte Installationsgröße	2,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte mit 32 MByte	3D-Karte mit 64 MByte	3D-Karte, 5-Tasten-Maus

ALTERNATIVEN

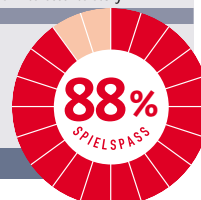
Morrowind (89%, GS 7/02)
Schönere Grafik, noch erheblich umfangreicher. Allerdings ist die Geschichte weniger dicht.

Gothic (88%, GS 4/01)
Gleiche Grafik-Engine, aber sparsamer texturiert. Glänzt durch interessante Story.

WERTUNG

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

Epische Abenteuerwelt voll mit spannenden Missionen.



In der Kammer des Schreckens

Harry Potter 2

Der kleine Zauberer kämpft auch in seinem zweiten Schuljahr gegen Lord Voldemort. Und wieder können nur Sie ihm helfen, den Sieg zu erringen.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



Aragog ist einer der wenigen Bossgegner. Harry muss die Spinne so lange bezaubern, bis sie in die Grube stürzt.

Das zweite Jahr in Hogwarts für Harry Potter: Der weltberühmte Zauberlehrling beginnt nicht nur im Kino eine neue Runde gegen seinen Erzfeind Lord Voldemort. Harry-Fans spielen wie im Vorgänger die Handlung von Buch und Film in einem für Einstiger gedachten Action-Adventure nach. Grafik und Spielmechanismus von **Harry Potter und die Kammer des Schreckens** gleichen



Zehn rote Karten lassen Harrys Gesundheitspunkte ansteigen.

größtenteils der des ersten Teils. Bonus-Spiele und der Anreiz, alle Geheimverstecke in der Schulanlage zu finden, machen das Programm diesmal auch für erfahrenere Zocker interessant.

Zwischen den Szenen

Das eigentliche Spiel setzt ein, als Harry und Ron mit dem fliegenden Ford Anglia in die Äste der peitschenden Weide krachen. Die Vorgeschichte (Besuch von Hauself Dobby, Einkauf in der Diagon Alley, erstes Treffen mit Professor Lockhart) wird vorher in mehreren aneinander hängenden Cutscenes erzählt. Auch später strickt sich die Handlung fast ausschließlich in Zwischensequenzen weiter. Das bedeutet jedoch nicht, dass Sie faul vor dem PC sitzen müssen. Denn die Zeit zwischen den Storyhapen füllen Sie mit Runden auf den Trainingsparcours der vier

neuen Zaubersprüche. Oder aber Sie starten zu kniffligen Spezialmissionen, um die Zutaten für den neuen Verwandlungstrank zu besorgen. Logisch, dass auch Absteher in den verbotenen Wald und in die Gemeinschaftsräume von Slytherin anstehen. Anders jedoch als

im Film wird Harry dabei nicht von Freund Ron unterstützt. Sie ganz allein geleiten den Zauberboy sicher ans Levelziel.

Einsteiger-Harry

Wie schon **Harry Potter und der Stein der Weisen** zielt auch der Nachfolger auf Spiele-Einsteiger. Den kleinen Helden lenken Sie aus der Verfolgerperspektive mit einer Mischung aus Maus und Tastatur. Um kleinere Hindernisse zu überwinden, müssen Sie Harry nur darauf zulaufen lassen. Er kraxelt dann alleine weiter. Bei höheren Mauern oder Kisten drücken Sie lediglich auf die Sprung-Taste. Harry greift automatisch nach der Kante und zieht sich hoch. Abgründe sind durch die Auto-Sprungfunktion kein Problem: Im letzten Moment stößt sich der Minizauberer ab und landet sicher auf der anderen Seite.

So praktisch das die meiste Zeit ist, so nervig kann es aber auch sein: Gelegentlich will das Spiel nämlich, dass Sie Harry in ein Loch fallen lassen. Oder er muss auf eine tief eingelassene Bodenplatte treten. Das klappt aber erst beim dritten oder vier-



In Truhen findet der Magier-Azubi meist die wertvollen Gelee-Bohnen.



Bei den **Zauberduellen** geht es immer um ein Einmachglas voller Gelee-Bohnen.

ten Mal, denn dank Auto-Sprung hüpfte Herr Potter lieber darüber.

Zaubern aus dem Effe

Auch das Hexen läuft in **Harry Potter 2** denkbar einfach: Sobald Sie die Zaubertaste drücken, erscheint eine Art Fadenkreuz in Form von bunten Lichtpunkten. Damit müssen Sie nur noch per Maus auf das jeweilige Objekt zielen, und Harry lässt automatisch den richtigen von sechs Sprüchen los. Wenn Sie beispielsweise von einer Feuerschildkröte angegriffen werden, brennt ihr Harry automatisch »Rictusembra« drauf. Damit legen Sie Monster kurzzeitig lahm. Wenn grüner, giftiger Rotz den Weg versperrt, wählt Harry »Entschleimen«.

Im Vorgänger erlernten Sie die Sprüche noch, indem Sie mit der Maus Zeichen nachmalten. Das war gar nicht so einfach. Für **Harry Potter und die Kammer des Schreckens** wurde der Lernvorgang deutlich entschärft: Jetzt

müssen Sie nur noch im richtigen Moment auf die entsprechenden Richtungstaste drücken, und schon beherrschen Sie einen weiteren Zauber.

Such die Bohne!

Der eigentliche Reiz an **Harry Potter 2** ist, alle Geheimnisse in Hogwarts aufzudecken. Selbst nach zig Runden durch die Burg finden sich immer noch neue Verstecke. Darin warten dann Boni auf Sie wie wertvolle Gelee-Bohnen und Zauberkarten. Von den Bohnen kaufen Sie sich nützliche Dinge bei Ihren Mitschülern, etwa neue und schnellere Besen oder eine Rüstung. Mit den Zauberkarten heben Sie die Gesundheitspunkte von Harry Potter an und öffnen gut versperrte Türen.

Um an alle Boni zu kommen, können Sie die Trainingsparcours mehrfach durchlaufen. Die sind aber so pfiffig designt, dass sie auch beim dritten Mal nicht langweilig werden. Ver-

wehrt bleibt einzig der erneute Zugriff auf die Storymissionen wie den verbotenen Wald.

Zur Ehre Gryffindors

Genau wie in Buch und Film kämpft Harry auch im PC-Spiel um den Haus-Cup. Am Ende siegt natürlich Gryffindor – immerhin rettet Harry storygetreu die Zauberer-Welt wieder vor Lord Voldemort. Ob Gryffindor aber auch während des Spiels vorne liegt, hängt von Ihnen ab. Um Punkte zu gewinnen, muss Harry vor allem auf den Trainingsparcours brillieren. Zusätzliche Hauspunkte ergattert er durch gewonnene Quidditch-Spiele. Lohn der Mühen: Nach jeder Unterrichtsstunde bittet Professor Dumbledore zur Zwischenstandswertung. Nur wenn Gryffindor vorne liegt, öffnet sich für Harry die Tür zur Belohnungskammer. Dort soll er in einer begrenzten Zeit möglichst viele Gelee-Bohnen aufsammeln. Auf die Trainingsparcours dürfen Sie, so oft Sie wollen. Auch Quidditch-Spiele können Sie

Petra Schmitz



Für kleine und große Harry-Fans

Zugegeben, Harry Potter und die Kammer des Schreckens ist größtenteils was für Fans des kleinen Zaubers, denen der PC als Spie-

ledium noch fremd ist. Immerhin besteht der Hauptteil des Programms doch darin, Buch und Film am PC noch mal zu erleben.

Aber auch erfahrenere Harry-Fans haben ihren Spaß. Allein das Aufspüren der Verstecke motiviert ungemein. Ich werde noch herausfinden, was sich hinter der Silber-Tür verbirgt. Und wenn ich dafür Hogwarts auf den Kopf stellen muss!

nach Belieben betreiben. Oliver Wood muss Ihnen nur einmal kurz die Regeln erklärt haben. Das passiert völlig automatisch. Danach brauchen Sie nur noch zum Spielfeld traben und sich eine Partie aussuchen. Das gilt auch für Zauberduelle. Sobald Sie Draco Malfoy besiegt haben, steht es Ihnen frei, gegen andere Schüler anzutreten. Als Gewinn winken die Bohnen. **PET**



Quidditch-Spiele sind nicht nur spaßig, sondern bringen uns Hauspunkte.

Harry Potter 2

Action-Adventure



Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch

Release (D): 15.11.2002
Preis: ca. 50 Euro
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 8 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro
+ tolles Leveldesign
+ extrem einsteigerfreundlich
+ Spiele im Spiel
+ motivierend durch Geheimverstecke

Kontra
- Details erschließen sich nur Potter-Fans
- Auto-Sprung nervt gelegentlich
- versperrte Spezialmissionen

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

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Harry Potter (82%, GS 1/01)

Ebenso gelungene Filmumsetzung wie der Nachfolger. Weniger motivierend, da weniger Boni.

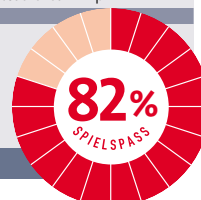
Tomb Raider 5 (75%, GS 1/01)

Solide Einzelabenteuer der Archäologin: altbackene Grafik, altbackenes Prinzip.

WERTUNG

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

Unterhaltsames zweites Jahr in Hogwarts.

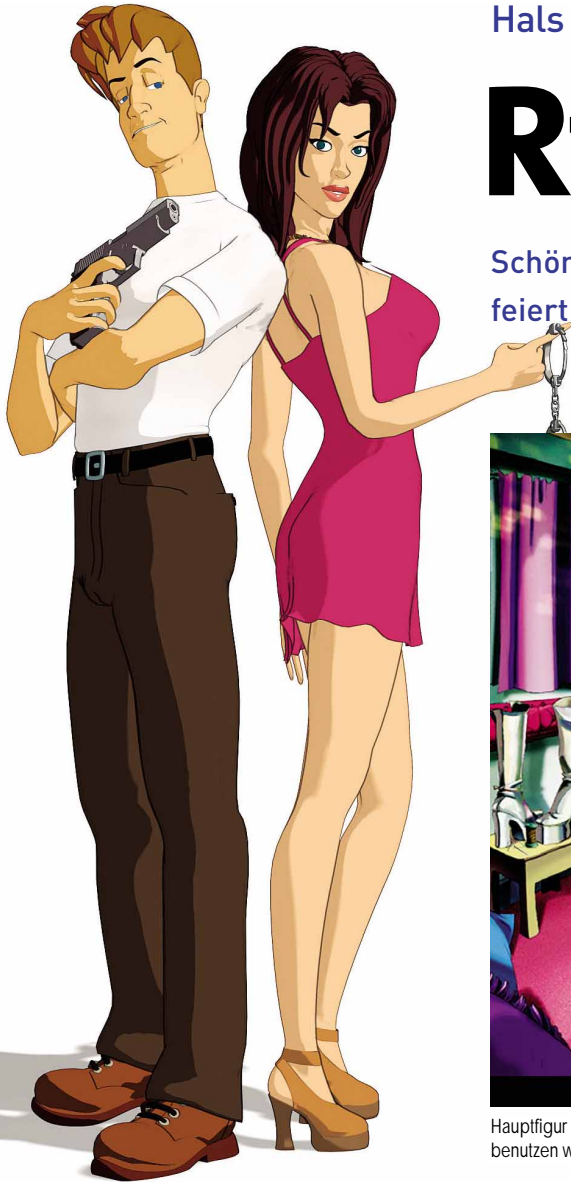


Hals über Kopf ins Abenteuer



Runaway

Schöne Frauen, fiese Mafiosi und knackige Rätsel: Runaway feiert die Wiederauferstehung des 2D-Adventures.



BENUTZE HANDSTAUBSAUGER MIT GITTER

Hauptfigur **Brian Basco** gewinnt im Gespräch mit Nebenfiguren wie der dicken Carla wichtige Erkenntnisse. In diesem Fall benutzen wir den **Handstaubsauger** mit dem Gitter, um an einen **Gegenstand** zu gelangen.

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

Lassen Sie sich von Schmolmund und Oberweite nicht täuschen: Diese Gina macht nur Ärger! Erst läuft sie Brian vors Auto, und dann tischt sie ihm eine haarsträubende Story auf. Folge: Statt seine Doktorarbeit zu schreiben, bastelt Ginas unfreiwilliger Reisebegleiter fortan aus Schwarzpulver und Kosmetikartikeln Maschinen-gewehrmunition und hilft einem durchgeknallten Typ bei einer Kontaktaufnahme der dritten Art. Unterhaltsame Rätsel, skurrile Figuren und filmreife Handlung: **Runaway** belebt eindrucksvoll das totgesagte Genre der klassischen Adventures.

Gemalt, nicht gerendert

Der spanische Entwickler Pendulo Studios pfeift auf den aktuellen Trend zur dritten Dimension: In **Runaway** rätseln

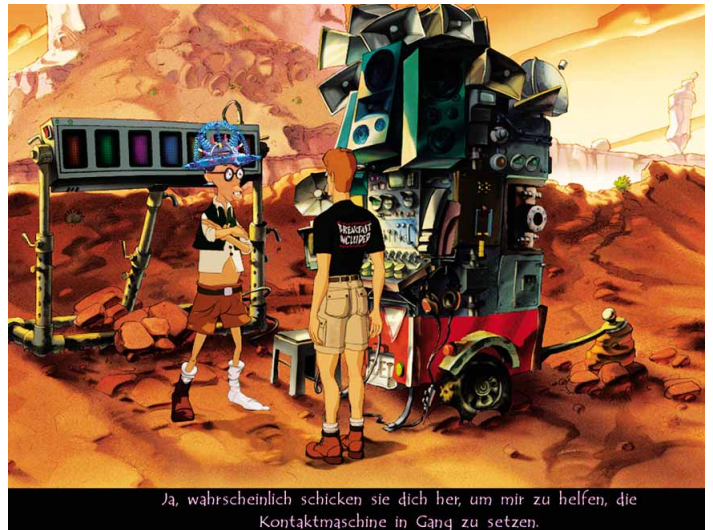
und plaudern Sie vor gezeichneten 2D-Hintergründen. Dabei beweisen die Designer eine Riesenportion Detailverliebtheit, sodass alle Kulissen wie preisverdächtige Comic-Zeichnungen aussehen: Das Naturkunde-Museum in Chicago, die Westernstadt Douglasville, der Tourbus eines Transvestiten-Trios – da macht allein das Erkunden der Schauplätze Spaß.

Raten ohne Joker

Gegen die Knobelvielfalt in **Runaway** sieht jede Rätselzeitschrift ganz schön alt aus: Hier braucht's etwa eine Prise Mathematik, um das Benzinge-misch richtig herzustellen. Etwas Kombinatorik hilft anschließend beim Farbcode. Ein Hauch Akustik-Theorie, und die melodische Zahleneingabe der Sicherheitstür verliert ihren

Schrecken. Meist benötigen Sie keine speziellen Kenntnisse, um ein Problem zu beseitigen: Ihre Fantasie und Kreativität sind die Komponenten, die

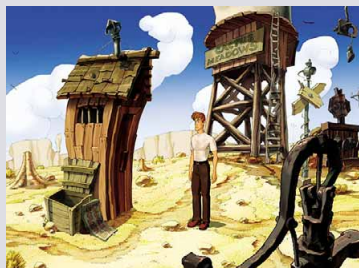
dem bunten Rätsel-Cocktail seine unterhaltsame Note geben. Gerade gegen Ende wirken einige Ratespiele aber etwas an den Haaren herbeigezogen.



Ja, wahrscheinlich schicken sie dich her, um mir zu helfen, die Kontaktmaschine in Gang zu setzen.

Dieser Zeitgenosse sucht mit merkwürdigen **Maschinen** eine Begegnung der dritten Art.

Ein klassisches Rätsel



In diesem typischen Beispiel müssen wir an das **Dynamit** kommen, das im Inneren des vernagelten Holzverschlags liegt. Spoiler-Warnung: Falls Sie selbst hinter das Geheimnis kommen wollen, lesen Sie nicht den gespiegelten Text!

Immerhin ist das Dynamit ein klassisches Rätsel. In diesem Beispiel müssen wir an das Dynamit kommen, das im Inneren des vernagelten Holzverschlags liegt. Spoiler-Warnung: Falls Sie selbst hinter das Geheimnis kommen wollen, lesen Sie nicht den gespiegelten Text!

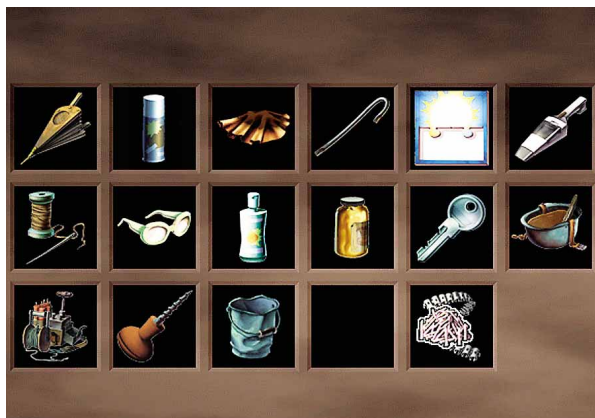


Flache Stolpersteine

Statt Spieler mit einer Abfolge einzelner Rätsel zu langweilen, versahen die spanischen Entwickler alle sechs Kapitel mit jeweils einer großen Hauptaufgabe. Diese besteht aus Dutzenden miteinander verflochtenen Einzelpuzzles. Gerade die scheinbar einfachsten Aufga-



Einige Objekte wie dieses **Holzstück** erkennt man kaum.



Ein Blick ins **Inventar** hilft Ihnen bei den meisten Rätseln weiter. Allerdings brauchen Sie etwas Fantasie, um scheinbar nutzlose **Objekte** zu kombinieren.

ben entpuppen sich als harte Nüsse. Ein Beispiel: Der benötigte Gegenstand liegt in einem Schrank, der sich nur mit Spracherkennung öffnen lässt. Kein Problem, wir haben ja ein Diktiergerät im Inventar und nehmen die nötige Stimme auf. Jetzt nur noch das Band abspielen, ist ja kinderleicht – zumindest, wenn die Batterie des Diktiergerätes nicht plötzlich den Geist aufgeben würde.

Sammler und Jäger

Eine gesunde Sammelleidenenschaft sollten **Runaway**-Spieler unbedingt mitbringen. Nur wer ständig alles einsackt, was nicht nützlich und nagelfest ist, wird das Abenteuer meistern. Dummerweise verstecken sich wichtige Utensilien mitunter in der Hintergrundkulisse, und erst nach intensivem Absuchen des Bildschirms wird der rostige Nagel oder die Zwirnrolle sichtbar. Aus scheinbar unbrauchbaren Gegenständen basteln Sie neue Objekte und improvisieren dabei, als wären Sie der Mentor von MacGyver.

Neulich in der Freak-Show

Mafia-Killer, Transvestiten, Erfinder – eines verbindet sie: die brillante Sprachausgabe. Die Synchronsprecher treffen immer den richtigen Ton, da lauscht man auch längeren Dialogen mit Freude. Für die Gesprächsreihe verwendet **Runaway** ein Multiple-Choice-Verfahren, nur bei geskripteten Szenen quatschen die Beteiligten von allein.

Georg Valtin



Selten so gelacht!

So macht Adventure-Spielen Laune: Statt die Stirn über unlogische Rätsel zu runzeln, grinse ich angesichts origineller Puzzles,witziger Figuren und ausge-

feilter Dialoge. Allein die Rettungsaktion im dritten Kapitel verdient das Prädikat »absolute Spitzenklasse« und bietet den gleichen Unterhaltungswert wie die hochklassigen LucasArts-Adventure. Apropos hochklassig: Selten habe ich in PC-Spielen derart gute Sprecher erlebt.

Die Identifikation mit der Hauptfigur Brian Basco fällt mir vor allem deswegen so leicht, weil ich keinen Superhelden verkörpere, sondern den sympathischen Typ von nebenan. Dank der spannenden Story konnte ich mich kaum von Runaway trennen, und das hatte einen Nachteil: Gerade erst hatte ich Brian, Gina und Sushi so richtig ins Herz geschlossen, schon war das interaktive Road-Movie zu Ende.

logisch. Insgesamt ist **Runaway** ein kurzweiliges Adventure, mit der Betonung auf kurz: Nach spätestens 15 Stunden sehen selbst Adventure-Neulinge den lustigen Abspann. **GV**

Runaway

Adventure



Publisher: DTP, (0190) 706 515 Release (D): 18.11.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 35 Euro
Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 19 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: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + witzige, originelle Rätsel
- + spannende Story
- + sympathische Charaktere
- + vorbildliche, stimmige Synchronisation
- + stimmige Grafik

Kontra

- kurze Spielzeit
- Objekte teils schlecht erkennbar
- Hauptcharakter läuft zu langsam
- Logikmacken

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

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 333 MHz 32 MByte RAM 631 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 876 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Grim Fandango (88%, GS 1/99)

Herausforderndes Adventure im Reich der Toten. Mit schicker Grafik und viel schwarzem Humor!

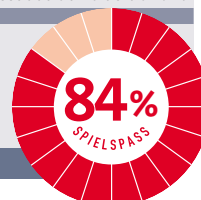
Monkey Island 4 (86%, GS 1/01)

Aberwitzige Rätsel, motivierende Story und Guybrush Threepwood als dreidimensionaler Punkt.

WERTUNG

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

Ein Paradies für Querdenker und Rätselfreunde.



Addon für Morrowind

Tribunal

Die erste Mission-CD zum Rollenspiel-Epos bringt neue Missionen, eine weitere Stadt und einige kleine Verbesserungen.

Wer vor einem halben Jahr das Fantasy-Epos **Morrowind** kaufte, hat wahrscheinlich bis heute noch nicht alle Ecken und Enden erforscht. Der Doppel-Whopper unter den Rollenspielen inszeniert eine schier unergründlich große Welt mit einer 3D-Grafik, die eine ganze Helden-Generation zum Prozessor-Upgrade trieb. Nach mehreren kostenlosen »Plug-Ins« genannten Mini-Erweiterungen, legt Entwickler Bethesda jetzt das erste Bezahl-Addon für **Morrowind** vor.

Intrigen bei Hofe

Nach der **Tribunal**-Installation werden Sie während der nächsten Rast im Spiel (mal wieder) von einem Attentäter überfallen. Die Spur führt über einen Informanten in Ebonheart zur neuen Metropole Mournhold, wo der amtierende König Sie auf dem Kieker hat. Im Rahmen der **Tribunal**-Story erledigen Sie rund zwei Dutzend Missionen für mehrere Fraktionen, dazu kommen optionale Nebenquests.

Ein Fall für Veteranen

Mournhold besteht aus insgesamt vier Sektoren und weitläufigen Dungeons. Doch die Stadttore sind stets verschlossen, ein neues Umland gibt es nicht zu entdecken. Sie können lediglich per Magie-Teleporter zurück nach Vvardenfell springen. Auch wenn sich das Gegnerebene halbwegs dem Erfahrungslevels Ihres Charakters anpasst, orientiert sich der Schwierigkeitsgrad an fortgeschrittenen Helden. Jedoch gibt es keine Fertig-Figuren, die von vornherein fit für **Tribunal** sind. Wer seine alten Spielstände gelöscht hat, muss leiden.

Im Addon können Sie Söldner und Schlepptier anheuern. Die »Pack-Ratte« hilft beim Abtransport der Beute, stirbt aber schnell. Der gebührenpflichtige Bodyguard hält etwas mehr aus und wird mit besserer Ausrüstung weiter aufgewertet. Allerdings leidet er unter den gleichen sporadischen Wegfindungs-Aussetzern wie die Monster. Da kommt Freude auf, wenn ein Gegnerrudel Sie massakriert, weil der Herr Söldner die Leiter nicht rauffindet.

Verbessert haben die Entwickler ferner die Automap (jetzt beschriftbar) und das Tagebuch (mit Liste offener Missionen). Auch für **Morrowind**

nachträglich gepatchte Verbesserungen wie Lebensenergie-Anzeige des anvisierten Gegner und die einstellbare Kampfschwierigkeit gehören zur **Tribunal**-Grundausrüstung. **HL**
→ Original-Test: 7/02 (89%)



Die Gegner in der **Ruine** sind hart wie Kruppstahl.

Heinrich Lenhardt



Etwas schal, das Tribunal

Wer einen neuen Story-Nebenweig mit seinem hochgepöppelten Morrowind-Charakter erleben möchte, wird routiniert unterhalten. Doch die Zusatzstory plätschert über weite Strecken dahin und wirkt im Vergleich zu den Geschehnissen des Hauptprogramms wie ein Neben-Geplänkel.

Das kompakte neue Szenario ist mit (relativ) weniger Rumgerenne verbunden, und bietet ein paar kleine Verbesserungen. Spielgefühl, Grafikstil und Missionsdesign sind Aufgüsse des Altbewährten. Für 30 Euro darf man mehr erwarten!



Zusammen mit den **Stadtwerken** von Mournhold schlagen wir einen Angriff mysteriöser Kreaturen zurück, die sich durch einen Tunnel gegraben haben. (1280x960)

Morrowind: Tribunal

Rollenspiel-Addon



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung
Ausstattung: Minibox, 1 CD, 4 S. Handbuch

Release (D): 28.11.2002
Preis: ca. 30 Euro
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde

Solo-Spaß: 25 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- ➔ nach wie vor sehenswerte Spielwelt
- ➔ bessere Missions-Übersicht im Tagebuch
- ➔ anheuerbare Söldner und Packtiere
- ➔ Schwierigkeit der Kämpfe justierbar
- ➔ neue Monster, Nebenquests, Gegenstände

Kontra

- ➔ Aussetzer bei der Monster-KI
- ➔ schlechtes Kampfsystem
- ➔ Nahkampf-Veteranen stark im Vorteil
- ➔ nur neue Stadt, kein Umland
- ➔ Schlepptier stirbt zu schnell

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM (256 für Win XP) 70 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 70 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm	CPU mit 1,6 GHz 512 MByte RAM 70 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Hauptprogramm

ALTERNATIVEN

Gothic 2 (88%, GS 4/01)

Deutschstämmige 3D-Rollenspiel-Welt. Weniger episch, dafür aber viel detaillierter.

Neverwinter Nights (85%, GS 3/02)

Fantasy-Alternative mit D&D-Regeln, Editor, solider Kampagne und Multiplayer-Unterstützung.

WERTUNG

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

Dezent verbesserte Erweiterung zum Mega-Rollenspiel.

