

# Adventures

Markus Schwerdtel



**Abgelaufen.** Das kennen viele aus ihrem Kühlschrank: Kaum liegt ein Camembert drei Monate drin, verwandelt er sich in ein »Stinkendes Milchprodukt der Übelkeit +15«. Software geht es ähnlich. Seit Februar 1998 geistert **Divine Divinity**, damals noch **Lady, Mage and Knight**, durch die Spielelandschaft. Jetzt ist es fertig und technisch so appetitanregend wie besagter Antik-Käse. Nur dank spielerischer Qualitäten schafft **Divine Divinity** die 70-Prozent-Hürde. Auch Hersteller sollten den Kühlschrank ausmisten, bevor sich Käufer an altem Zeug den Magen verderben.

**Abenteurer oder Anwalt?** Die Kollegen nerven: Christian berichtet mit leuchtenden Augen von seinen Erlebnissen in der **WarCraft 3**-Kampagne, Peter schwärmt vom Gangsterdrama **Mafia**. Währenddessen klicke ich mich missmutig durch das dröge Adventure **Syberia**. Hehres Ziel des Spiels: die Unterschrift auf einem Kaufvertrag! Wo sind die Abenteuer hin, in denen man noch Prinzessinnen oder Planeten rettete? Es wird Zeit, dass das Adventure-Genre von den Action- oder Strategiespielen seine Domäne zurückerobert: spannende, ungewöhnliche Geschichten zu erzählen. Zum Notar gehen kann ich schließlich auch im echten Leben.

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Ultima 9</b>	Rollenspiel	2/00	<b>92%</b>
2	<b>Monkey Island 3</b>	Adventure	1/98	<b>92%</b>
3	<b>Baldur's Gate 2</b>	Rollenspiel	1/01	<b>91%</b>
4	<b>Diablo 2</b>	Action-Rollenspiel	8/00	<b>90%</b>
5	<b>System Shock 2</b>	Rollenspiel	10/99	<b>90%</b>
6	<b>Morrowind</b>	Rollenspiel	7/02	<b>89%</b>
7	<b>Gothic</b>	Rollenspiel	4/01	<b>88%</b>
8	<b>Grim Fandango</b>	Adventure	1/99	<b>88%</b>
9	<b>Outcast</b>	Action-Adventure	8/99	<b>87%</b>
10	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	5/02	<b>86%</b>
11	<b>Monkey Island 4</b>	Adventure	1/01	<b>86%</b>
12	<b>Metal Gear Solid</b>	Action-Adventure	1/01	<b>86%</b>
13	<b>Dark Project 2</b>	Action-Adventure	5/00	<b>86%</b>
14	<b>Asheron's Call</b>	Online-Rollenspiel	1/00	<b>86%</b>
15	<b>Neverwinter Nights</b>	Rollenspiel	8/02	<b>85%</b>
16	<b>Final Fantasy 8</b>	Rollenspiel	3/00	<b>85%</b>
17	<b>Everquest</b>	Online-Rollenspiel	6/99	<b>85%</b>
18	<b>Arx Fatalis</b>	Rollenspiel	8/02	<b>84%</b>
19	<b>Dungeon Siege</b>	Action-Rollenspiel	6/02	<b>84%</b>
20	<b>Vampire</b>	Rollenspiel	9/00	<b>84%</b>
21	<b>Nox</b>	Rollenspiel	3/00	<b>83%</b>
22	<b>Fallout 2</b>	Rollenspiel	1/99	<b>83%</b>
23	<b>Tomb Raider 4</b>	Action-Adventure	1/00	<b>83%</b>
24	<b>Resident Evil 3</b>	Action-Adventure	12/00	<b>83%</b>
25	<b>Lands of Lore 3</b>	Rollenspiel	5/99	<b>83%</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

### Tests

Divine Divinity .....	94
Syberia .....	95
Nightstone .....	95

Diablo in hässlich

# Divine Divinity

Ein Bilderbuchheld kämpft gegen Monsterhorden –  
Bilderbuchgrafik suchen Sie hier allerdings vergeblich.



**D**icke Luft im Staate Rivellon: Plündernde Orks verarbeiten Bauerndörfer zu Splitterholz, zu allem Überfluss wütet eine Seuche in der Hauptstadt, und der lokale Herzog



Tavernenwirte **plaudern** und tauschen gern.

stirbt unter dubiosen Umständen. Doch zum Glück besagt eine Prophezeiung, dass ein »Gezeichnete« das Land retten würde. Dummerweise gibt's drei Kandidaten für den Messias-Posten – aber wer ist der richtige? Vielleicht Sie? Der Weg zur Erkenntnis führt im Action-Rollenspiel **Divine Divinity** über die Leichen unzähliger Feinde.

## Wer die Wahl hat

Ihr Held zieht wahlweise als Krieger, Magier oder Überlebenskünstler in den Echtzeit-Kampf. Jede der drei Klassen hat einen einzigartigen Startvorteil. Zudem gibt's drei Talent-Bäume mit insgesamt 96 Fähigkeiten, die noch mal in fünf Stufen ausgebaut werden. Krieger erlernen so Waffenboni oder Kampftaktiken, Magier erweitern ihr Spruchrepertoire, Überlebenskünstler kauen, tricksen und überlisten. Weil Sie beim Levelaufstieg frei aus jeder Sparte wählen dürfen, lassen sich auch Allround-Charaktere heranzüchten. Die erlernten Fähigkeiten helfen ungemein im Gefecht gegen eher dämliche Widersacher, die nur durch schiere Masse zur Gefahr werden. Im Notfall pausiert ein Druck auf die Leertaste das Geschehen, um die Waffe zu wechseln oder einen Zauber zu aktivieren.

## Viel zu tun

Neben feindgefüllten Dungeons bietet **Divine Divinity** eine riesige Oberwelt, die Sie frei erforschen. In den Städten wartens Händler, vor allem aber hilfbedürftige Bürger, die Ihnen dutzendweise Bitten antragen – »Räuchere die Trollhöhle aus!« oder »Finde den Dieb!«. Viele der Aufgaben sind simpel, manche denkintensiv, die meisten abwechslungsreich. Das Treiben Ihres Helden betrachten Sie aus einer isometrischen 2D-Ansicht, die aktuellen Grafik-Standards weit hinterherhinkt. Außerdem wechseln Tag und Nacht; das beeinflusst aber nur die Sichtweite. Die Installation benötigt mindestens eine Viertelstunde, Ladevorgänge im Spiel können Minuten dauern. **CS**



Eine Horde **Skelettkrieger** macht die Abtei unsicher. Links unten die einblendbare **Mini-Karte**.

## Christian Schmidt



### Hinter die Fassade sehen

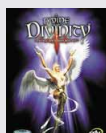
Divine Divinity erinnert stellenweise frappierend an Diablo 2, ohne dessen Brillanz zu erreichen. Zu eintönig sind Dungeons und Spielwelt

aufgebaut, zu simpel die tempoarmen Kämpfe.

Größter Stimmungskiller bleibt die Technik: Die farbarme Grobgrafik löst Depressionen aus, müde Spieler holen während der Ladezeiten Schlaf nach. Wer die Optik hintenanstellt, wird trotzdem gut bedient. Pluspunkte gibt's vor allem für das ausgeklügelte Talentsystem und die nette Story. Erfahrene Abenteurer fühlen sich von der Missionsvielfalt angesprochen, zudem dürfen sie die Spielwelt fast völlig frei erforschen.

## Divine Divinity

Action-Rollenspiel



Publisher: CDV, (0180) 52 99 266  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 80 S. Handbuch

Release (D): 2.8.2002  
Preis: ca. 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 50 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- offene Spielwelt, kein Story-Korsett
- komfortable Bedienung
- viele abwechslungsreiche Nebenquests
- komplexes Fähigkeiten-System

#### Kontra

- Uralt-Grafik mit Matschfarben
- langweilige Dungeons und Gegner
- ermüdende Dauerkämpfe

### 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

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße	CPU mit 900 MHz 256 MByte RAM, ISDN 2,0 GByte Installationsgröße	CPU mit 1.333 MHz 256 MByte RAM, ISDN 2,0 GByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Diablo 2** (90%, GS 8/00)

Temporeiche Sammeltour mit fünf Charakteren; immer noch die Nummer 1 des Genres.

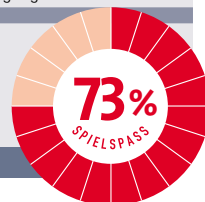
**Dungeon Siege** (84%, GS 6/02)

Unkompliziertes Abenteuer-Epos mit reichlich Schlachten und gelegentlichem Leerlauf.

### WERTUNG

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

Ordentlicher Diablo-Klon, aber technisch bescheiden.



# Nightstone

Der Stein des Grauens.



Mit einem Schwert prügelt unser winzig kleiner Barbar auf winzig kleine Skelette ein.

Falls Sie wie der GameStar-Textchef diebische Freude an schlechten Spielen haben, lohnt ein Blick auf den Diablo-Klon **Nightstone**. Im Action-Rollenspiel ziehen Sie mit Barbar,

Amazone und Hexe los, um eine Welt aus hässlichen braunen Iso-Grafiken von der Plage des Schwarzen Steins zu befreien. Denn dieses bössartige Mineral sorgt dafür, dass haufenweise Monster das Land überrennen. Sie hacken sich ungelent durch immer gleiche Horden aus Riesenspinnen, Goblins, Orks und Zombies dem Finale entgegen. Auf Ihrem Weg finden Sie zahllose tolle Dinge wie magische Schwerter und Rüstungen. Davon passen allerdings nur vier in Ihr Mini-Inventar. Das meiste des wertvollen Krams muss liegen bleiben. Und verkaufen lassen sich die wenigen Mitbringsel nur in einem einzigen Laden. Den erreichen Sie jedoch erst nach etlichen Levels. **PET**

## Petra Schmitz

### Diese Qualen!

Mit einer Mischung aus Mitleid, Belustigung und Ärger habe ich mich durch Nightstone gequält. Mitleid habe ich für die Käufer empfunden, die versehentlich 40 Euro für so ein Machwerk hinlegen. Belustigt war ich ob der dümmlichen Geschichte, die das Spiel erzählt. Und geärgert habe ich mich über die üble Grafik, die immer gleichen Monster und die massiven Designfehler. So etwas macht nicht mal im Multiplayer-Modus Spaß.

## Nightstone

### Action-Rollenspiel



Publisher: Virgin, (0190) 589 70 33  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch

Release (D): 31.3.2002  
Preis: ca. 40 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 1 Stunde Multiplayer-Spaß: 1 Stunde

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte, 56k-Modem	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte, ISDN	CPU mit 500 MHz 256 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 3D-Karte, DSL

#### WERTUNG

Grafik:	Mangelhaft
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Ausreichend
Spieletiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Ausreichend

Drister und miserabler Diablo-Klon.

29%  
SPIELSPASS

# Syberia

Anwältin auf Render-Abwegen.



Kate treibt sich bei ihren Erkundungen auch in moderigen Gräften herum.

Für eine simple Unterschrift klickt sich die Polygon-Anwältin Kate Walker quer durch Europa. Die Dame soll im Adventure **Syberia** eine Automaten-Manufaktur kaufen, doch nur deren verschollener Erbe kann den Vertrag unterzeichnen. Sie steuern die hölzernen animierte Dame durch wunderschön vorgerenderte, aber endlos weite Hintergründe. Schnell sieht man sich deshalb an den leblosen Kulissen satt und hat einfach zu wenig fordernde Aufgaben. Spärlich gesäte Gegenstände und Gesprächspartner bieten die einzige Interaktion. Die Rätsel lassen sich teilweise durch Ausprobieren lösen oder sind fies versteckt, um den Schwierigkeitsgrad künst-

lich zu erhöhen. So muss Kate etwa eine Zeichnung suchen, die im Gebäck eines Dachstuhls eingeritzt ist. Die meist lustlos gesprochenen Dialoge lockern weder mit Gags noch mit spannungssteigernden Wendungen die Handlung auf, sind aber gut ins Deutsche übersetzt. **PH**

## Patrick Hartmann

### Staubtrocken

Viele Adventure-Fans haben sich vielleicht auf Syberia gefreut, um mal wieder einen guten Point-and-Click-Titel in die Finger zu bekommen. Die werden jedoch bitter enttäuscht. Hinter der prächtigen Grafik-Fassade verbirgt sich lediglich eine Spielspaß-Bretterbude. Langweilige Rätsel und Dialoge degradieren das Spiel zum Mittelmaß.

## Syberia

### Adventure



Publisher: Microids, (0190) 771 880  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 16 S. Handbuch

Release (D): 26.7.2002  
Preis: ca. 40 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: -

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße 3D-Karte (16 MByte)	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)

#### WERTUNG

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

Langweiliges Adventure mit schöner Grafik.

59%  
SPIELSPASS