

Adventures

Markus Schwerdtel



Ich traue mich nicht! Wer momentan in der Redaktion Stichworte wie »Morrowind« oder »Bethesda« fallen lässt, sollte viel Zeit mitbringen. Denn dann referiert Jörg ungefragt stundenlang über die richtige Charakterentwicklung. Oder Mick erzählt immer neue Abenteuer und Anekdoten seines magiebegabten Schwertkämpfers. Und Gunnar hüpfert zur Skill-Steigerung nur noch auf und ab! Die riesige Welt mit ihren unzähligen Handlungsmöglichkeiten ist einfach zu faszinierend. Deshalb halte ich mich auch von diesem Ausnahme-Rollenspiel fern, bis ich mal ganz, ganz viel Zeit habe – im nächsten Winterurlaub, zum Beispiel. Vorher traue ich mich garantiert nicht nach Vvardenfell.

Räumlich Rätseln. Im letzten Monat waren wir noch skeptisch, jetzt endlich ist **Simon 3D** tatsächlich in der Redaktion eingetrudelt. Mit viel englischem Humor und fordernden Aufgaben hat der Zauberlehrling unser Herz gewonnen. Allerdings erinnert die altbackene 3D-Grafik eher an den Konsolen-Klassiker **Mario 64** als an ein richtiges Abenteuer. Schade, dass Revolution für **Baphomet's Fluch 3** einen ähnlichen Look plant. Aber lieber ein 3D-Adventure als gar nicht mehr traditionell knobeln, oder?

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Morrowind	Rollenspiel	NEU	89%
7	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
8	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
10	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	1/02	86%
11	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
12	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
13	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
14	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
15	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
16	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
17	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	6/02	84%
18	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
19	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
20	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
21	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
22	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
23	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
24	Harry Potter	Action-Adventure	1/02	82%
25	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%

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

Morrowind	114
Simon 3D	118

Darf's ein bisschen mehr sein?

Morrowind Elder Scrolls 3



Dieses Epos ist kein laues Lüftchen, sondern eine Orkanböe! Die einnehmende Monumental-Welt von Morrowind weht Rollenspiel-Standards über den Haufen.



Ärger am Schrein:
n Tempelwächter
(links) samt
beschworenem
Bonewalker fetzt
ch mit einem orki-
hen Kultfanatiker.
Da mischen wir
glatt mit!
(1152x864)

Die ersten beiden Titel der **Elder Scrolls**-Serie lösten in den 90er-Jahren gleichermaßen Faszination und Verwirrung aus. Denn ein riesiges Fantasy-Imperium mit Tausenden von Schauplätzen ist

nur bedingt unterhaltsam, wenn die meisten Lokalitäten einem Zufallsgenerator entspringen. Mit solcher »Bielefeld bei Nacht«-Eintönigkeit ist jetzt Schluss: Die brandneue, dritte Episode **Morrowind** kombiniert

epischen Anspruch mit Spielwitz und Grafik-Qualität.

Statt einer ganzen Welt wird »nur« ein Insel-Kontinent namens Vvardenfell simuliert, dafür mit viel mehr Abwechslung und Vielfalt. Liebevoll von

Hand designte Lokalitäten laden zum Bummeln ein, jede größere Stadt hat ihre besondere Charakteristik bis hin zu eigenen Architektur-Stilen. Der Tiefgang ist immer noch bemerkenswert: Wer neben den Story-Missionen alle Neben-Abenteuer bestehen und den ganzen Kontinent erforschen will, kann locker eine dreistellige Stundenanzahl verbraten.

Auf Bewährung

Zu Spielbeginn sind Sie ein ahnungsloser Ex-Sträfling, der auf Geheiß des Imperators den Ketten des Justizvollzugs entgangen ist. Wieso? Warum? Antworten kennt ein gewisser Caius Cosades, dem Sie in der Metropole Balmora eine Botschaft überbringen sollen. Der geheimnisvolle Bewährungshelfer macht unseren Helden flugs zum Regierungsspion, der Informationen über einen geheimnisvollen Kult der Dunmer besorgen soll. Ein verräterischer Kriegsherr dieses Dunkelelfen-Volks schmort im Vulkan-Ge-



Klicken Sie blaue Begriffe im **Dialogtext** an, um bei einem Thema nachzuhaken.



Ein erfahrener Held samt **Ebony-Rüstung** und magischem Glasschwert. (10024x768)



Hier sehen Sie **Burg Ebonheart**, den Regierungssitz des imperialen Gouverneurs von Vvardenfell – beachten Sie die schicken **Wasser-Reflexionen**. (1600x1200)

fängnis – aber nicht mehr lange, wenn es nach Dagoth Ur und seinen Anhängern geht. Im Spielverlauf stellt sich heraus, dass Ihr Held weitaus mehr mit diesen Geschehnissen zu tun hat, als ihm lieb ist. Es gibt da nämlich eine größere Prophezeiung, von der Sie sich angesprochen fühlen dürfen...

Leistungskurse

Doch zunächst legen Sie im Spiel die Stärken Ihres Charakters fest. Drei Methoden stehen zur Wahl: In einem Psycho-Test à la **Ultima** wird das Berufsbild anhand Ihrer Antworten festge-

legt. Sie können auch zwischen 21 Klassen mit bestimmten Attributen wählen oder den Helden individuell konstruieren. Dazu picken Sie unter sattem 27 Skills die bevorzugten Gebiete heraus. Bei diesen »Leistungskursen« machen Sie im Spielverlauf schneller Fortschritte. Außerdem wählen Sie zwischen zehn Rassen und 13 Sternzeichen, worauf Ihr Charakter durch weitere Skill-Boni und Sonderfertigkeiten geprägt wird.

Gilden-Karriere

In der nächsten größeren Stadt sollten Sie sich schleunigst der

einen oder anderen Gilde anschließen. In diesen Berufsgenossenschaften finden Mitglieder ein warmes Bett, plaudern mit Gleichgesinnten und arbeiten sich in der Hierarchie nach oben. Mit steigendem Rang werden immer mehr Dienstleistungen wie Zauberspruch-Verkauf oder Talent-Training zugänglich. In Magier-Gilden können Sie sogar Waffen verzaubern und individuelle Sprüche erfinden, bei denen sich die Wirkungsweisen kombinieren lassen (zum Beispiel ein Feuerball, der Ihren Charakter nebenbei heilt). Ihre Skills steigen auch durch Übung

Mick Schnelle



Immer eine Reise wert

Morrowind ist Erlebnis-Fantasy pur. Wie andere Leute Wochenendausflüge planen, überlege ich, welchen Teil der Insel ich als Nächstes erforsche. Überall stößt man auf Überraschungen. Richtig gut hat mir gefallen, dass sich die Charakterwerte meiner Spielweise anpassen. Dadurch ist mir mein Held richtig ans Herz gewachsen. Und die fantastische Grafik schlägt selbst meinen bisherigen Favoriten Gothic. Morrowind ist mein persönliches Rollenspiel-Highlight, ich freue mich jetzt schon auf meinen nächsten (Plugin-) Erkundungstrip nach Vvardenfell.



Per Rechtsklick erscheinen **Fenster** für Inventar, Automap, Zauber und Werte.



Magier haben mächtige Sprüche, aber schwere Nahkampf-Nachteile. (1152x864)

Jörg Langer



Schönstes 3D-Rollenspiel

Morrowind hat mich von Anfang an in seinen Bann gezogen. Und gleichzeitig eingeschüchtert: So eine große Welt, soviel zu entdecken,

soviele Aufgaben zu meistern. Es können locker 30 Spielstunden vergehen, bevor Sie sich zum ersten Mal der Hauptstadt nähern, die an Größe alles übersteigt, was es bislang in einem Spiel gab. Wer das verkraftet, kann sich an den abwechslungsreichen, mal kargen, mal wunderschönen Regionen erfreuen. Eine Geforce 3 oder höher macht viel aus, weil nur dann das Wasser so schön reflektiert – ein echter Hingucker, vor allem bei Regen.

Die Missionen und Dungeons wurden liebevoll designt, manche Situationen sind urkomisch: Als Quest-Belohnung gibt's von einer fiesen Dame »Boots of Blinding Speed« – raten Sie mal, was der höchst unangenehme Nebeneffekt der Wunderstiefel sein könnte. Allerdings ist das Spiel nicht perfekt: Die Handlung wird nur in Dialogen weitererzählt, es gibt keine Zwischensequenzen. Und wenn ich nach vielen Prüfungen oberster General der Imperialen Legion werde, hat das praktisch keine Auswirkungen – nicht mal der Herzog von Vvardenfell begrüßt mich als seinen obersten Soldaten. Von solchen Mängeln abgesehen, ist Morrowind eine unheimlich überzeugende, vereinnahmende Riesenwelt – vor Spielbeginn vorsichtshalber die Freundin um schriftliche Erlaubnis fragen...

– wer ständig rennt, verbessert »Athletics«. Zehn solcher Steigerungen ergeben einen Level-Anstieg, bei dem Sie Ihre Grundwerte (wie Stärke) erhöhen dürfen.

Navigationssystem

Die Steuerung erinnert an 3D-Actionspiele. Per **TAB**-Taste wechseln Sie zwischen Ego-Perspektive und Außenansicht, bei der man den Helden von hinten sieht. **Morrowind** hat eine halbwegs realistische Gehgeschwindigkeit. Selbst wenn man stetig rennt (und dabei fröhlich Stamina verbrennt), besitzt das Fortbewegungstempo für niedrigstufige Helden Sonntags-spaziergangs-Charme. Automatische Welt- und Regionen-Karten sowie großzügig verteilte Wegweiser sorgen dafür, dass man sich erfreulich selten verirrt. Außerdem sind viele Ortschaften durch Schiffs- und Reitkäferverbindungen per Klick erreichbar, dazu kommen magische Teleports, etwa zum nächsten Tempel.

Enorm hilfreich ist die Automap, auf der die Bedeutung aller Gebäude eingezeichnet wird. Das Suchen nach bestimmten Händlern oder Gilden gerät dadurch kurz und schmerzlos. Dass man sich bei den Erkundungen nicht langweilt, ist zu einem guten Teil der Landschaftsgrafik zu verdanken. Die charakteristischen Regionen haben sanfte Tag- und Nacht-Übergänge. Dazu gibt es Wetterwechsel vom Landregen bis zum Sandsturm, der so vehement über den Bild-

schirm bläst, dass es einem in der Kehle kratzt.

Freie Wildbahn

In Vvardenfells weitläufigen Gefilden pflücken Sie nicht nur Pilze und entdecken Dungeon-Zugänge, sondern machen auch nähere Bekanntschaft mit den bis-sigen Vertretern der lokalen Fauna. Gekämpft wird in Echtzeit, lediglich beim Aufruf des Inventars friert das Geschehen ein. Sie können neun beliebige Zaubersprüche und Waffen auf die Zifferntasten 1 bis 9 legen, um ohne großes Gefummel schnell zu wechseln. Im Nahkampf gibt es drei Schwungtechniken, wahlweise sorgt eine Automatik-Funktion für den Einsatz der idealen Metzervariante. Beim Fernkampf müssen Sie gut zielen.

Der Schwierigkeitsgrad ist für die stets unter Mana-Knappheit leidende Zauberer deutlich höher als für Nahkampf-Experten. Nach der Rauferei ist oft eine Ruhepause angebracht, denn im Schlaf regenerieren sich Lebens- und Zauber-Energie. Um mitten im Gefecht nachzutanken, können Sie auch einen mitgebrachten Trank zischen.

Reden ist Gold

Sie können mit jeder Person reden, die Ihnen nicht gerade an die Gurgel springen will. In einem Auswahlmenü sind ansprechbare Themen aufgelistet,



Auf der **Weltkarte** erscheinen wichtige Sektoren als Kästchen und Verkehrsverbindungen (auf Wunsch) als Linien.

Viele Wege führen zum Ziel

Viele Missionen haben diverse Lösungswege, welche unterschiedliche Charakter-Stärken fordern. Ein typisches Beispiel ist ein früher Auftrag aus der Magier-Gilde von Balmora. Sie sollen eine gewisse Manwe daran erinnern, dass sie der Kassenwartin noch Mitgliedsbeiträge schuldet.

Lösungsweg A: Ihre Persönlichkeits-Werte sind gut genug, um Manwe erfolgreich zu beschwatzen.

Lösungsweg B: Sie liquidieren die säumige Zahlerin als Warnung für alle anderen Druckbeuger.

Lösungsweg C: Sie haben ein großes Herz und einen noch größeren Geldbeutel, und zahlen die Schulden selbst.



Listig, barmherzig oder brutal – Ihre Wahl.

Construction Set

Das mitgelieferte **TES Construction Set** erlaubt Ihnen, so ziemlich jeden Aspekt von Morrowind zu editieren. Selbst gebastelte Städte, veränderte Monster, zusätzliche Klassen, neue Rüstungen & Co. werden mit dem Construction Set als Plug-Ins (Zusätze) in die vorhandene Spielwelt geschraubt. Die besten Erweiterungen werden auf der offiziellen Webseite (www.elderscrolls.com) empfohlen. Bethesda veröffentlicht hier auch offizielle Plug-Ins vom Morrowind-Programmerteam. In der Fan-Community sind zudem Riesen-Mods wie ein kompletter Nachbau des 3D-Klassikers *Ultima Underworld* in Arbeit.



Eigenes Haus mit Wasserfall und Statue – per Editor in einer guten Stunde möglich.

Technik-Check

Auflösung

Die Auflösung rangiert zwischen 640 mal 480 und 1620 mal 1200 Pixel. Wir empfehlen 1024 mal 768 Pixel als optimale Mischung aus Optik und Geschwindigkeit.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, unter Win XP 256 MByte. Wir empfehlen je nach Betriebssystem die doppelte RAM-Bestückung. Morrowind verlangt vergleichsweise bescheidene 605 MByte Festplattenplatz.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie die View Distance im Video-Setup. Ziehen Sie den Regler so weit nach links, bis Sie den besten Grafik-Leistungs-Kompromiss haben.

TIPP 2: Wenn Sie in den Optionen unter »Prefs« den »AI Distance«-Regler nach links schieben, entlasten Sie den CPU-Rechenaufwand.

TIPP 3: Einen kleineren Leistungsbonus bekommen Sie mit deaktivierten »Real-time Shadows« (Schatten) in den Video-Optionen.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Aus der Verfolger-Ansicht kämpft sich's besser gegen den lästigen **Cliff Diver**. Im Tal liegt die Bergbau-Siedlung Caldera.

zusätzlich lassen sich Schlüsselwörter in den Ausführungen Ihres Gegenübers anklicken. Ein Balken zeigt stets an, wie sympathisch Ihr Held seinem Gesprächspartner gerade ist. Dieser Wert hängt von Rassen- und Gilde-Zugehörigkeit, Ihren bisherigen Taten sowie den Charakter-Werten ab: Mit hohem Persönlichkeits-Wert und einem ausgebauten Redegewandtheits-Skill gelingen Manipulations-Versuche besser. Dialoge sind nicht nur zur Informations-Beschaffung wichtig: So manche Mission fällt leichter, wenn man Charaktere verbal einwickelt.

Wie es euch gefällt

Morrowind gewährt Ihnen viele Freiheiten ohne lineare

Zwangsjacke. Sie wechseln beliebig zwischen Story- und Gilde-Aufträgen oder streunen einfach durch die Landschaft, bis Sie über das nächste Abenteuer stolpern. Hmm, wo führt diese Tür im Felsen wohl hin? Oder sollen wir dem am Wegsrand stehenden Ork helfen? Nebentätigkeiten lohnen sich vor allem, um Ausrüstungs-Upgrades für den nächsten Haupteinsatz zu finanzieren.

Größe der Spielwelt und Ausmaße der Story sorgen anfangs für ein leichtes Schwindelgefühl, doch dank (nicht optimaler) Journal-Einträge behalten Sie meistenten den Durchblick. Auch wenn Sie gewonnen haben, können Sie mit Ihrem Held weiterspielen. Von amourösen Avancen über den Erwerb einer Burg bis hin zu einem Leben als Vampir bietet **Morrowind** genug Abwechslung. Wie wäre ein Leben als tränkemschender Alchemist? **HL**



Eine Vielzahl von Landschaften und Wetterbedingungen warten auf Sie.

Heinrich Lenhardt



Schöner, länger, weiter

Bei Morrowind gehen jedem Thesaurus die Synonyme aus. Episch, gewaltig, monumental – diesen Tenor könnte ich noch zwei Absätze lang weiterschmettern. Erstaunlich ist nicht mal so sehr die Größe von Spielwelt und Story, sondern deren Qualität. Grafik, Atmosphäre und Abwechslung sind klasse. Kehrt man nach einer Expedition in die Heimatgilde zurück, kommt echtes »Wieder zu Hause«-Feeling auf. Dabei wirkt das gigantische Programm weder unfokussiert noch langatmig. Nur bei wenigen Missionen ist den Designern der »Wir lassen den Spieler etwas rumirren«-Gaul durchgegangen.

Immer etwas Spannendes zu tun

Die Gefechte sind sehr nahkampflastig und für robuste Schwertkämpfer etwas anspruchslos. Zudem rennen sich die Gegner manchmal in der Landschaft fest, und die Artenarmut stimmt bedenklich – etwas wenig Monster-Vielfalt für so eine Riesenwelt. Das Gesamtspiel-Erlebnis überwiegt aber so »Wow!«-mäßig, dass ich über Morrowinds Detailschwächen selig lächelnd hinwegsehe. Die spielerische Mischung ist ausgewogen, und die Missions-Fülle motiviert – mit diesem Brocken kommen Sie (rollen)spielend durch den Sommer.

Immer etwas Spannendes zu tun

Die Gefechte sind sehr nahkampflastig und für robuste Schwertkämpfer etwas anspruchslos. Zudem rennen sich die Gegner manchmal in der Landschaft fest, und die Artenarmut stimmt bedenklich – etwas wenig Monster-Vielfalt für so eine Riesenwelt. Das Gesamtspiel-Erlebnis überwiegt aber so »Wow!«-mäßig, dass ich über Morrowinds Detailschwächen selig lächelnd hinwegsehe. Die spielerische Mischung ist ausgewogen, und die Missions-Fülle motiviert – mit diesem Brocken kommen Sie (rollen)spielend durch den Sommer.

Morrowind

3D-Rollenspiel



Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Release (D): 30.5.2002
Sprache: Englisch Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: US-Minibox, 2 CDs, 48 S., Karte USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: über 120 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- einnehmende Spielwelt mit toller Atmosphäre
- flexible, detaillierte Charakter-Entwicklung
- Toller Mix: aus Entdecken, Sprechen, Kämpfen
- eigene Magieobjekte und Zauber herstellen
- Auswahl an motivierenden Missionen
- Editor erlaubt beliebige Erweiterungen

Kontra

- schlicht gestrickte Echtzeit-Gefechte
- Kämpfer haben's leichter, Magier schwerer
- sporadische Aussetzer bei der Monster-KI
- Außer guten Gegenständen bringt es nichts, Gildenchef zu werden

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MB RAM (XP: 256 MB) 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)	CPU mit 1.6 GHz 512 MByte RAM 650 MByte Installationsgröße 3D-Karte (64 MByte)

ALTERNATIVEN

Gothic (88%, GS 4/01)

Detaillierte, aber kleine Rollenspiel-Welt mit drei Fraktionen. Ein paar Bedienungschwächen nerven.

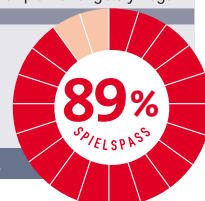
Dungeon Siege (84%, GS 6/02)

Kurzweiliger Grafik-Protz für alle, die actionlastige Fließband-Kämpfe mit wenig Story mögen.

WERTUNG

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

Große Freiheit in einer Rollenspiel-Welt der Superlative.



Grandiose Gags gegen grottige Grafik

Simon the Sorcerer 3D

Sichtlich gealtert, aber humorvoll wie eh und je: Der Zauberlehrling hangelt sich auch in 3D-Grafik von Fettnäpfchen zu Fettnäpfchen.

Heiko Klinge

Die inneren Werte



Da kann Simon 3D noch so hässlich sein – für mich zählen die inneren Werte. Und die passen im Großen und Ganzen: Knifflige Rätsel und vor allem der schwarze Humor machen das Spiel trotz aller Schwächen zum Vergnügen für Freunde des klassischen Adventures. Ein wenig Frustration sollte bei Ihnen allerdings schon vorhanden sein. Bei einigen extraharten Puzzles ist mehr Glück als Verstand gefragt. Wer Monkey Island 4 jedoch zum Frühstück verputzt hat, darf sich nach langer Entbehrungszeit wieder auf umfangreiche Knobelkost freuen.

Das grenzt an Zauberei: Das verschollen geglaubte Adventure **Simon the Sorcerer 3D** erreicht zwei Jahre nach Ende der Programmierung doch noch die PC-Festplatten. Die lange Entwicklungszeit hat deutliche Spuren hinterlassen. Doch auch wenn man dem tollpatschigen Zauberlehrling Simon sein Alter ansieht – kniffligen Rätseln

und intelligentem Humor konnte die Zeit nichts anhaben.

Knobeln in 3D

Seele futsch, eine Rentner-Fee als Lehrmeister und quaderförmige Hände: Den Start seines Comebacks hat sich Zauberlehrling Simon sicherlich anders vorgestellt. Also macht er sich in klassischer Adventure-Manier auf, um diese und zahlreiche andere Probleme zu lösen. Dabei muss er in sämtlichen Dimensionen knobeln, da Adventure Soft die eigens programmierte 3D-Engine regelmäßig für die kniffligen bis frustigen Rätsel einsetzt. So schießen Sie mit einem Jo-Jo auf Pfirsiche, kriechen in der Ego-Perspektive durch eine Gnomhöhle oder umschleichen rückwärts einen ahnungslos schnarchenden Sheriff.

Die Kehrseite der 3D-Medaille: endlose Latschereien von Puzzle zu Puzzle in den riesigen, aber ziemlich leeren Abenteuer-Welten. Selbst für Sight-

seeing-Touren sind die ausgiebigen Erkundungen wegen der veralteten Grafik nicht zu gebrauchen. Als Entschädigung gibt's dafür abwechslungs- und umfangreiche Knobel-Kost. Um die 30 Stunden dürfen Sie bis zum Sieg über Ober-Bösewicht Sordid einplanen.

Mit Charme und Humor

Sein gutes Aussehen hat Simon verloren – der Humor blieb unangetastet. Mit Charme, viel englischem Witz und einer gehörigen Portion Selbstironie nimmt er in den extrem spaßigen Dialogen alles und jeden auf die Schippe. Professionelle



Per **Staubsauger** bekommt Simon eine Kissenfüllung.

Sprecher sorgen dafür, dass fast jeder Gag zielsicher auf dem Zwerchfell landet. Weniger amüsant sind einige Bugs, die in der Verkaufsversion von Zeit zu Zeit den Adventure-Spaß empfindlich stören. **HK**



m **Sprungbrett** aus haben wir einen guten Ausblick auf die große, aber etwas leere Adventure-Welt.

Simon the Sorcerer 3D

Adventure



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040
Sprache: Englisch (Dt. in Vorbereitung)
Ausstattung: 2 CDs, Handbuch, 20 S., DVD-Box

Release (D): 17.5.2002
Preis: 45 Euro
USK-Freigabe: 12 Jahre

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

Eingewöhnung: 2 Stunden

Solo-Spaß: 30 Stunden

Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- gnadenlos komisch
- knifflige und abwechslungsreiche Rätsel
- viel Adventure für's Geld
- konsequente Ausnutzung der 3D-Engine

Kontra

- hoffnungslos veraltete Grafik
- einige unfaire Stellen
- viel Gelatsche
- nervige Bugs

MULTIPLAYER

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

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kryo2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 430 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 920 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 900 MHz 128 MByte RAM 920 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

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

Hübscher, spielbarer und noch witziger. Guybrush ist und bleibt der beste Held im Genre.

Gilbert Goodmate (64%, GS 6/02)

Aktueller 2D-Konkurrent mit mieser Sprachausgabe. Rätseltechnisch nicht ganz so einfallsreich.

WERTUNG

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

Witziges, aber hässliches Rätselvergnügen.

