

# Adventures

Markus Schwerdtel



**Steriler Keller.** München, April 2002: Im Fünf-Minuten-Takt kontrollieren die Kollegen ihre Postfächer, um sich sofort das **Dungeon Siege**-Testmuster zu schnappen. Zum Glück schickt Microsoft gleich fünf Versionen. Nach einigen Spielstunden schleichen die ersten Redakteure mit langen Gesichtern über den Gang: **Dungeon Siege** ist zwar ein sehr gutes Spiel, aber wegen etlicher ärgerlicher Mängel nicht der erhoffte Überflieger. Die tolle Grafik und eine makellose Bedienung trösten uns aber über die leichte Enttäuschung hinweg. Ich hoffe, dass fleißige Fans mit dem **Dungeon Siege**-Editor bald eine zünftige **Diablo 2**-Mod basteln. Dann passt vielleicht der Spielspaß zur genialen Optik.

**Simon kommt!** Es ist fast vollbracht: Obwohl zum Schluss nur noch zwei Programmierer an **Simon the Sorcerer 3D** arbeiteten, soll das Adventure praktisch fertig sein. Mitte Mai will Vivendi Universal das Spiel, dessen Entwicklung schon 1998 begann, in Deutschland veröffentlichen. Dass der gute Simon inzwischen nicht mehr taufrisch aussieht, dürfte die wenigsten Fans stören – brauchbare, klassische Adventure-Kost ist schließlich rar. Auch wenn einige wenige Spiele wie **Gilbert Goodmate** noch die Fahne hochhalten.

## 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>Gothic</b>	Rollenspiel	4/01	<b>88%</b>
7	<b>Grim Fandango</b>	Adventure	1/99	<b>88%</b>
8	<b>Outcast</b>	Action-Adventure	8/99	<b>87%</b>
9	<b>Dark Age of Camelot (dt.)</b>	Online-Rollenspiel	5/02	<b>86%</b>
10	<b>Monkey Island 4</b>	Adventure	1/01	<b>86%</b>
11	<b>Metal Gear Solid</b>	Action-Adventure	1/01	<b>86%</b>
12	<b>Dark Project 2</b>	Action-Adventure	5/00	<b>86%</b>
13	<b>Asheron's Call</b>	Online-Rollenspiel	1/00	<b>86%</b>
14	<b>Final Fantasy 8</b>	Rollenspiel	3/00	<b>85%</b>
15	<b>Everquest</b>	Online-Rollenspiel	6/99	<b>85%</b>
16	<b>Dungeon Siege</b>	Action-Rollenspiel	<b>NEU</b>	<b>84%</b>
17	<b>Vampire</b>	Rollenspiel	8/00	<b>84%</b>
18	<b>Nox</b>	Rollenspiel	3/00	<b>83%</b>
19	<b>Fallout 2</b>	Rollenspiel	1/99	<b>83%</b>
20	<b>Tomb Raider 4</b>	Action-Adventure	1/00	<b>83%</b>
21	<b>Resident Evil 3</b>	Action-Adventure	12/00	<b>83%</b>
22	<b>Lands of Lore 3</b>	Rollenspiel	5/99	<b>83%</b>
23	<b>Harry Potter</b>	Action-Adventure	1/02	<b>82%</b>
24	<b>Technomage</b>	Action-Rollenspiel	1/01	<b>82%</b>
25	<b>Indiana Jones 5</b>	Action-Adventure	1/00	<b>82%</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

Dungeon Siege .....	96
Dungeon Siege vs. Diablo 2 .....	101
Might & Magic 9 .....	102
Gilbert Goodmate .....	102
Zanzarah .....	103



Diablo + Baldur's Gate = Überflieger?

# Dungeon Siege



Die Spielwelt ist gigantisch, die Grafik großartig – aber reicht das, um Diablo 2 vom Thron der Action-Rollenspiele zu stoßen? Lesen Sie hier, was wir in zahllosen Spielstunden herausgefunden haben.



Auf DVD:  
• Video Special  
• Spielbare Demo

WWW

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

Wenn Tolkiens Helden-truppe um Gandalf und Frodo durch die Zwergenfestung Moria zieht, ist das zwar spannend, aber auch entsetzlich ineffektiv. Keiner steckt Schätze ein, und vor Unholden flüchten die Gefährten meist. Eine Abenteuer-Truppe nach unserem Geschmack geht anders vor: Komplette Monsterpopulationen werden erlegt und geplündert, keine Münze bleibt liegen, kein Geheimgang unerforscht. Mit

der Effizienz einer Bulldozerbrigade entvölkert sie Höhlen und Verließe und stößt reich beladen wieder zum Tageslicht vor. Chef dieser Mannschaft können Sie sein: im Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** von Chris Taylor (**Total Annihilation**).

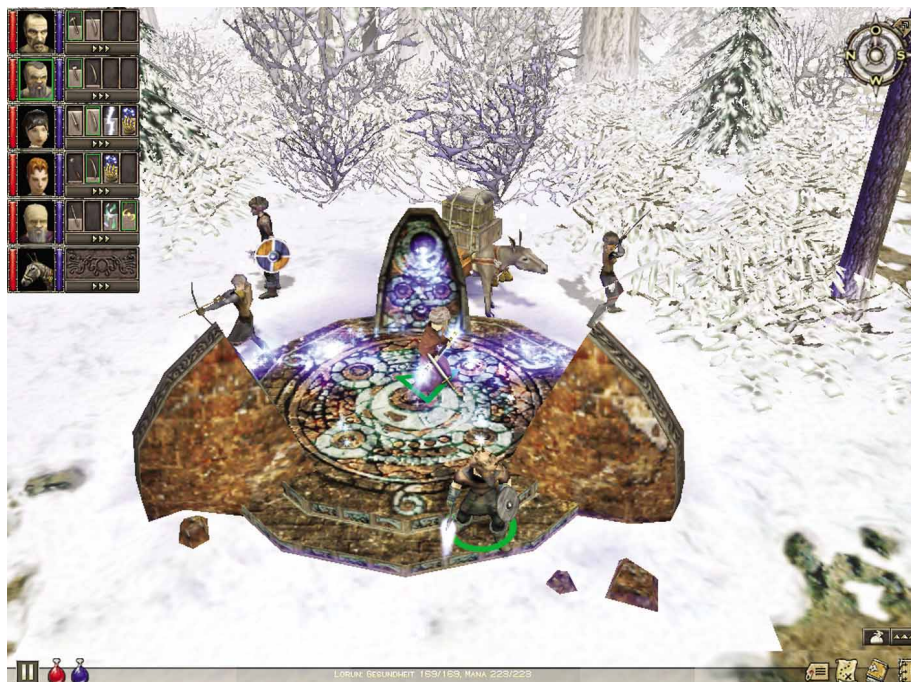
## Zaubern macht schlau, Schlagen stark

**Dungeon Siege** beginnt genretypisch mit der Charakterausswahl, allerdings beschränkt sich die

auf das Aussehen Ihrer Heldin oder Ihres Helden. Klassen gibt es nicht – die Ausrichtung zwischen den drei Grundrichtungen Magie, Nahkampf und Fernkampf ergibt sich aus dem Spiel. Die Magierkaste zerfällt in Anhänger der Natur- sowie der

Kampfmagie, was aber kaum einen Unterschied macht, denn die Sprüche beider Disziplinen ähneln sich sehr. Wenn Ihr Recke tapfer mit dem Schwert schnetzelt, steigen Stärke und Nahkampfwerte; schmeißt er Feuerbälle, wachsen Magie und Intelligenz. Der Bogenschütze setzt auf das Wertepaar Geschicklichkeit und Fernkampf.

Die Zahlen in den Kategorien bestimmen, welche Gegenstände verwendet werden dürfen: Eine tödliche Armbrust mit magischen Fähigkeiten können beispielsweise nur Charaktere ab Geschicklichkeit 20 und Fernkampf 25 benutzen. Auch Trefferquote und angerichteter Schaden hängen von den Werten ab. Zusatzskills wie etwa »Fallen suchen« oder »Schlösser öffnen« fehlen, auch einen Skillbaum wie bei **Diablo 2** sucht man vergebens. Was anfangs sehr einfach und angenehm ist, stellt sich im späteren Spielverlauf als Schwäche heraus: Ihre Einflussmöglichkeiten auf die Charakterentwicklung sind gering, und stark spezialisierte Helden zu erschaffen ist kaum möglich.



Ein Bauwerk der Kategorie »Heilige Tankstelle«: Am **Mana-Schrein** lädt sich unser Magier auf, während der Rest der Gruppe das Gelände sichert. Das Gleiche gibt es auch für Lebensenergie – da leuchtet der Schrein rot.





Im Land der **Droog** hat unsere Truppe sich mit harten Gegnern eingelassen: Unter den Feinden sind Droog-Schützen, Droog-Krieger, Riesen, Wespen und lästige Sandmagier, die aus der Deckung Feuerzauber wirken. (1024x768)

### Mein Freund, der Esel

Ihre Heldentruppe kann aus bis zu acht Leuten bestehen. Wie bei **Baldur's Gate 2** wächst Ihre Mannschaft nach und nach an, wenn Mitglieder im Rahmen der Story dazustoßen oder von Ihnen für klingende Münze angeworben werden. Je mehr Helden im Team, desto langsamer steigen die Einzelnen allerdings auf, denn die Erfahrungspunkte werden geteilt – wer einen Super-Gandalf züchten will, sollte

also mit kleinerer Besetzung losziehen. Missliebige Charaktere dürfen Sie jederzeit an der nächsten Dungeon-Ecke stehen lassen, wo sie dann getreulich auf Ihre Rückkehr warten. Eine nette Idee ist der Packesel, der zwar im Kampf keine Hilfe ist, aber ein sehr großes Inventar hat. Der graue Möhrenfresser belegt jedoch einen vollen Partyplatz. Sechs Formationen, vom Keil bis zum Kreis, stehen zur Auswahl, um eine logische Anordnung (Krieger vorn, Magier hin-

ten) zu ermöglichen. Wirklich gebraucht haben wir beim Test allerdings nur zwei davon.

### Gebt mir nur die Harten

Bei den Kämpfen macht **Dungeon Siege** eine wesentliche Anleihe bei **Baldur's Gate 2**: Die Scharmützel lassen sich per Leertaste pausieren, was Ihnen Gelegenheit gibt, neue Befehle auszuteilen. Unrealistisch, aber praktisch: Im Pausenmodus können Ihre Recken Waffen sowie Rüstungen wechseln und

Gegenstände austauschen. Für jeden Charakter dürfen Sie festlegen, ob er auf die schwächsten, nächsten oder härtesten Feinde zielen soll. Und ob er fliehende Gegner verfolgt. Obwohl das taktische Tiefe vorgaukelt, konzentrieren sich Aktionen bei den Kämpfen aber meist aufs Mikromanagement: Im Grunde sind die Schlachten ziemlich simpel. Meist stellt sich die Truppe in sicherer Entfernung in Position, und ein Freiwilliger lockt die Monster



Von Menschen bewohnte Orte besuchen Sie in **Dungeon Siege** nur selten. Diese **Taverne** dient als Umschlagstelle für Aufträge und neue Charaktere.



Unser Magier **belebt** einen gefallen Kameraden. Die grün glühenden Arme der Bogenschützinnen zeigen an, dass ein **Zielsicherheits**-Zauber wirkt.





Einer der wenigen Zwischengegner: die **Riesenspinne** im zweiten Kapitel ist zum Glück anfällig gegen Nahkampftackten.

an. Die rennen los, bekommen unterwegs Pfeile und Magie auf den Pelz und sind halbtot, bevor sie den Nahkampf erreichen. Dieses Muster wird nur selten durchbrochen, etwa wenn die Gegner starke Fernkämpfer in ihren Reihen haben oder feind-

liche Hexenmeister aus der Deckung immer neue Kreaturen beschwören. Der Nahkampf ist insgesamt überbewertet, Fernattacke und Magie-Geschosse sind nur anfangs sehr hilfreich, später im Spiel aber eher schwach. Zudem kommen hin-

und wieder Unholde vor, die wegen ihres starken Fernangriffs leichter auf Kurzdistanz zu verhauen sind – der umgekehrte Fall hingegen ist sehr selten. Nur die schneckenlahmen Untoten bieten sich als ideales Pfeilkissen an.

## Angewandte Alchemie

Stark an **Diablo 2** angelehnt ist das System der benutzbaren Gegenstände: **Dungeon Siege** kennt normale, magische und einzigartige Waffen, dazu Rüstungen, Ringe, Schuhe, Handschuhe, Hüte und Halsketten. Anders als im Vorbild haben die Zaubersachen allerdings keine besonderen Eigenschaften, sondern geben ausschließlich Boni auf die Werte. Bis auf ein paar »Unique Items« sind die Daten der Waffen zufällig, wobei sich ein bisschen zu oft sinnlose Kombinationen ergeben: Ein Schwert, das Intelligenz und Zauberkraft erhöht, aber nur von Charakteren mit sehr hoher Stärke zu benutzen ist, dürfte bei den meisten Spielern nur zum Verkaufen taugen.

Äußerst praktisch ist das übersichtliche Inventar mit automatischer Aufräumfunktion; für groß angelegte Tauschaktionen können Sie alle Inventare der Gruppenmitglieder nebeneinander einblenden – und sehen sofort, wo jetzt das magische Hackbeil abgeblieben ist, das Sie suchten. Wie in allen Rollenspielen sammelt sich im Laufe einer Quest eine Menge Verkaufsgut an, das Sie in **Dungeon Siege** sehr praktisch per Zauber in Gold umwandeln können. Allerdings macht man dabei – im Vergleich zu einem echten Laden – bei magischen Utensilien etwas Verlust. Sinnvoller wäre da der aus **Diablo 2** bekannte Stadtportal-Zauber gewesen, der die Truppe in die nächste Ortschaft teleportiert. Den gibt es in diesem Spiel allerdings nicht.

## Schön schwingt das Schwert

Die Grafik von **Dungeon Siege** gehört zum Schönsten, was im Rollenspielgenre bislang zu sehen ist. Die 3D-Engine inszeniert wunderhübsche Welten voller Details, mit nahtlosen Übergängen zwischen Drinnen und Draußen. Und das ohne lästige Ladepausen – alle erforderlichen Daten »streamt« das Programm nervenschonend im Hintergrund in den Speicher. Wenn Sie einen Dungeon oder

## Technik-Check

### Auflösung

Dungeon Siege unterstützt die Auflösungen 640 mal 480, 800 mal 600 und 1024 mal 768 Pixel. In der niedrigsten Einstellung wirkt die Grafik grob, die beiden höheren sind sich optisch ebenbürtig.

### RAM/Festplatte

Die weitläufigen Areale schlucken viel Speicher. Daher sollten Sie mindestens 128 MByte RAM haben, besser läuft das Spiel mit der doppelten Menge. Auf die Festplatte wird ein saftiges GByte kopiert.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Reduzieren Sie in den »Options« mit »Object Details« die Vegetation. Das beschleunigt die Darstellung, stört aber nicht.

**TIPP 2:** Zusätzliche Frames gewinnen Sie durch bilineares »Texture Filtering«. Das sieht gegenüber trilinearem Filtering gleich aus.

**TIPP 3:** Komplexe Schatten zwingen ältere Grafikkarten in die Knie. Die Stufe »simplex« ist der beste Kompromiss aus Leistung und Optik.

**TIPP 4:** Geforce- und Radeon-Besitzer entlasten mit dem »Video Configuration Tool« unter »Video Driver« mit »Hardware T&L« die CPU.

### 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 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



ein Gebäude betreten, kommt also kein Zwischenbildschirm, sondern das Dach verschwindet und gibt die Sicht frei. Der sehr gute Eindruck der Landschaften wird einzig vom in der Mitte des Spiels eintönigen Leveldesign getrübt – Chris Taylor hält es leider für nötig, dem Spieler mehrere ziemlich abwechslungsarme Höhlen vorzusetzen.

der. Magische Waffen fallen besonders auf: Der »Frostbogen« verschießt leuchtende Eispeile, die »Feueraxt« steht in Flammen. Dezent gespart haben die Entwickler dafür bei den Zaubern, die zwar auch sehr gut sind, aber mangels spektakulärer Knalleffekte etwas hinter den (hohen) Grafikdurchschnitt von **Dungeon Siege** zurückfallen.



Schade, dass Sie auf diesem Bild die flüssigen Animationen nicht sehen können... Die Lightshow der Furie macht sie zu einem der beeindruckendsten Gegner.

Die Charaktere hingegen sind durchweg gut gemacht: Dank feiner Animationen wird das Zusehen bei den Kämpfen zum Erlebnis. Und wirklich jeder neu ausgerüstete Gegenstand, vom Schwert bis zum Handschuh, findet sich an den Figuren wie-

Die unaufdringliche und atmosphärische Musik von Jeremy Soule (**Icewind Dale**, **Morrowind**) rundet die schöne Präsentation ab. Auch die deutsche Sprachausgabe ist gelungen, allerdings wird sowieso relativ wenig gesprochen.

## Kartentricks

Eine völlig freie Kamera fehlt, immerhin können Sie die Ansicht stufenlos zoomen, drehen und sogar ein paar Grad kippen, um mehr Weitsicht zu bekommen. Auch an eine in Göttemeln hilfreiche Vogelperspektive wurde gedacht. Das System geht nach wenigen Minuten in Fleisch und Blut über und sorgt nahezu immer für genügend Übersicht – auch ohne ständiges Nachjustieren. Zusätzlich dürfen Sie auf eine ebenfalls zoombare Karte schalten, die zwar kein sehr großes Territorium darstellt, dafür aber auch Monster und Schätze anzeigt. Falls Sie also mal zu einem bestimmten Punkt zurücklaufen müssen, weil Sie etwa eine Abzweigung übersehen haben, erledigen Sie das Zeit sparend auf der Karte – und werden trotzdem nicht von herumlungern den Monstern überrascht.

## Schneller trinken

Ein Sonderlob hat auch der Rest der Sparte »Bedienung« verdient. Ob es das übersichtli-

## Jörg Spormann



### Schön unkompliziert

Uneingeschränkte Begeisterung: Mir macht die schlichte Hatz durch die wunderschöne Landschaft und riesigen Höhlen einen gewaltigen Spaß – auch wenn die Kollegen viele Details zu bekritteln haben. Jeder Kampf ist eine neue Herausforderung; ständig verbessern meine Helden ihre Eigenschaften, und eifrig finden sie brauchbare Gegenstände. Mein treues Muli trägt alle erbeuteten Schätze brav bis zum nächsten Händler – nur eine der vielen wohl durchdachten Neuerungen.



Im **Multiplayer-Modus** können Sie alle Städte einer Welt per Teleporterstation direkt betreten.

che und praktische Inventarsystem ist, die eingängige Maussteuerung oder die Möglichkeit, jederzeit zu speichern: In Sachen Spielkomfort lässt **Dungeon Siege** keine Wünsche offen. Sehr angenehm ist beispielsweise die »Z«-Taste,



Aufgeräumter als ein GameStar-Büro: Die **Inventare** aller Gruppenmitglieder lassen sich komplett einblenden (rechts: Esel).

## Jörg Langer



### Brachialgefechte, wenig Seele

Ganz ehrlich: Ich bin etwas enttäuscht. Chris Taylor hat in Sachen Grafik, Komfort und Daueraction einen guten Job gemacht. Doch fehlt mir dabei die »Seele«, diese eigentliche Stimmung, die mich bei Diablo von auf treibt. Ganz zu schweigen von der Story eines Baldur's Gate 2. Eine riesige Spielwelt mit Grafik zum Verlieben – und dann springt mir aus jedem zweiten Busch ein Standardmonster entgegen.

Die Kämpfe machen mich (vermutlich mangels klick-klick-und-tot-Gefühl) weniger an als die von Diablo 2, und mit der taktischen Tiefe größerer Baldur's-Gate-Schlachten kann das Programm nicht mithalten. Aber nun zur strahlenden Vorderseite: Die Fantasy-Welt ist schrecklich schön, das Spiel ungeheuer umfangreich. Einmal Durchspielen reicht mir aber: sehr gute Unterhaltung, danke, nächstes Spiel.



## Zoom dich ran!



Von fern nach nah: Die gleiche Szene in drei Ansichten. Im Spiel ist der schicke Zoom stufenlos.



Kurz vor Spielende geht es in einer höllischen Welt gegen Drachen und Lava-Dämonen, denen bereits einer unserer Magier zum Opfer gefallen ist – siehe Grabstein über der Charaktergrafik links.

mit der Sie eine hektische Suchaktion aller Charaktere nach herumliegenden Schätzen auslösen. So entgeht Ihnen kein Münzhäuflein und kein Trank. Generell sind Tastatur-Shortcuts sinnvoll eingesetzt: Per »M« trinkt jeder angewählte Held einen Mana-Trunk, bei »H« kommt flächendeckend der Gesundheits-Drink zum Einsatz. Dennoch lässt sich alles auch problemlos komplett per Maus steuern.

## Schwachpunkt Story

Für ein Spiel, das sich zwischen **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** positionieren will, ist die Story erstaunlich lahm geraten. **Dungeon Siege** hat sehr wenig Zwischensequenzen, keine gescipteten Events, und die Rätsel und Nebenquests sind kaum der Rede wert. Zudem vergeht zwischen den einzelnen Story-Schnipseln sehr viel Zeit, in der man sich stundenlang unkommentiert durch Monsterhorden kämpft. Auch die Gruppenmitglieder bleiben mangels näherer Erklärung blasse Abziehbilder. Das gilt auch für den Haupthelden. Über den erfährt man nur, dass er Farmer war und gegen das Böse kämpft, weil seine Familie ermordet wurde. Dialoge zwischen Ihren Leuten wie bei **Baldur's Gate 2** kommen nicht vor – jeder Cha-

rakter sagt einen Satz, wenn er aufgenommen wird, danach herrscht Schweigen. Das alles sorgt für ein leichtes »Plastikgefühl«; eine lebendige, atmosphärische Rollenspielwelt entsteht trotz der ausgesprochen schönen Grafik nicht. Obendrein ist auch das Spielende enttäuschend sachlich: Textbildschirm und Schluss.

## Monster im Internet

Der Multiplayer-Modus ähnelt dem Solo-Spiel: Per LAN, Internet oder Microsoft-Zone suchen Sie sich Mitspieler für eine kooperative Monsterhatz. Statt einer Gruppe setzen Sie einen Einzelcharakter ein, den Sie neu erschaffen oder aus dem Solo-Teil importieren. An Szenarios gibt es bislang das Königreich Ehb (die normale Kampagne) und eine große Zusatzwelt, weitere sollen folgen. Da Gas Powered Games demnächst den Siege-Editor zum Download anbieten wird, zweifeln wir nicht daran, dass in wenigen Wochen massenhaft neue Levels bereitstehen. **GUN**

## Gunnar Lott



## Kein Dungeon-Sieg

Dungeon Siege sieht klasse aus, spielt sich flott und macht eine Menge Spaß. Der erhoffte Diablo-Killer

ist es allerdings nicht geworden, dazu fehlt es zu sehr an Tiefe und Komplexität. Und auch mit **Baldur's Gate 2** kann es in Sachen Taktik, Story und Atmosphäre nicht mithalten. Denn: Was nutzt mir die schönste und größte Welt, wenn die Leveldesigner mich stundenlang durch öde Höhlensysteme schicken? Ein wenig mehr Handlung, ein bisschen mehr Komplexität bei der Charakterentwicklung – und Dungeon Siege wäre der Hit geworden, den ich erhofft hatte.

## Schnell und schön

Dennoch: Dank sinniger Bedienung und schöner Optik eignet es sich gut für Einsteiger, Komplexitätshasser und die schnelle Partie zwischendurch. Und da demnächst der Editor veröffentlicht wird, dürfte für Nachschub an kostenlosem Zusatzspass gesorgt sein. Action-Rollenspiel-Fans können zuschlagen, hart gesottene Fans von **Diablo 2** oder **Baldur's Gate 2** sollten vorher die Demo ausprobieren.

## Dungeon Siege

## Action-Rollenspiel



Publisher: Microsoft, (01805) 251 199  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 32 Seiten Handbuch

Release (D): 2.5.2002  
Preis: ca. 50 Euro  
USK-Freigabe: ab 12 Jahre

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

Eingewöhnung unter 1 Stunde Solospaß 40 bis 50 Stunden Multiplayerspaß 30 bis 40 Stunden

## DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

### Pro

- + tolle Grafik
- + sinnvolle Bedienung
- + Speichern jederzeit möglich
- + raffinierte Details (Lasteset)
- + sehr umfangreich

### Contra

- teils schwaches Leveldesign
- Charakterentwicklung zu simpel
- mäßiges Balancing (Fernkampf zu schwach)
- zu wenig Abwechslung
- lahme Story

## MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) am 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Das Solospiel gemeinsam bestehen

## HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,0 GByte Installationsgröße 3D-Karte

## ALTERNATIVEN

**Diablo 2** (90%, GS 8/10)

Blizzards Referenz ist – trotz veralteter Grafik – immer noch klar das durchdachtere Spiel.

**Vampire** (84%, GS 8/10)

Ähnliche Stärken und Schwächen: Auch das schöne Vampire krankt ein wenig am Leveldesign.

## WERTUNG

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

Sucherzeugendes Spielprinzip, teils marodes Leveldesign.



Verlies gegen Teufel

# Dungeon Siege vs. Diablo 2



Ring frei für die Kontrahenten im Kampf um den Thron der Action-Rollenspiele: In der linken Ecke der frische junge Herausforderer, rechts der Champion aller Klassen. Wer wird gewinnen?

Zweikampf			
	Dungeon Siege	Diablo 2	
<b>Grafik</b>	Dungeon Siege glänzt mit properen 3D-Welten voller schöner Details sowie einer zoom- und drehbaren Kamera. Und klasse Charakter-Animationen.	Bei Diablo 2 sind nur die Zauber-Effekte und Render-Sequenzen toll. Animationen, 2D-Optik und Texturen waren schon bei Erscheinen des Spiels nicht mehr zeitgemäß.	+
<b>Gegenstände/Waffen</b>	Klar von Diablo 2 geklaut, aber nicht konsequent genug umgesetzt. Viele sinnlose und unoriginelle Items. Teils merkwürdige Preisgestaltung in den Läden.	Fast perfektes System. Sammelbare Sets bringen Tiefe in die Schatz-Hatz. Der Würfel von Horadrim und die Juwelen laden zum Basteln ein.	+
<b>Bedienung</b>	Sinnige Kameraführung, Shortcuts, ein klares Inventar und nette Einzelideen sorgen für einen knappen Sieg. Ein Townportal-Zauber fehlt allerdings.	Das mäßige Speichersystem bestraft den Charakter-Tod überhart. Wegpunkte sind zu selten, die Truhe ist zu klein. Ansonsten stimmt aber alles.	+
<b>Gegner</b>	Massenhaft Monster sorgen für optische Abwechslung, allerdings sind sich die Biester im Kampf zu ähnlich. Überraschungen sind selten.	Sehr originelle Monster, fantastische Endgegner. Standard-Strategien funktionieren nicht überall – Köpfchen ist gefragt.	+
<b>Charakter-Entwicklung</b>	Trotz Party ein Schwachpunkt von DS: Das Wertesystem ist zu überschaubar und lädt nicht zum Nachdenken und Basteln ein. Nahkämpfer sind bevorzugt.	Kein Spiel kommt in dieser Disziplin an D2 heran: Auf den Battlenet-Servern tummeln sich ausgeklügelte Charaktere mit unzähligen Spezialisierungen.	+
<b>Story</b>	Zu dünn, zu unoriginell. Man fiebert nicht mit, freut sich nicht über Fortschritte. Zu viele typische Fantasy-Klischees, zu langweilige Nebenquests.	Viel zu wenig Story. In den Zwischensequenzen immerhin der Versuch epischer Größe. Mittelmäßige Nebenquests.	+
<b>Umfang</b>	Dungeon Siege dauert im Solospiel lang, über 40 Stunden. Der Multiplayer-Part lädt, soweit bis jetzt beurteilbar, allerdings nicht zum langen Verweilen ein.	Diablo 2 lässt sich solo an einem Wochenende durchspielen. Dank unterschiedlicher Charaktere aber gut wiederspielbar. Multiplayer bleibt ungeschlagen.	+
<b>Endstand</b>	+	+	+
<b>Fazit</b>	Dungeon Siege sitzt ein bisschen zwischen den Stühlen: zu wenig Komplexität für einen Diablo-Killer, zu wenig Story, um Baldur's Gate 2 Konkurrenz zu machen. Tolles Spielprinzip, tolle Grafik, aber etwas zu unoriginell und inkonsequent umgesetzt. Eignet sich eher für Einsteiger und flotte Zwischendurch-Spielchen.	Diablo 2 bleibt die Genre-Referenz. In keinem anderen Rollenspiel ist der Actionkampf so aufregend, das Item-Sammeln so befriedigend und die Charakter-Entwicklung so durchdacht. Blizzards Werk entfaltet seine Stärken allerdings erst im Multiplayer voll – für Solisten kann Dungeon Siege die bessere Wahl sein.	+

Grandiose Grafik, aber stellenweise etwas zu simpel und eintönig.

Optisch Jahre zurück, aber unglaublich süchtig machend.

GUN



# Gilbert Goodmate

Adventure-Held im Stimmbruch.



Als König maskiert, verhindert Gilbert die Hinrichtung seines Großvaters.

Der heilige Pilz von Phungoria wird geklaut, und der Großvater des jungen Gilbert soll dafür an den Galgen. Sie machen sich im klassischen Point-and-click-Adventure **Gilbert Goodmate** als braver Enkel auf, um die Unschuld Ihres Opas zu be-

weisen. Wie in **Monkey Island 3** marschieren Sie per Mausclick durch bunte, aber pixelige Kulissen, sammeln Gegenstände und lösen Rätsel. Die sind zwar nicht besonders einfallsreich, aber immer logisch und witzig. So holen Sie etwa per Staubsauger Wachs aus einem Bienenstock, um damit einen Schlüsselabdruck herzustellen. Trotz ruckeliger Animationen ist die Grafik recht stimmungsvoll. Die für ein Adventure wichtige Sprachausgabe ging in der deutschen Version in die Hose. Alleine Held Gilbert spricht schon in mindestens vier Stimmlagen und Dialekten. Außerdem gibt es immer wieder kleine Übersetzungs- und Rechtschreibfehler (»Meiskolben«). **MS**

## Markus Schwerdtel

### Gut gemeint, Gilbert!


Mit schönen Rätseln und skurrilen Charakteren ist Gilbert Goodmate ein Leckerbissen für Freunde klassischer Adventures. Dass man im Pixelbrei viele Objekte nur findet, wenn der Mauszeiger zufällig darüber fährt, ist allerdings höchst ärgerlich. Unverzeihlich finde ich auch die schlampige Übersetzung, die sehr viel an Atmosphäre kostet. Deshalb nur Durchschnitt.

## Gilbert Goodmate

Adventure



Publisher: Acclaim, (0190) 824 663  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 28 S. Handbuch  
 Release (D): 25.3.2002  
 Preis: ca. 25 Euro  
 USK-Freigabe: ohne Besch.



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

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: nicht vorhanden

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 200 MHz 32 MByte RAM 25 MByte Installationsgröße	CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 400 MByte Installationsgröße

### WERTUNG

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

Adventure alter Schule mit Übersetzungs-Schnitzern.



# Might & Magic 9

Alle Rollenspiel-Neune.



Monster im Polygon-Sparlook: Vielleicht ist der **Waldschrat** deshalb so böse.

Eine Serie wird volljährig: 18 Jahre hat das Rollenspiel **Might & Magic** auf dem Buckel und bekam zum Geburtstag die Littech-Engine spendiert. Das bewährte Grafik-Triebwerk beschert eine echte 3D-Welt. Sie basteln eine Start-Party mit vier Charakteren, die von bis zu drei NPCs ergänzt wird. Bei den Helden des Party-Kerns wählen Sie zwischen vier Rassen, bestimmen die Verteilung der Werte auf sechs Charakter-Attribute und picken zwei Start-Skills. Anfangs stehen nur Kämpfer und Nachwuchs-Zauberer zur Wahl. Durch Erfüllung bestimmter Beförderungs-Quests kann sich jeder Charakter zweimal beruflich verbessern. Zwischen den Auftragen geben und Schaulplätzen

der Missionen gibt's generell zu viel Gelaufe. Um Level-Beförderungen oder Expertisen im Umgang mit bestimmten Fähigkeiten zu erlangen, suchen Sie weit verstreute Trainer auf. **HL**

## Heinrich Lenhardt

### Leid & Tragik


Meine Hoffnungen nach zweijähriger Might-&Magic-Pause waren groß. Doch auch die tollste 3D-Engine bringt nichts, wenn die Grafiker damit eine hässliche, kantige Welt flickschustern. Die Altbau-Optik lässt sich vielleicht noch schlucken, aber der spielerische Holzwurm nagt spaßtötend im Gebäck. Zu viele Missionen wirken uninspiriert und dem Kampfsystem gebührt vielleicht Denkmal-schutz, aber Spaß macht es keinen.

## Might & Magic 9

Rollenspiel



Publisher: Infogrames, (0190) 510 550  
 Sprache: Englisch  
 Ausstattung: Minibox, 2 CDs, 80 S. Handbuch, Karte  
 Release (D): 25.4.2002  
 Preis: ca. 40 Euro  
 USK-Freigabe: Unbekannt



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

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: nicht vorhanden

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte (16 MByte)	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1 GByte Installationsgröße 3D-Karte (32 MByte)

### WERTUNG

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

Spielerisch und grafisch veraltetes Fantasy-Gewüge.





Von Elfen und Menschen

# Zanzarah

Die Koblode greifen an! Nur Sie und Ihre Feenschar können dem finsternen Treiben Einhalt gebieten.



Mit der Maus bekämpfen Sie die gegnerischen Feen.

ner netten Story versehen. Doch einige Designschnitzer verhindern höhere Wertungsweihen.

## Elfen im Visier

Die 18-jährige Amy wird ins Zauberreich **Zanzarah** teleportiert. Dort muss sie das Geheimnis der dunklen Koblode lüften. Sie steuern Amy aus der »Lara-Croft«-Perspektive. Dabei

hat sie am Anfang nur eine, im Laufe des Spiels bis zu fünf Feen im Gepäck, die sie in Kämpfen einsetzt. Sobald das Mädel auf einen Gegner trifft, schaltet das Spiel in eine 3D-Arena um. Darin bewegen Sie die Fee in klassischer 3D-Shooter-Manier und befördern die gegnerische Elfe mit Zaubersprüchen ins Nirwana. Je länger Sie die Feuertaste gedrückt halten, umso stärker ist die magische Wirkung. Pro Fee dürfen Sie zwei Offensivsprüche einsetzen, die Sie durch Defensivzauber modifizieren können.

## Das richtige Element

Über die Kämpfe kommen Sie in den Besitz neuer Magiegeschöpfe. Gemäß dem bekannten Stein-Schere-Papier-Prinzip ist beispielsweise eine Eisfee besonders effektiv gegenüber einer Kollegin aus der Naturfraktion, während Energiewesen keine Chance gegen Wasserelfen haben. Insgesamt gibt es 77 magisch begabte Geschöpfe, die Sie mit rund 120 Zaubersprü-

chen versehen. Neben den Kämpfen erledigen Sie immer wieder kleine Aufgaben, in denen Sie zum Beispiel Gegenstände an bestimmte Personen liefern oder kleine Koblode einfangen. Dummerweise gibt es weder einen Kompass noch eine brauchbare Übersichtskarte. Richtig nervig wird's beim Speichern: Sie können zwar überall und immerzu den Spielstand sichern, allerdings werden Sie jedes Mal an den fest vorgegebenen Rücksetzpunkten ins Spiel zurück gebracht.

## Mick Schnelle



### Viel verschenkt

Bei Zanzarah hat Funatics im Kleinen einiges vermasselt. Die Grafik ist wunderschön und stimmig; die Aufgaben machen viel Spaß.

Allerdings sind die Kämpfe für Shooter-Fans zu simpel. Adventurefreunden wird's dagegen schnell zu hektisch. Außerdem nervt es mich gewaltig, dass ich mich nach jedem Laden vom letzten Rücksetzpunkt vorarbeiten muss. Die unbrauchbare Karte gehört den Entwicklern um die Ohren gehauen. Trotzdem freue ich mich jedes Mal, wenn ich eine neue Fee gefangen habe. Wer ausreichend Geduld mitbringt, wird Zanzarah mögen.



Die Hängebrücke wird von einem Dunkelkoblode blockiert, den Amy besiegen muss.

## Zanzarah

## Action-Adventure



Publisher: THQ, (01905) 055 11  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: Eurobox, 1 CD, 50 Seiten Handbuch

Release (D): 26.4.2002  
Preis: 45 Euro  
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

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

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- + atmosphärische 3D-Grafik
- + origineller Genremix
- + motivierende Quests

#### Kontra

- miese Speicherfunktion
- Karte unbrauchbar
- umständliche Handhabung

### MULTIPLAYER

Internet (10 Spieler) Netzwerk (10 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: Deathmatch

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

#### MINIMUM

CPU mit 450 MHz  
64 MByte RAM  
900 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

#### STANDARD

CPU mit 700 MHz  
128 MByte RAM  
900 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

#### OPTIMUM

CPU mit 1 GHz  
128 MByte RAM  
900 MByte Installationsgröße  
3D-Karte

### ALTERNATIVEN

Gothic (88%, GS 4/01)

Actionlastiges Rollenspiel, das grafisch noch opulenter wirkt. Dichtere und epischere Story.

Technomage (82%, GS 1/01)

Ähnlich märchenhaftes Ambiente. Grafisch schwächer, dafür erheblich mehr Abwechslung.

### WERTUNG

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

Interessanter Genremix, teilweise nervige Designschnitzer.

