

Adventures

Martin Deppe



Langsaaaaaaam! Ist es wirklich schon 13 Jahre her, dass ich auf meinem C64 **Pool of Radiance** gespielt habe? Neulich habe ich sogar meine mitgezeichneten Karten gefunden, fein säuberlich mit Bleistift auf kariertem Papier verewigt. Doch Nostalgie hin oder her, **Pool of Radiance 2** ist mir viel zu langatmig. Da waren ja die alten Massenschlachten gegen 255 Ork-Krieger (mehr waren wegen des beschränkten Speichers nicht möglich) schnell erledigt. Beim Nachfolger hätte ich mir mehr Tempo gewünscht – das geht durchaus auch bei rundenbasierten Spielen.

Online-Ritterspiele. Das Internet-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** schoss sich auf Anhieb in die amerikanischen Verkaufs-Charts – auf den ersten Platz! Sie können als wilder Wikinger, Artus-Ritter oder Keltenkrieger online gehen, jeweils in einer eigenen, schönen Inselwelt. Ab Level 15 dürfen Sie mit Ihrer Armee zu den Nachbarvölkern schippern. Meine Kollegen Petra Schmitz und Christian Schmidt sind seit der ersten Betaversion dabei und kloppen sich um den Test. Der kommt erst im nächsten Heft, weil eine genaue Bewertung von Online-Spielen sehr viel Zeit braucht. Aber keine Sorge: Die deutsche Fassung erscheint erst Anfang 2002.

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	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
7	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
10	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
11	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
12	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
13	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
14	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
15	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
16	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
17	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
18	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
19	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
20	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
21	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
22	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
23	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
24	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
25	Icewind Dale	Rollenspiel	9/00	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

Pool of Radiance 2	132
Atlantis 3	134
Planet der Affen	134

Auferstanden aus Ruinen

Pool of Radiance Ruins of Myth Drannor

Die neuesten AD&D-Regeln, hübsche Polygon-Spielfiguren und ausufernde Dungeons: Diese Tugenden reichen nicht, um Baldur's Gate 2 vom Thron zu stürzen.

Per Rechtsklick aktivieren Sie das **Kommando-Menü** für den Charakter, der gerade an der Reihe ist. Im Kampf gegen die **Ormyrr** ist man für jeden Trick dankbar.



Als zum ersten Mal ein Rollenspiel namens **Pool of Radiance** erschien, stand die Berliner Mauer noch, der Commodore 64 regierte die Heimcomputer-Szene, und Michael Jackson war der King of Pop –

lang, lang ist's her. Mit dem AD&D-Klassiker von 1988 hat das neueste **Pool**-Programm nur noch Namen und Szenario gemeinsam: Der Monsterquell in Neu-Phlan wird wieder aktiv, hinter dem neuen Unheil ste-

cken ein untoter Drache und seine Kult-Verwalterin.

Totentanz statt Badesalz

Die Spur führt nach Myth Drannor, in dessen Ruinen Ihre Helden-Truppe die Operation »Pool versiegeln« startet. Dass bereits ein anderer Heldentrupp jämmerlich scheiterte und dabei die magischen Handschuhe von Moander verbummelte, sollte Sie nicht weiter einschüchtern...

Sie bestehen die umfangreichen Abenteuer mit einer sechsköpfigen Party, doch der Auftakt wird mit einem Quartett absolviert. Die vier Start-Charaktere dürfen Sie sich selber schnitzen oder auf Fertig-Helden zurückgreifen. Im Spielverlauf stolpern Sie über insgesamt acht freundliche NPCs, die in Ihrer Party

mitmischen können, um die restlichen Slots zu füllen.

Einer nach dem anderen

Alle Ihre Helden hoppeln Mausklicks gehorchend im Rudel durch die Spielwelt. Angesichts eines Monsters wechselt die Steuerung in den Phasen-Modus, quasi ein rundenbasiertes Kampfsystem mit Zeitlimit pro Zug. Sobald ein Charakter an die Reihe kommt, bestimmen Sie für die nächste Runde seine Aktionen, die sofort ausgeführt werden. Ein Zauberer wird zum Beispiel ein paar Schritte nach hinten beordert, um dann einen Spruch aufzusagen. Kämpfer können mehr als nur zuhauen, mit wachsenden Levels lernen sie je nach Klasse Sonderfähigkeiten wie Betäubungsschlag oder Barbaren-Rage.

Versuch's mal mit Gemütlichkeit

Da auch die lieben Monster der Reihe nach ihre Aktionen ausführen, dauert der durchschnittliche Kampf länger als bei **Baldur's Gate 2**. Dessen pausierba-

Schöne Zauberspruch-Effekte bringen Grafik-Glanz in die Dungeons. In der linken Bildhälfte wabert ein **Netz**, rechts rauscht der magische **Saurepfeil** an.



In **Windrider Glade** befreien wir den Schrein der Naga Odelinde. Man beachte die Größenunterschiede unserer aufgereihten Party-Mitglieder: von Small (**Halbling**) bis XXL (**Halb-Ork**).



Monster gibt es immer wieder: Populäre Widersacher wie die Vertreter der **Orog**-Familie (links oben) werden im Spielverlauf arg häufig bemüht.

res Echtzeitsystem erlaubt es, mehrere Spielfiguren gleichzeitig agieren zu lassen. Doch bei **Pool of Radiance** wird auch das gewöhnlichste Ork-Vertrimmen zum Staatsakt. Im Vergleich zur Kampflänge gibt es lachhaft wenig Erfahrungspunkte. Entsprechend dauert es ewig und drei

Tage, bis Ihre Charaktere den Anfangs-Stümperlevels entwachsen sind. Entgegen früherer Versprechungen dürfen sich Ihre Leute in den Kämpfen nicht an ihrer Umgebung vergreifen. Auf Tische klettern oder Stühle verschieben geht ebenso wenig wie die kollektive Flucht, wenn eine Schlacht mal begonnen hat.

Im Multiplayer-Modus gehen bis zu sechs Spieler gleichzeitig auf Schatzjagd. Sie dürfen dazu Charaktere aus Ihren Solo-Spielständen verwenden. Es gibt vier unterschiedlich schwierige Oberwelten, die jeweils mehrere zufällig generierte Dungeons enthalten. Auch hier wird rundenweise gekämpft. Sie müssen also die Spielzüge der Mitstreiter und Monster abwarten, was die Erforschungen im Team zur übergemütlichen Schufterei macht.

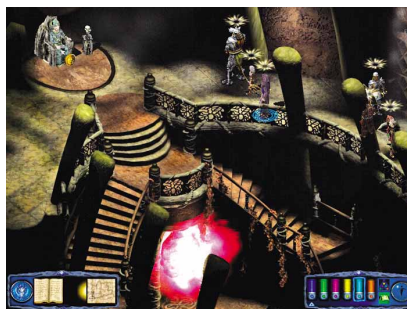
Bedingt regelgerecht

Pool of Radiance ist das erste PC-Spiel, das die jüngste, dritte Edition der AD&D-Regeln verwendet. Das bedeutet theoretisch mehr Flexibilität und Freiheit bei der Charakter-Entwicklung, doch praktisch haben die Designer dezent geschludert. Bei einer Level-Beförderung könnten Sie Skills und Feats wählen, um einen Helden mit Sonderfähigkeiten auszustatten. Doch

Pool of Radiance nimmt Ihnen diese Entscheidung ab und wählt je nach Klasse bestimmte Talente aus – ob die einem nun passen oder nicht. Merkwürdig auch das Auslassen von drei klassischen AD&D-Berufsgruppen: Druiden, Barden und Magier haben in Myth Drannor nichts verloren. Auch Gnome dürfen sich diskriminiert fühlen, denn diese Rasse fehlt im Spiel.

Fetzigie Spell-Effekte

Die Grafik hat ihre Stärken und Schwächen. Hübsch anzusehen sind die geschmeidig animierten Polygon-Charaktere und die prächtigen Zauberspruch-Effekte – da wird selbst eine olle Magic Missile zum optischen



Endlich haben wir das **Portal** gefunden, das zum hilfreichen Zauberer Caalenfaire führt.

Erlebnis. Helden und Monster tippeln über aus Tiles zusammen gesetzte 2D-Hintergründe, denen es manchmal an Liebe zum Detail fehlt. Die übergroßen, eintönigen Dungeons ha-

Heinrich Lenhardt



Lauwarmer Pool

Genau das richtige Spiel für alle Gemächlichkeits-Befürworter, die eine Entschleunigung des Alltags fordern. Alles in **Pool of Radiance** ist langsam, von der Ablauf-

geschwindigkeit der Rundenkämpfe bis zu den Level-Beförderungen der Charaktere. Man muss schon mit der Geduld einer Panzer-Schildkröte gesegnet sein, um angesichts der zehnten Konfrontation mit der gleichen Monster-sorte seinen Enthusiasmus zu bewahren.

Die Spieldesigner scheinen zudem unter einem lang anhaltenden »Confuse«-Zauber gestanden zu haben, anders kann ich mir das heillose Missions-Durcheinander nicht erklären. Es ist gerade am Anfang weitgehend schleierhaft, was man genau machen muss, um in der schwachen Story voranzukommen.

Langer Atem gefordert

Wer Geduld und Zeit hat, wird gelegentlichem Gefluhe zum Trotz ein gewisses Maß an Spaß haben. Die rundenbasierten Kämpfe erlauben nette taktische Manöver. Das Erforschen und Charakter-Aufpöppeln hat seinen altbewährten Reiz, und die riesigen Ruinen von Myth Drannor bieten viel Spiel fürs Geld. Erwarten Sie aber kein stimmiges Rollenspiel-Fest vom Schlage eines Baldur's Gate 2. Biowares Referenz ist dem lauwarmeren Pool in Sachen Atmosphäre, Abwechslung und Spielspaß stark überlegen.



Zaubereffekte



Feuerball, Giftangriff, Heilung – die Zauberspruch-Effekte können sich wirklich sehen lassen.

ben einen gewissen Arme-Leute-Charme, die Oberwelt-Karten sehen erheblich schöner aus. Die Grafikauflösung beträgt 800 mal 600 Bildpunkte und lässt sich nicht ändern. **HL**

Pool of Radiance 2

Genre: Rollenspiel Anspruch: Profis Sprache: Engl. (Dt. i. V.)
Entwickler: Stormfront Studios Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
1 Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
628 MByte Installationsgröße	1.014 MByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (91%, GS 11/00)

Enormer Umfang ohne Langweiler-Durchhänger, prächtige Atmosphäre – das beste AD&D-Spiel.

Arcanum (74%, GS 9/01)

Rollenspiel für Könner mit coolem Magie-Maschinerie-Szenario, aber grafisch von gestern.

WERTUNG

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

Trockenes Rundenkampf-Rollenspiel für geduldige Helden.



Atlantis 3

Die ewige Render-Suche geht weiter.



Oh, ich habe nur ein wenig an den Maschinen herumgespielt und schon gab's ein Sesam-öffne-dich! War nur Glück.

Namenlose Jung-Archäologin sucht Atlantis, findet Traumwelt.

Und wieder will wer nach Atlantis: Die Archäologin aus Cryos Render-Adventure **Atlantis 3: Die neue Welt** verschlägt es aus einer Wüstenhöhle in drei Traumreiche. Im

alten Ägypten ist des Pharaos Seele zu retten, danach platzen Sie mitten in ein Märchen aus 1001 Nacht und erforschen schließlich die Steinzeit. Jede Welt besteht aus Standbildern, in denen Sie sich um 360 Grad drehen können. Der Mauszeiger verändert sich, wenn er eine interessante Stelle streift; auf Knopfdruck wandern Sie dann zum nächsten Ort, benutzen einen Gegenstand oder verfrachten auch mal Ausrüstung in Ihr spärliches Inventar.

Gelegentlich treffen Sie gesprächsbereite Wesen, die Hinweise geben. Die Logik-Knocheleien hat Cryo größtenteils gut hinbekommen. Dem Stand der Technik eine Winzigkeit voraus sind die brillant gezeichneten Figuren und Landschaften. **CS**

Christian Schmidt

Überraschend witzig

Eines können die Franzosen schon: Grafik. Die Orient-Episode mit ihren großartigen Slapstick-Szenen zählt zum Besten, was man bisher in Render-Adventures zu sehen bekam. Für die bekannten Krankheiten des Genres sehe ich aber immer noch keine Lösung: zu wenig Atmosphäre, zu dünne Story, zu aufgesetzte Rätsel. Die Logik-Knocheleien sind fair, manche gar originell. Auf nervtötende Pixel-Suchereien will aber auch Atlantis 3 nicht verzichten. So ist's halt doch nur Hausmannskost, allerdings gute.

Atlantis 3: Die neue Welt

Genre: Adventure Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Cryo Publisher: Modern Games, (02408) 959 209 Preis: ca. 90 Mark

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

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 333 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße	400 MByte Installationsgröße

WERTUNG

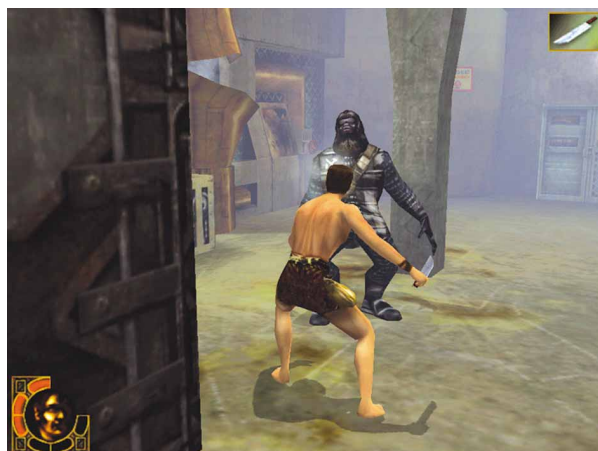
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Solide Knobelkiste mit Lecker-Grafik.



Planet der Affen

Haariges Abenteuer in der Zukunft.



Messerkämpfe mit Gorillas und Mandrills sind oft reine Glückssache.

Ausgerechnet Bananen hat Astronaut Ulysses nicht im Frachtraum, als er sein Schiff nach 2.000 Jahren Hyperschlaf auf der guten alten Erde notlanden muss. Im Action-Adventure **Planet der Affen** ist der blaue Planet vollständig in der Hand von Schimpansen, Orang Utans und Gorillas, die den Helden auch prompt gefangen nehmen. Ulysses versucht mit Knüppel, Messer sowie Pistole aus den Menschenställen zu entfliehen. Dazu benutzt er genretypisch Schlüssel, ID-Karten und andere Objekte. Gespeichert wird nur am Ende eines Abschnittes.

Leider macht beim Aufstand gegen die despotischen Primaten die hakelige Tastatursteuerung (keine Maus!) dem Helden öfters einen Strich durch die

Rechnung. In den hektischen Kämpfen zieht er außerdem wegen Clipping-Fehlern und der schleppenden Kamera oft den Kürzeren. Der Grafik hätten ein paar Schritte auf der Evolutionsleiter gut getan: Texturen stoßen oft unschön aneinander. **MS**

Markus Schwerdtel

Lieber in den Zoo

Nahtlos reiht sich Planet der Affen in die Gruppe der überflüssigen Filmumsetzungen ein. Die verunglückte Tastatur-Bedienung nervt genauso wie die müde Grafik und die üble Speicherfunktion. Dabei finde ich die Rätsel angenehm fordernd, und die deutsche Übersetzung verdient ein Extralob. Vielleicht klappt's bei einer Rückkehr zum Planet der Affen auch mit Steuerung und Grafik.

Planet der Affen

Genre: Action-Adventure Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Fox Interactive Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Preis: ca. 90 Mark

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

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
80 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße	1.500 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Maßiges Affen-Adventure mit verunzter Steuerung.

