

# Adventures

Martin Deppe



**Im Netz gehangen.** Nehmen wir mal an, Sie haben sich für 90 Mark eine Konzertkarte gekauft. Doch als die Kultband loslegt, steckt der Gitarrist in der Wand fest, und die restliche Band fällt immer mal wieder von der Bühne. Ähnliches ist uns passiert, als wir für diese Ausgabe **Anarchy Online** getestet haben. Bei dem Internet-Rollenspiel blieben trotz fünf (!) Patches KI-Gegner in den Wänden hängen, und der Server stürzte selbst nach täglichen Updates wiederholt ab. Alles übertönt vom Gebührenzähler – **Anarchy Online** hat auch noch die höchsten Monatsbeiträge.

**Schwippschwäger online.** Testen die Hersteller ihre Produkte eigentlich geschickt? Gerade bei **Anarchy Online** habe ich für die vielen Bugs kein Verständnis – schließlich kann ich das nur per Internet spielen, und da haben die Server beim Start gefälligst zu funktionieren. Ich hege den starken Verdacht, dass die Entwickler nur eine Hand voll Schwippschwäger und Nachbarn in den Beta-Test geschickt haben. Dass es auch anders geht, zeigt das Online-Weltraumspiel **Jumpgate**, das ich gerade fürs nächste Heft teste: Da lief der offene Beta-Test über ein Jahr und mit mehr als 14.000 Spielern. Und siehe da – die Server funktionieren, keine Lags, alles bestens.

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

Arcanum .....	88
Anarchy Online .....	90
Diablo 2: Lord of Destruction (Battlenet-Nachtest) .....	92
Road to India .....	93
Arabian Nights .....	93



Mit Schwert, Magie und Technik

# Arcanum

Klassische Fantasy trifft industrielle Revolution: Das komplexe Rollenspiel der Fallout-Macher präsentiert eine Welt der unbegrenzten Möglichkeiten.



Durch ein Dämonen-Tor strömen Monster in einen Wald. Nach überstandenen Kampf werden wir es per Zauberspruch wieder versiegeln.

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

Im Tipps-Teil:  
Taktiken

## Facts

- 70 Monsterarten
- über 100 Quests
- 16 Fähigkeiten
- 56 Technik-Baupläne
- 80 Zaubersprüche

Ohne den Segen modernster Technik könnte David Copperfield seine Ex-Freundin Claudia Schiffer garantiert nicht in zwei Hälften zerschneiden, sondern allenfalls ein paar mittel-mäßige Kartentricks zustande bringen. In der Welt von **Arcanum** zeigen sich die Zauberkünstler weniger technikbegeistert. Schließlich bedroht gerade die industrielle Revolution ihre gesellschaftliche Stellung! Im neuen Rollenspiel der **Fallout**-Macher steht es Ihnen jedoch frei, ob Sie die Welt mit technischen oder magischen Hilfsmitteln retten. Als letzter Überlebender eines Zeppelin-Absturzes lüften Sie das düstere Geheimnis um die Unglücksursache.

## Im Dschungel der Fähigkeiten

Die Entwickler von Troika Games zeigten bereits mit dem post-nuklearen Szenario von **Fallout** ein Herz für ausgefallene Rollenspielwelten. Vier Jahre später kombinieren sie nun klassische Fantasy mit einem sehr skurilen Science-fiction-Ambiente, das glatt aus der Feder Jules Vernes stammen könnte. Bei der Charaktererstellung müssen Sie sich entscheiden: Wählen Sie den magisch begabten Elfen, um Ihre Feinde traditionell per Feuerball zu brutzeln? Oder darf es der technikbegeisterte Zwerg sein, der sich seine neumodischen Feuerspritzen selbst zu-

sammenschraubt? Dazu benötigt er jedoch erstens die entsprechende Bastelanleitung und zweitens die passenden Materialien.

Auf nicht weniger als zehn Charakterwerte, 16 Fähigkeiten, 56 Technik-Baupläne und 80 Zaubersprüche dürfen Sie pro Levelaufstieg maximal zwei magere Pünktchen verteilen. Was Rollenspiel-Einsteiger hoffnungslos überfordert, lässt Profis absolut freie Entfaltung bei der Entwicklung ihres Alter Ego: Vom bösen, hässlichen, jedoch geschickten Dieb bis zum edlen und charismatischen, dafür aber naiven Kampfmagier ist alles möglich. Diese Flexibilität überträgt sich dementsprechend auf die Quests – nie gibt es nur

einen Lösungsweg. So können Sie sowohl durch geschickte Gesprächsführung oder das Erfüllen eines Kampfauftrags in die Villa eines introvertierten Geschäftsmannes eindringen, aber auch mit Diebesgeschick per Geheimgang oder verkleidet als Diensthote.

## Verfluchte Technik

Bei der Technik lässt Troika Games dagegen sämtliche Flexibilität vermissen. Trotz komplett neu programmierter Engine, 3D-Karten-Unterstützung und drei Jahren Entwicklungszeit erinnert **Arcanum** optisch immer noch frappierend an die düster-braune **Fallout**-Serie. In Zeiten von **Gothic** und **Baldur's Gate 2** wirkt die detailarme Iso-Grafik vollkommen veraltet. Dafür dürfen Sie immerhin jeden Fleck der riesigen Welt auch wirklich betreten. Spielerisch ist das jedoch wertlos, da Sie längere Strecken auf einer Weltkarte zurücklegen, unterbrochen von gelegentlichen Zufallskämpfen.

Und reisen werden Sie viel – Abenteurer sind schließlich gefragt in **Arcanum**. An fast jeder Straßenecke warten kleinere oder größere Jobs, von einfachen Botengängen bis zu gefährlichen Dungeon-Expeditionen. Nicht selten kollidieren dabei die Interessen mehrerer Fraktionen, und Sie müssen sich für eine Seite entscheiden. Das dabei verdiente Geld investieren Sie nicht nur in besseres Helden-Arbeitsgerät. Auch die eigene Ausbildung sollten Sie nicht vernachlässigen. Lehrer spendieren je nach Kompetenz besonders effektive Boni für die 16 Fähigkeiten. Während jeder Wachmann Sie in den Grundla-





Durch geschickte **Gesprächsführung** können Sie Ihren Ruf beim Gegenüber verbessern.

gen des Nahkampfes unterrichten kann, sind Experten eines Faches allerdings rar gesät. Die Suche lohnt sich jedoch, so spielen für einen Meister im Bogenschießen selbst große Entfernungen keine Rolle mehr.

### Diablo lässt grüßen

Auch Entwickler komplexer Rollenspiel-Kost scheinen die eine oder andere Nacht mit **Diablo 2** zu verbringen: Diverse Einflüsse des Blizzard-Kollegen sind bei **Arcanum** jedenfalls unübersehbar. Ein Gürtel im Interface sorgt wie beim Vorbild für schnellen Zugriff auf rot und blau gefärbte Tränke.



Auf der **Weltkarte** werden wichtige Abenteuer-Schauplätze automatisch markiert.



Mit der **Eisenbahn** reisen Sie kostspielig, aber außerordentlich schnell durch Arcanum.

Auch das mühsame Identifizieren der unzähligen magischen Gegenstände kommt einem selbst bekannt vor.

Beim Kampfsystem hätten die Jungs von Troika Games lieber bei den eigenen **Fallout**-Wurzeln bleiben sollen. In der Echtzeit-Variante verprügelt Ihr Held im **Diablo**-Stil seine Widersacher. Per Tastendruck zielen Sie auf bestimmte Körperstellen, um auf Kosten der Genauigkeit den Schaden zu erhöhen. Mangels Pausenfunktion spielen sich Schlachten gegen größere Gegner-Massen oder besonders knackige Monster aber viel zu hektisch und sind entsprechend schnell verloren. Glücklicherweise dürfen Sie jederzeit in einen Runden-Modus umschalten, in dem Sie Aktionspunkte gegen Bewegung, Angriff oder Zauberspruch Ihres Helden eintauschen. Die Spannung und Komplexität der **Fallout**-Kämpfe erreicht **Arcanum** jedoch nie.

Im Gefecht sind Sie nicht allein. Je nach Ihrer Ausstrahlung schließen sich Helden-Kollegen an, die Sie bei Ihren Abenteuern unterstützen und grundsätzlich selbstständig agieren. Allerdings geben Sie in den Kämpfen generelle Verhaltensanweisungen und kümmern sich direkt um die Ausrüstung Ihrer Kameraden. Die Inventarverwaltung gestaltet sich dabei äußerst komfortabel, da ein praktischer Sortierknopf sämtliche Gegenstände wahlweise horizontal oder vertikal anordnet.

### Modul-Multiplayer

Bereits vor dem Erscheinen von **Neverwinter Nights** führt **Arcanum** als erstes Rollenspiel das Modul-System ein. Mit dem komplizierten, aber umfangreichen Editor können Fans in mühevoller Kleinarbeit kompakte Welten inklusive eigener Story und Aufträge erstellen.

Via Internet oder Netzwerk erleben Multiplayer-Helden gemeinsam oder in Konkurrenz die Abenteuer. Großer Nachteil: Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie Kämpfe nur in Echtzeit austragen. Großer Vorteil: Die Module lassen sich auch solo bestreiten. Nach dem Durchspielen von **Arcanum** sollte somit für reichlich Abenteuer-Nachschub gesorgt sein. **HK**



Das übersichtliche **Inventar** lässt sich per Knopfdruck sortieren.

### Heiko Klinge



### Magischer Spielwitz, veraltete Technik

Vom Grafikstil der **Fallout-Bunker** ist der Putz mittlerweile abgebröckelt. Ein optischer Neubau hätte **Arcanum** sicherlich gut getan,

zumal die Renovierung des Kampfsystems in die Hose ging. Aber auch ohne Monster-3D-Engine gelingt es Troika Games, eine atmosphärisch dichte Fantasywelt zu erschaffen.

Rollenspiel-Puristen, die gar nicht genug Nebenquests, Charaktereigenschaften und spielerische Freiheit bekommen können, werden den spannenden Konflikt zwischen Magie und Technik lieben. Gelegenheitsabenteurer fragen sich dagegen zu Recht, ob man Komplexität nicht auch mit Zugänglichkeit kombinieren kann. Mein Kampf-magier ist diesbezüglich aber tolerant, freut er sich doch auf noch viele abwechslungsreiche Abenteuer in einem unverbrauchten Szenario.

### Arcanum

Genre: Rollenspiel    Anspruch: Profis    Sprache: Engl. (Dt. i. V.)  
Entwickler: Troika Games    Publisher: Vivendi Uni., (06103) 99 40 40    Preis: ca. 90 Mark

#### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Free for all, Cooperative, Roleplay

#### 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 500 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße
	3D-Karte	3D-Karte

#### ALTERNATIVEN

**Fallout 2** (83%, GS 1/99)

Ähnliches Spielsystem im postnuklearen Ambiente mit überlegenem Kampfsystem.

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

Das beste komplexe Rollenspiel. Bei Grafik, Story und Kämpfen mehrere Levels voraus.

#### WERTUNG

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

Biederer Rollenspiel-Schwergewicht in tollem Szenario.



## Internet-Sternenkrieger

# Anarchy Online

Fantasymüde Internet-Rollenspieler dürfen endlich in die Zukunft reisen.



Auf Mission in einem zufällig generierten Bürogebäude überrascht uns ein gegnerischer Schläger. (1024x786)

Das Internet wimmelt von Zwergen. Überall Barbaren, Elfen, Trolle und anderer Fantasy-Brut, aber keine ordentliche Laserkanone weit und breit. Wer bisher in eine Online-

Welt eintauchen wollte, musste das in mittelalterlichen Fabeln wie **Ultima Online** oder **Everquest** tun. Jetzt beamt Sie das erste große Science-fiction-Rollenspiel **Anarchy Online** auf einen fremden Planeten, um 30.000 Jahre in der Zukunft groteske Außerirdische zu bekriegen und sich mit gleichgesinnten Internet-Spielern aus aller Welt zu verbrüdern.

## Omni-Tek ist dein Freund

Globalisierungsgegner haben's ja immer gewusst: Irgendwann wird die Welt den großen Firmen gehören. Im Falle des Megakonzerns Omni-Tek gilt das sogar für die halbe Galaxis. Einer der interessanteren Planeten im Firmenimperium ist die

Herrschaft den Krieg erklärt. Frisch auf Rubi-Ka gelandet, dürfen Sie entscheiden, ob Sie auf Seiten des Konzerns, der Clans oder der neutralen Minderheit in den Konflikt eingreifen – und Ihren Teil zum Kräfteverhältnis beitragen.

## Nano macht das schon

Zwerge gibt's auf Rubi-Ka nicht, dafür vier Menschen-Züchtungen. Aus einer davon und einem von zwölf Berufen wählen Sie Ihren Charakter. Je nach Fachgebiet starten Sie eine Karriere als waffentüchtiger Soldat, listiger Agent, Händler, Wissenschaftler oder Ähnlichem. Nano-Techniker sind quasi die Magier Rubi-Kas: Sie programmieren molekülgroße Roboter so um, dass sie Gegner schwächen oder Ihnen selbst helfen. Von der Tuning-Software existieren Hunderte von Varianten, zusätzlich haben Sie die Wahl aus zigtausend Ausrüstungsgegenständen – vom linken Anzugsärmel bis hin zur Topfpflanze für den eigenen Wohnwürfel. Geschenkt gibt's aber auch in der Zukunft nichts, das nötige Kleingeld will hart verdient werden. Dazu nehmen Sie mehr oder weniger gut bezahlte Aufträge an.

## Achtung, Bugs!

Stundenlange Wartezeit beim Einloggen, fehlerhafte Registrierungs-codes, Verbindungsabbruch im Minutentakt – der **Internet-Start** von Anarchy Online war eine einzige Pannenserie. Funcom flikte die größten Problemstellen mit bislang fünf Patches und täglichen Server-Updates; zum Zeitpunkt unseres Tests war Anarchy Online zwar spielbar, aber alles andere als ausgereift. Vor allem Grafik- und KI-Fehler sowie gelegentliche Abstürze trübten das Spielvergnügen deutlich. Falls Funcom diese Schnitzer ausmerzt, werden wir in einem Nachtest auf die Verbesserungen eingehen; dann könnte sich auch unsere Spielspaßwertung deutlich erhöhen. Bis dahin raten wir Ihnen, mit dem Kauf zu warten.



Die blaugrüne Aura um unsere Soldatin ist ein aktives Nano-Programm.





In der weitläufigen Außenwelt treffen sich Reisende am Bronto-Burger-Stand.

### Schieß du zuerst

In jeder Stadt spucken Missionscomputer auf Knopfdruck Zu-



Omi-Trek-Städte bestehen aus riesigen Gebäuden.

fallsaufgaben aus, die es in ebenfalls jeweils neu zusammengewürfelten Zielgebäuden zu erfüllen gibt. Dementsprechend austauschbar sehen die Mini-Labyrinth aus, in denen Sie (unabhängig vom Missionsziel) pro Raum einen Gegner niederknallen. Die Kämpfe laufen automatisch ab und sind Duelle – Sie und Ihr Widerpart schießen abwechselnd, bis einer umfällt. Erst dann greift der nächste Feind an. Sie können immer-



Aus dem Intro: Minenarbeiter rebellieren.

hin auf Knopfdruck Spezialattacken aktivieren; dann feuert Ihr Held eine ganze Salve, führt einen Kung-Fu-Schlag aus oder benutzt ein Nano-Programm. Falls Sie ins Gras beißen, droht ab Level 6 Erfahrungspunktabzug, außerdem tauchen Sie in der Regel fernab vom Missionsort wieder auf. Einfacher und effizienter arbeitet es sich im Team; wenn Sie mit einer Gruppe Gleichgesinnter losziehen, können Sie gemeinsam angreifen und sich gegenseitig heilen.

### Sie lauern in Mauern

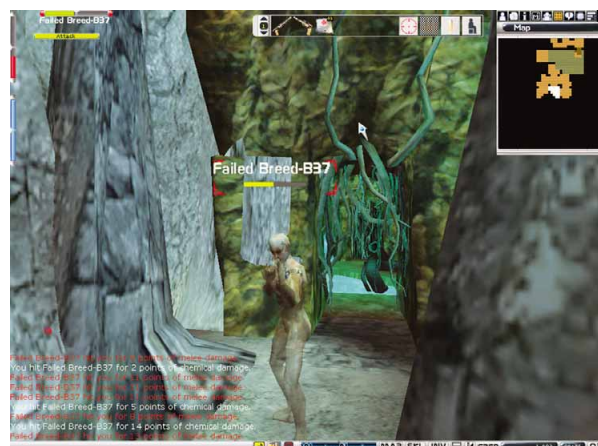
Die 3D-Welt von Rubi-Ka ist groß, hübsch – und überwiegend leer. *Anarchy Online* bietet imposante Wolkenkratzer-Städte und nette Waldlandschaften, in deren Weite man sich aber gerne mal verläuft. Großes Lob verdient die Musik: Die stimmungsvollen Lieder passen sehr gut zum Geschehen. Große Schelte muss sich Funcom dagegen für die Gegner-KI gefallen lassen. Nicht nur, dass die Feinde gerne in Wänden stehen oder in Wassertümpeln hängen bleiben, zu allem Überfluss schießen sie bedenkenlos durch Mauern oder gleiten unmotiviert durch die Luft.

### Teurer Spaß

Mit dem Kauf von *Anarchy Online* können Sie das Spiel 30 Tage lang umsonst ausprobieren. Danach werden pro Monat 13 Dollar fällig, umgerechnet rund

30 Mark. Damit liegt der Eintrittspreis für Rubi-Ka deutlich über dem der alteingesessenen Konkurrenz *Ultima Online* oder *Everquest* (umgerechnet je rund 23 Mark); eine Kreditkarte ist zwingend notwendig. Zum Spielen reicht ein 56k-Modem; wir hatten im Test lediglich bei größeren Spieleransammlungen Übertragungsprobleme. In der *Anarchy Online*-Gemeinde tummeln sich laut Funcom bereits über 40.000 Spieler; dementsprechend viele Fanseiten stehen im Netz. Eine richtige Gilden-Kultur wie in anderen Internet-Rollenspielen ist aber erst im Entstehen begriffen.

Beim Testen kämpften wir nicht nur mit KI-Fehlern: Bitte beachten Sie deshalb unbedingt unseren Extrakasten zu den Bug-Problemen. **CS**



Einige Missionen führen Sie in weitläufige Waldlandschaften oder feuchte Höhlen.

## Christian Schmidt



### Das große Warten

Selten habe ich bei einem Spiel so viel Zeit totgeschlagen. Allerdings mit einem guten Buch, während mein Charakter langsam heilt.

Oder durch endlose Städte zum Zielort rennt. Oder ohne mich gegen Feinde kämpft. Nicht gerade das, was ich mir wünsche – schon gar nicht, wenn im Hintergrund die Telefongebühren hochticken.

### Karriere kostet

Zugegeben, Funcom hat sich Mühe gegeben, eine schicke Welt und ein vielseitiges Talentsystem auf die Beine zu stellen. Im Gestrüpp tausend unterschiedlicher Gegenstände und immergleicher Zufallsmissionen mangelt es aber schnell an Abwechslung. Was bleibt, ist eine futuristische Karriere-Simulation. Für die happigen 30 Mark im Monat erwarte ich aber deutlich mehr Atmosphäre und Wir-Gefühl.

## Anarchy Online

Genre: Online-Rollenspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch  
Entwickler: Funcom Publisher: Big Ben, (02271) 49 85 90 Preis: ca. 100 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (unbegrenzt) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße 56k-Modem	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße ISDN-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 750 MByte Installationsgröße DSL-Anschluss

### ALTERNATIVEN

**Everquest** (85%, GS 6/99)  
Online-Rollenspiel mit 3D-Grafik, versetzt Sie in eine epische, dichtbevölkerte Fantasy-Welt.

**Allegiance** (83%, GS 6/00)  
Eines der wenigen SF-Online-Spiele. Statt Charakter-Aufzucht actionreiche Raumschiff-Kämpfe.

### WERTUNG

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

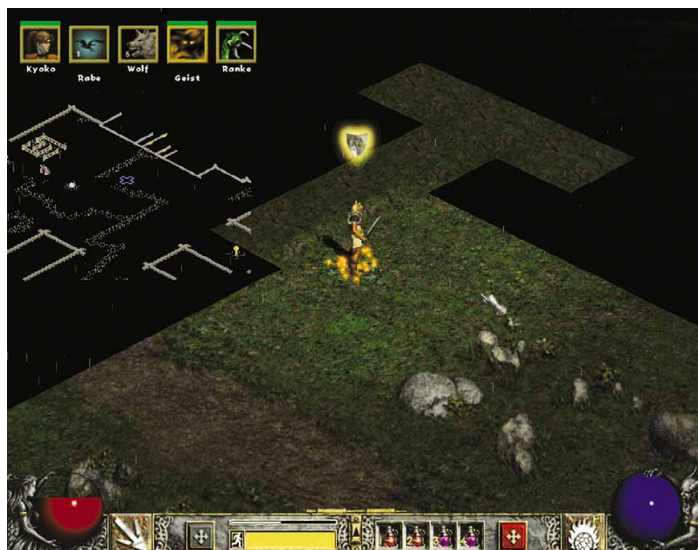
Unausgorene Online-Fiktion.



Nachtest im Battlenet

# Diablo 2 Lord of Destruction

Läuft Blizzards Hit-Addon im Internet fehlerfrei? Wir haben es für Sie getestet.



Der Druid am Ende der Welt. In solchen Situationen hilft nur, auf den Server zu warten.

Bei unserem Test in der letzten Ausgabe konnten wir einen der wichtigsten Aspekte des **Diablo 2**-Addons **Lord of Destruction** noch nicht ausprobieren: die Kämpfe auf Blizzards kostenlosen Battlenet-Servern. Nach der Veröffentlichung von

**Diablo 2** lief der Online-Betrieb seinerzeit erst nach mehreren Wochen und etlichen Patches fehlerfrei. Seit dem 29. Juni steht **Lord of Destruction** in den Läden, und die Expansion-Spieler strömen ins Battlenet. Wir überprüfen, ob die Blizzard-Techniker beim Addon dazugelernt haben.

## Druiden am Abgrund

Wie von **Diablo 2** gewohnt, läuft die Anmeldung im Battlenet problemlos. Wenn Sie einen neuen Charakter erstellen, wählen Sie, ob der frische

Klick vom Programm erkannt wird. Wenn Sie nach einem dringend benötigten Regenerationstrank suchen, kostet Sie das unter Umständen das Leben. Besonders übel sind neben diesen gerade noch verschmerzbaaren Verzögerungen (Lags) heftige Fehler beim Grafikaufbau. Nach etwa einer Stunde flüssigen Spielens befanden wir uns im Test regelmäßig vor einem schwarzen Abgrund. Erst nach etlichen Minuten rappelte sich **Lord of Destruction** auf und stellte wieder die ganze Karte dar. Wenigstens stehen während dieser Zwangspausen auch die Monster still. Vereinzelt führen die Lags auch zu unschönen

Hüpfen der Spielfiguren. Dann verschwinden die Helden plötzlich, um einige Meter hinter der ursprünglichen Position wieder aufzutauchen. Gerade in hitzigen Gefechten können diese unfreiwilligen Teleports über Leben und Tod entscheiden.

## Party auf dem Server

Während Barbaren und Amazonen die Battlenet-Rangliste für **Diablo 2** dominieren, stehen in der Addon-Hitparade Zauberinnen ganz oben. Trotz der zur Abschwächung neu eingeführten Zauber-Verzögerung für manche Sprüche scheint die Magierin immer noch einer der mächtigsten Charaktere zu sein. **MS**

In diesem Menü chatten Sie mit potenziellen Mitstreitern oder wählen ein Spiel aus.



## Markus Schwerdtel



### Verschollen im Battlenet

Klar, das Battlenet ist ein kostenloser Service von Blizzard, und leistungsfähige Server kosten eine Menge Geld. Trotzdem ärgern mich die minutenlangen Verzögerungen beim Erkunden der Dungeons. Schließlich prangt auf der Packung von Lord of Destruction das Battlenet-Logo und verspricht Spielspaß im Internet.

Zwischen den lästigen Lag-Pausen versöhnt mich allerdings das gewohnt Sucht erzeugende Spielprinzip. Gemeinsam mit Kämpfern aus aller Herren Länder macht die Jagd nach Gegenständen gleich viel mehr Spaß. Die neuen Charaktere ergänzen sich zudem sehr gut mit den fünf alten Streitern. Deshalb bekommt Lord of Destruction trotz Lags die höchste Multiplayer-Wertung.

Kämpfer ein Hauptprogramm oder ein Addon-Held sein soll. Dann taucht er gegebenenfalls in gesonderten Ranglisten auf, kann aber nicht mehr in reinen **Diablo 2**-Matches mitspielen. Neue Druiden und Assassinen verwandeln sich zwangsweise in Addon-Charaktere. Nach der Wahl des Streiters eröffnen Sie ein Spiel oder treten einem der bereits laufenden bei.

Mehrspieler-Matches im Battlenet unterscheiden sich spielerisch nicht von denen im lokalen Netzwerk. Die Kämpfe laufen meistens ruckelfrei, selbst wenn mehrere Charaktere auf die Monster eindreschen. Beim Kramen im Inventar dauert es aber oft quälend lange, bis ein Maus-

## Diablo 2: Lord of Destruction

Genre: Action-Rollensp.-Addon Anspruch: Einstieger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch  
Entwickler: Blizzard Publisher: Vivendi Univ., (06103) 99 40 40 Preis: ca. 60 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Einer pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Nox** (83%, GS 3/00)  
Buntes Action-Abenteuer mit drei Charakteren, aber auf die Dauer nervigen Schatten-Effekten.

**Darkstone** (80%, GS 10/99)  
Vier Charakterklassen prügeln sich zu zweit durch 31 3D-Dungeons. Bei Diablo geklaut, aber gut.

### WERTUNG

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

Trotz Lags ein auch im Internet tolles Addon.





# Road to India

Fang die Braut in Indien.



Um an den Kerkerschlüssel zu kommen, müssen Sie den Affen dressieren.

**A**nusha, Ihre Verlobte, wird in Indien von den Anhängern der Todesgöttin Kali entführt. Sie machen sich als Held Fred in dem Render-Adventure **Road to India** auf die Suche nach

Ihrer Liebsten. Nebenbei decken Sie eine Verschwörung gegen die indische Regierung auf. Fred steuern Sie ausschließlich per Maus durch das Tadsch Mahal oder die Altstadt von Delhi. Dabei sehen Sie die Welt durch seine Augen. Die Grafik ist zwar nicht spektakulär, aber immer stimmungsvoll. Ein intelligenter Cursor hilft Ihnen, nützliche Gegenstände auszu-machen. Interessante und ge-sprächige Gestalten stehen Ihnen auf der Reise oft mit Rat und Tat zur Seite. Erfrischend logische Rätsel treiben die Handlung vorwärts. Allerdings sind sie oft zu einfach und machen das Spiel extrem kurz. Fast jede gelöste Knotelei be-lohnt Sie mit einer hübschen Videosequenz. **PET**

## Road to India

### Geradlinig, aber spannend

So soll's sein: Ein Render-Adventure, das mir von Beginn an sagt, warum ich die zig Rätsel lösen muss. Road to India hat eine klare, aber dennoch spannende und sich entwickelnde Story. Ein sympathischer Held und interessante Nebencharaktere, die Wichtiges zu sagen haben, machen das Geschehen lebendig. Dazu gibt's ansprechende Szenarien und gut inszenierte Videosequenzen. Leider ist Road to India ziemlich kurz geraten und bietet geübten Knobelfreunden gerade mal Unterhaltung für einen Tag.

## Road to India

**Genre:** Adventure **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene **Sprache:** Englisch  
**Entwickler:** Microids **Publisher:** Virgin, (0190) 589 70 33 **Preis:** ca. 80 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

CPU mit 266 MHz  
 64 MByte RAM  
 400 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### STANDARD

CPU mit 350 MHz  
 128 MByte RAM  
 400 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### OPTIMUM

CPU mit 500 MHz  
 128 MByte RAM  
 400 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### WERTUNG

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

Leichtes, aber spannendes Adventure mit geradliniger Story.



# Arabian Nights

Schlechte Lara-Kopie im Sindbad-Kostüm.

**A**m Vorabend ihres zwanzigsten Geburtstags verschwindet die älteste Sultanstochter spurlos mit ihren vier Schwestern. Im 3D-Action-Adventure **Arabian Nights** sollen Sie die fünf Grazien nicht nur finden, sondern auch verführen. Denn nur so ist Ihnen der Thron des Orientreichs Akaba sicher. In sieben frei wählbaren Episoden springen und prügeln Sie sich durch lieblos gestaltete Bazar-, Tempel- und Höhlenszenarien. Grafisch erinnert das Spiel an eine schlechte Kopie von **Prince of Persia 3D** mit üblen Clippingfehlern. Den Helden steuern Sie genau wie Lara in der **Tomb Raider**-Perspektive per Tastatur. Besonders bei den häufigen Schwertkämpfen bleibt der Sindbad-Verschnitt gerne an Kanten hängen und ist dann Gegnern hilflos ausgeliefert. Rätsel beschränken sich auf



Fakir-Akrobatik: die Baldachin-im-Kreuz-Nummer.

Schalterpuzzles der schnarchigen Art. Am Ende jeder Episode müssen Sie noch eine schlechte Videosequenz ertragen. **PET**

**Genre:** Action-Adventure  
**Publisher:** Wanadoo, www.wanadoo.com  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Spieler:** Einer  
**Sprache:** Deutsch  
**Minimum:**  
 CPU mit 233 MHz  
 64 MB RAM

