

# Adventures

Martin Deppe



**So ein Myst!** Seit dem 9. Mai steht das Render-Adventure **Myst 3** in den US-Läden. Doch die deutschen Fans der legendären Serie müssen voraussichtlich bis September warten – erst dann soll die lokalisierte Fassung erscheinen. Klar, Ubi Soft hat sich den Titel erst durch die Mattel-Übernahme Anfang März geschnappt. Dass die Lokalisierung dermaßen lange dauert, ist heutzutage aber äußerst ungewöhnlich – schließlich erscheint ein Großteil der Spiele weltweit fast zeitgleich. Meine Theorie: **Myst 3** soll am Sommerloch vorbeibugsiert werden, damit es im Herbst richtig Kasse macht. Doch ein echtes Sommerloch gibt's schon lange nicht mehr, gespielt wird zu jeder Jahreszeit.

**Adams' Erbe.** Am 11. Mai starb Science-Fiction-Autor Douglas Adams (**Per Anhalter durch die Galaxis**). Doch sein Erbe wird auch am PC weiterleben: Im kommenden Action-Adventure **Hitchhiker's Guide** hört Held Arthur Dent auf Ihr Kommando. Aus der **Tomb Raider**-Perspektive knacken Sie galaktische Rätsel an Original-Schauplätzen. Das Adventure soll sich locker an die Romanvorlage halten. Mein Rosenheimer Kollege und Adams-Fan Markus hat sich das Spiel auf der E3 angeschaut. Sein Kommentar: »Luschtig!«

## 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>	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>Icewind 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

Myst 3 .....120



## Rückkehr ins Renderland

# Myst 3

Dank Logik-Rätseln und meditativem Einlull-Charme mauserte sich Myst zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten. Kann Teil 3 das Adventure-Genre retten?



Horch, was kommt von draußen rein? Das Erlauschen eines bestimmten Geräusches baut auf J'nanin ein **Brückchen**, das uns weiter bringt.

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

**T**ief durchatmen und entspannen. Der Meeresbrandung lauschen und den Blick

über den Strand gleiten lassen. Zur Urlaubsidylle fehlen nur noch ein paar plärrende Kleinkinder und Algenpest-Geruch, aber schließlich befinden wir uns in der cleanen Virtual-Welt von **Myst 3: Exile**. Als 1994 die erste Ausgabe des Adventures erschien, spaltete es die Menschheit in angewiderte Hardcore-Gamer und entzückte Gelegenheitsspieler.

### Schön unübersichtlich

Das Spielprinzip konzentriert sich wieder auf das Aufspüren von Hinweisen und bedienbaren Apparaturen. Interaktionen mit anderen Personen gibt es nicht, während der wenigen eingestreuten Videosequenzen greifen Sie nicht aktiv ins Geschehen ein. **Myst 3** hat keine richtige 3D-Grafikengine, in der ebenso hübschen wie unüber-

sichtlichen Render-Kulisse bewegen Sie sich von einem Feld zum anderen. Immerhin dürfen Sie sich jetzt durch Mausbewegungen stufenlos an jedem Standort umsehen.

### Rein in die Reisebücher

Atrus vom Volk der D'Ni beherrscht ein Talent, um das ihn jeder GameStar-Redakteur aufrecht beneidet: Er braucht sich nur eine Welt auszudenken und in einem Buch beschreiben, um sie entstehen zu lassen. Sobald die entsprechenden Schwarten gefunden sind, bereisen Sie in **Myst 3** insgesamt fünf solcher Fantasieeregionen. Haben Sie in der Startwelt J'nanin ein paar Rätsel geknackt, können Sie die Naturidylle Edanna, die Technik-Hochburg Amateria und die Kraftwerk-Anlagen von Voltaic in beliebiger Reihenfolge besuchen. Falls Sie in einer Gegend festhängen, steigen Sie einfach in J'nanin um und versuchen Ihr Glück anderweitig. Haben Sie sich drei Symbole erpuzzelt, dürfen Sie die abschließende Wasserwelt Narayan betreten. Ihr Eingreifen ist gefragt, weil der von Brad Durif (**Babylon 5**) verkörperte Saavedro Bücher mopst und Welten manipuliert. Die Kinderschreck-Qualitäten des bösen Buben halten sich jedoch in Grenzen – am liebsten würde man dem verwirrten Zausel ein Markstück in die Hand drücken. Das geht schon deshalb nicht, weil Sie in **Myst 3** keine Gegenstände mit sich rum-schleppen dürfen. Im Inventar lassen sich nur Tagebücher verstauen, deren Lektüre wegen versteckter Informationen unumgänglich ist. **HL**

## Heinrich Lenhardt

### Mystige Macken



Was kann man schon gegen ein Programm sagen, dessen gesammelte Vorgänger rund 9 Millionen Mal verkauft wurden? Erstaunlich viel. Für ein angeblich so entspannendes Spiel finde ich **Myst 3** bemerkenswert nervtötend. Puzzles lösen ist nicht schwer, sie über-

haupt finden umso mehr. Nur durch geduldiges Ausprobier-Herumgeklicke kriegen Sie raus, in welchen Richtungen es weitergeht – frohes Verlaufen in bunten Render-Welten.

Immerhin: Die Landschaften haben trotz Spar-Auflösung (640 x 480) eine erbauende Schönheit, und die kniffligen Rätsel sind weniger abgedreht als beim frustrierenden Riven. Exile wird Fans der Myst-Serie schmecken, aber mein Fall ist es nicht: zu viel Arbeit, zu wenig Spaß.



Trotz neuer **360-Grad-Umguck-Freiheit** haben die Welten eine gewisse Zentralfriedhof-Leblosigkeit.

## Myst 3 Exile

Genre: Adventure    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Englisch (dt. i. V.)  
Entwickler: Presto Studios    Publisher: Ubi Soft, (0211) 338 00 50    Preis: ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)    Netzwerk (0 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (1 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 233 MHz 64 MByte RAM 190 MByte Installationsgröße	CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 190 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 2,1 GByte Installationsgröße 3D-Karte

### ALTERNATIVEN

**Star Trek: Der Aufstand** (78%, GS 1/00)  
Diesen soliden SF-Ausflug von Exile-Entwicklerstudio Presto gibt es zum Budget-Preis.

**Real Myst** (60%, GS 3/01)  
Remake des Serienvaters mit in Echtzeit gerenderter 3D-Grafik, aber spielerisch arg angestaubt.

### WERTUNG

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

Steife Logik-Puzzles in keimfreier Kulisse.

