

Adventures

Martin Deppe



Goten aus dem Pott. Der Bochumer Entwickler Piranha Bytes zeigt, dass deutsche Spielefirmen mehr auf dem Kasten haben als knuddelige Aufbauspiele, abgekupferte **Moorhuhn**-Ballereien und bierernste Fußballmanager – alle in 2D. Denn das erstklassige Rollenspiel **Gothic** sieht nicht nur sehr gut aus, sondern bietet auch eine spannende, komplexe Fantasywelt. Die exzellente 3D-Engine beweist, was deutsche Entwickler technisch können. Damit mischt **Gothic** in der internationalen Liga ganz oben mit. Theoretisch zumindest, denn leider gibt's da ein Problem...

Einbahnstraße Atlantik. Dummerweise will noch kein Publisher **Gothic** in den USA veröffentlichen. Bei der hohen Qualität des Spiels ist das völlig unverständlich – aber kein Einzelfall. Amerikaner stehen zwar auf Mercedes, Miele und Maßkrüge, doch Spiele »made in Germany« prallen regelmäßig gegen eine Wand der Ignoranz. So verrissen US-Spielemagazine CDVs **Sudden Strike**; selbst die **Siedler** erringen allenfalls Achtungserfolge. Ich hoffe nur, dass die amerikanischen Publisher endlich aufwachen. Denn die Dollars aus US-Verkäufen kommen der hiesigen Spiele-Industrie zugute. Und damit uns Spielern – wir wollen statt **Moorhuhn 3** nämlich lieber **Gothic 2**.

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 (deutsche Version)	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Gothic	Rollenspiel	NEU	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 (deutsche Version)	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

Gothic	118
Icewind Dale:	
Herz des Winters	122
Das Geheimnis der Druiden	126
The Ward	127



Auf Demo-CD:
spielbare Demo



Im Tipps-Teil:
Taktiken

WWW

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



Konkurrenz für Ultima 9

Gothic

In einer prächtigen 3D-Fantasywelt räumen Sie mit der Brut des Bösen auf – mit der entsprechenden Monster-Hardware.

Es sind einfach zu viele. »Verdammt viele Orks!«, knurrt unser Haudogen und befreit sich aus dem Knäuel wilder Monster. Im Eiltempo rennt er den Hügel hinab zur Siedlung, ein Dutzend wütender Kreaturen im Schlepptau. Da, der Weg durch den Wald – aber da sind auch Wölfe! Glück gehabt, die stürzen sich auf einige der Verfolger. Noch immer spürt unser Held fünf, sechs Bestien im Nacken. Endlich taucht die Stadtmauer auf. Belebend springt er durch das Haupttor. Zur Mittagszeit sind

besonders viele Soldaten auf dem Marktplatz. Sofort greifen sie zu den Waffen und machen Kleinholz aus den Biestern.

Somit kann das Abenteuer im Rollenspiel **Gothic** vom Bochumer Entwicklerteam Piranha Bytes weitergehen. Der Held sind Sie, die Orks nur einer von unzähligen Gegnertypen. Hügel, Wälder und Siedlung gemeinsam ergeben eine der glaubwürdigsten Spielwelten, die es bislang am PC zu erkunden gab. Jedenfalls, wenn die entsprechende Hardware vorhanden ist.

Facts

- 3 Siedlungen
- 250 NPC-Figuren
- 100 Waffen
- 30 Rüstungen
- 35 Zauber
- 30 Monstertypen

Grafikpower für Power-PCs: Von der Burg im Alten Lager haben Sie bei gutem Wetter eine **fantastische Weitsicht** bis zum blitzdurchzuckten magischen Wall im Hintergrund. (1600x1200)



Tag- und Nachtwechsel



Nachts schläft das Neue Lager; tagsüber stehen die Herrschaften zusammen am Feuer.

Kolonie unter Verschluss

Anfangs landen Sie in einer Art riesiger Fantasy-Wohngemeinschaft wider Willen. Viele hundert Sträflinge hausen da unter einem riesigen magischen Schild. Der König hat die Kuppel über seinem kriegsentscheidenden Bergwerk erschaffen lassen. Dabei ging allerdings etwas schief – sie wurde viel zu groß und umfasst nun Berge, Täler, Wälder und diverse Siedlungen. Die verantwortlichen Zauberer sind ebenfalls gefangen und brüten schon seit langer Zeit darüber nach, was wohl passiert sein mag und wie es wieder gutzumachen wäre. Den Herrscher außerhalb der Mine

lässt das freilich kalt, er wartet auf Lieferungen seines Metalls und wirft dafür gelegentlich Nahrungsmittel, Sklaven oder frische Halunken hinein. Unbeliebte Stoffe passen in beide Richtungen durch die Barriere, Menschen nur in eine. Ihre Aufgabe: Finden Sie heraus, wie Sie wieder in Freiheit gelangen.

Drei Gruppen

Als Neuankömmling müssen Sie erst mal Anschluss an eine der drei – nur dezent verzoffen – Siedlungen finden und sich allmählich von der niedrigsten Kaste dort zum angesehenen Edelkrieger hocharbeiten. Da sind das soldatisch angehauchte Alte Lager, ein Banditen-Camp namens

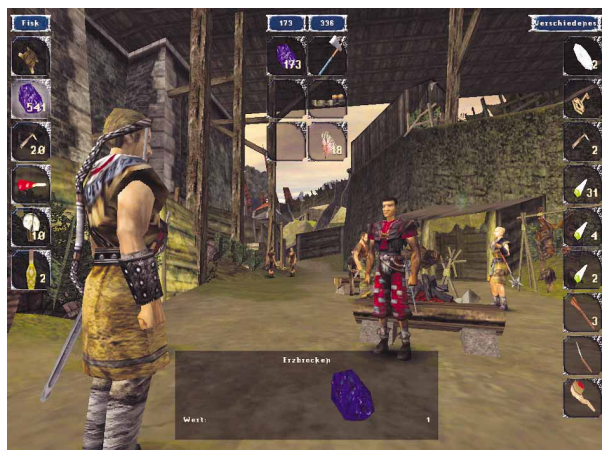
Neues Lager und die versponnenen Wald-Hippies der »Sekte des Schlafers«. Damit man Sie in einem der Orte aufnimmt und Sie dann in der Story vorankommen, erledigen Sie Aufträge und mutieren allmählich vom Frischling zum Weltenretter. Es gibt zwar welche, in denen Sie lediglich mit den richtigen Figuren plaudern müssen – in den meisten aber ist Action angesagt. Die Einsätze sind vielfältig: Sie räuchern Orkhöhlen aus, gleich danach müssen Sie im Sumpf nach Heilkräutern suchen, als Bote zwischen den Siedlungen agieren und wenig später das heiligste Heiligtum des Sektenlagers beschaffen. Viele dieser Aufträge sind recht lang und mehrfach gestaffelt, zwischen durch finden Sie in Ihrem Notizbuch immer wieder mal eine Aktualisierung, welchen Schritt Sie als nächsten unternehmen sollen. Echte Nebenmissionen, wie sie beispielsweise **Baldur's Gate 2** in Hülle und Fülle bietet, sind in **Gothic** eher die Ausnahme. Die Haupthandlung ist dennoch schön lang, insgesamt dürfen Sie locker mit mehr als 50 Spielstunden rechnen.

Frisch gemausert

Ihre Gegner verkloppen Sie aus der Rückenansicht per Schwert

oder Beil. Mit der Maus visieren Sie den Feind an, mit den Cursorstasten schlagen Sie von vorne oder seitlich zu. Wahlweise können Sie Widersacher aus sicherer Distanz mit Bogen, Armbrust oder per Zauberspruch at-

Per magischem **Flammenregen** attackieren wir einen riesigen, wild um sich schlagenden Troll. (1024x768)



Wir tauschen Waren mit einem der **Händler**; Erzbrocken sind die hiesige Währung.

Jörg Langer



3D-Welt zum Verlieben

Als großer Ultima-9-Fan habe ich mir Gothic vor allem in Sachen Spielwelt genau angesehen. Gerade das Dorftreiben ist klasse. Da strecken

sich morgens müde Gesellen vor ihren Hütten, füttern Äpfel, rauchen Tabaktüten, hämmern an ihren Häusern herum oder unterhalten sich. Auch die Interaktionen sind vielfältiger als bei U9: Wenn ich ungebeten eine Hütte betrete, bekomme ich es mit deren Eigentümer zu tun. Die Landschaft ist zwar gut gelungen, aber etwas farbarm. Gerade die Höhlensysteme sind mir zu öde. Das kriegt Ultima 9 mit seinen eisigen Gipfeln und lauschigen Küsten schöner hin.

Technisch ist Gothic ähnlich anspruchsvoll: Auf meinem 500-MHz-Privat-PC samt TNT2 läuft's mit 800x600 und reduzierten Details gerade noch spielbar, während es auf meinem Büro-Rechner (1000 MHz, Geforce 2) selbst bei 1600x1200 flutscht. Gothic hat schwierigere (zu Beginn unfaire) Kämpfe und das bessere Wirtschaftssystem, selbst wenn man Ultima 9 per Economy-Patch aufwertet. Dafür geht der Punktsieg für die spannendere Story an Letzteres. Was soll's, Gothic ist ein grandioses Spiel – vor allem Profis mit Profi-Hardware haben ihre helle Freude.

tackieren. Dass die Maus-Unterstützung erst in den letzten Wochen der Entwicklung eingebaut wurde, ist deutlich zu merken. Das Ganze geht weniger locker

den Spielstand jederzeit sichern, was allerdings weit weg von gewohntem »Quicksave«-Komfort ist: Selbst auf flotten PCs dauert es mehrere Minuten, bis ein

leben. Es bestehen – abgesehen vom Eintritt in eine der wenigen Höhlen – keine Levelgrenzen. Jeden Flecken Erde können Sie wie in **Ultima 9** selbst

über größte Distanz hinweg sehen und erreichen. Die Siedlungen liegen mehrere Dauerlauf-Minuten voneinander entfernt. In der Natur lauern Wölfe in lauschigen Wäldern, sonnen sich Reptilien neben Flüssen, marschieren Bluthunde vorbei an Wasserfällen. Die große Welt schafft aber auch ein Problem – es bleibt Ihnen nicht erspart, etwa den langen Weg zwischen Altem Lager und Sumpfsekte mehrere Dutzend Male zu marschieren, was je-

Fauna. Sobald der Mond untergeht und allmählich wieder Sonnenlicht über die Landschaft fällt, treten die meisten Soldaten, Minenarbeiter oder Sektenjünger mit einem munteren »Wieder ein neuer Tag!« vor ihre Hütte. Dann marschieren sie zur Arbeit oder waschen sich am Tümpel. An einigen Werkstätten können Sie zugucken, wie etwa der Schmied zwischen Amboss und Wasserbad hin- und herläuft. Wenn es Nacht wird, begeben sich die Mitmenschen wieder zu ihren Behausungen und kriechen ins Bettchen. Sogar ein Teil der Tiere in Wäldern und Sümpfen ruht: Saurier legen sich hin, Blutfliegen rollen sich zum Schlafen im Wasser zusammen.

Auf zum Training

Sie spielen immer den gleichen männlichen Helden, die sonst im Genre gewohnte Rassen- und Berufsauswahl entfällt. Anfangs haben Sie kaum etwas auf dem Kasten, steigen aber relativ schnell zum Monstermörder der Extraklasse auf. Jeder gemeuchelte Gegner und jeder erfüllte Auftrag bringt Erfahrungspunkte. Sobald Sie genug gesammelt haben und den nächsten Level erreichen, bekommen Sie einerseits ein paar



In der **Ork-Höhle** beschützen wir als Tempeler einen Priester der Sumpfsekte vor Unheil. (800x600)

von der Hand als in Actionspielen wie **Rune** oder **Severance**, in Kämpfen etwa kann es vergleichsweise leicht vorkommen, dass Sie an Gegnern vorbeilaufen, statt auf sie einzuprügeln. Wahlweise treten Sie auch nur mit der Tastatur an. Sie können

Spielstand geladen ist. Dafür (und für die mäßige Maussteuerung) geben wir der Bedienung nur ein »Befriedigend«.

Tag und Nacht

Die Welt von **Gothic** wirkt wie aus einem Guss und scheint zu

weils gute fünf Minuten dauert. Erst recht spät im Spielverlauf bekommen Sie einen Zauberspruch, der Sie umgehend ins Zentrum eines Ortes teleportiert.

Anders als in **Ultima 9** hat der Tag- und Nachtzyklus Auswirkungen auf Menschen und

Technik-Check

Die schöne Grafik und riesige Spielwelt von Gothic verlangen der Hardware Höchstleistungen ab. Bei der Minimalkonfiguration sollte es schon ein Pentium III/500 mit 128 MByte RAM sein. Damit können Sie immerhin auf niedrigen Auflösungen brauchbar spielen, wenn auch nicht vollkommen ruckelfrei. Größte Limitierung dabei ist der Hauptspeicher. TNT-, Voodoo-3- und G400-Karten sind wegen ihres kleinen Textur-Speichers für das Spiel nicht zu empfehlen.

RAM/Festplatte

Wenn Sie bei Gothic auf die 1,2 GByte umfassende Vollinstallation verzichten, machen Sie sich das Leben unnötig schwer. In puncto

Hauptspeicher gilt: je mehr, desto besser; 128 MByte sind ein Muss, 192 in Ordnung und erst 256 MByte mehr als ausreichend.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Vor allem die eingestellte Sichtweite nimmt großen Einfluss auf den Spielfluss. Verringern Sie diese im Optionsmenü. Als nächstes sollten Sie die Figuredetails herabsetzen, und erst dann die Texturqualität.

TIPP 2: Defragmentieren Sie auf jeden Fall Ihre Festplatte. Denn eine optimal laufende Auslagerungsdatei ist für Gothic Pflicht.

TIPP 3: Verwenden Sie bei Voodoo-Karten stets die neuesten Treiber, ansonsten drohen Ihnen (auch mit Voodoo 5) lästige Texturfehler.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT 1	G400	Voodoo3	TNT 2	Geforce	Voodoo 5	Radeon	Geforce 2
P II/300	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PIII/933	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 900	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Oben: Bei der Mindestsichtweite verschwindet die Landschaft im Nebel. Unten: Fernsicht bei maximaler Sichtweite – nur auf schnellen Rechnern.



Die (echte) Mittelalter-Rockband **In Extremo** gibt als Gag ein Polygon-Konzert.

Gesundheits-, andererseits auch zehn Lernpunkte. Die nutzen Sie dann bei Trainern zum Verbessern von Fähigkeiten wie



Auf dieser **Landkarte** markieren die Eckpunkte des Pentagramms magische Gegenstände.

Bogenschießen, Schlösseröffnen oder Schleichen. Wenn Sie Ihre Fertigkeiten mit Einhand-Prügelinstrumenten verbessern, schlagen Sie damit sowohl schneller als auch eleganter zu – was deutlich zu sehen ist. Außerdem haben Sie die Attri-

bute Stärke, Geschicklichkeit und Mana. Obendrauf gibt's ein paar Spezialbegabungen, zu deren Ausbau Sie ebenfalls Lernpunkte benötigen. Beispielsweise können Sie dann bei erlegten Tieren die Krallen oder das Fell einsacken und teuer verkaufen. Das Rollenspielsystem ist zwar nicht so ausgefeilt wie in **Baldur's Gate 2**, funktioniert aber tadellos. Sie stehen immer wieder vor der Alternative, ob Sie lieber Waffengeschick oder Magiekünste verbessern, und bemerken diese Entscheidungen umgehend im Kampf.

Notlicht und Kugelblitz

Die feindlichen Scharen halten Sie mit einem umfangreichen Arsenal an Kriegsgewehr und Zaubern von Ihrem Polygonkörper fern. Schwerter in allen Formen und Stärken, Beile und Äxte, Bögen und Armbrüste – rund 100

Nah- und Fernkampfwaffen sind im Spielverlauf zu finden. Effektiver und schicker anzusehen sind freilich die magischen Sprüche: Die sind wahlweise als einmal einsetzbarer Instant-Zauber verfügbar oder als Rune für langfristigen Gebrauch. Letztere sind in sechs Klassen geordnet, die Sie nacheinander mit Lernpunkten freischalten müssen. Zu Beginn bekommen Sie nicht mehr als einen harmlosen Feuerpeil oder ein magisches Notlicht. Später rösten Sie Bestien per Flammenregen, erschlagen sie mit Kugelblitzen oder frieren sie in der Eiskeule ein. Sie können sich selbst in ein Monster verwandeln und mit seinen Kräften antreten oder auf Knopfdruck ein Rudel Skelettkrieger herbeibeschwören.

Brut des Bösen

Blutfliegen schwirren entlang von Flüssen, Dino-ähnliche Wesen lauern in Tälern: Es findet sich kaum ein Fleckchen ohne Gefahr. In der Außenwelt haben Sie es großteils mit Tieren zu tun, bei Missionen mit menschlichen Gegnern oder Orks in diversen Varianten. Die KI kann sich sehen lassen: Bies-ter greifen im Rudel von mehreren Seiten an und alarmieren meist Kollegen in der Nähe.

Es ist Absicht, dass Sie zu Beginn nur die wenigsten Wesen besiegen können und oft in halbrecherischen Aktionen flüchten

Peter Steinlechner



Echter Stundenfresser

Ist das ein Spiel, oder lebt da vielleicht doch was im Monitor? Klar, mit einer echten Welt kann Gothic nicht mithalten – aber es wirkt stel-

lenweise einfach umwerfend glaubwürdig. Da macht es sogar Spaß, morgens mal ein halbes Stündchen auf dem Marktplatz zu stehen und den Leuten beim Aufwachen zuzugucken. Glücklicherweise ist das nicht alles, spielerisch überzeugt das Megaprojekt von Piranha Bytes ebenfalls in fast jeder Hinsicht. Packende Kämpfe, intelligente Gegner und das erst unscheinbare, aber sehr clever ausgetüftelte Rollenspiel-System motivieren ungemein. Gothic ist eines dieser »Nur noch ein halbes Stündchen«-Programme. Und dann ist wieder die ganze Nacht vorbei...

Lange Märsche

Es gibt nur wenig, was mir nicht gefällt. Die Steuerung könnte präziser funktionieren, und die Handlung kommt arg langsam in Schwung – mir fehlt der abgründig schlechte Erzscherke, der vom Start weg seine Schar des Bösen auf mich hetzt. Wirklich genervt haben mich (neben den Spielstand-Ladezeiten) die elend langen, unvermeidbaren Dauerläufe zwischen den Siedlungen. Trotzdem: Angesichts der guten Seiten nehme ich das gerne in Kauf. Wer Rollenspiele mag und die nötige Hardware im Rechner hat, sollte unbedingt zuschlagen.

oder Feinde zur Stadt locken müssen. Übrigens haben viele Biester ein spezielles Geräusch spendiert bekommen, mit dem Ihnen signalisiert wird, dass die Verfolgung beendet ist. **PS**



Gegen diese gefährlichen **Saurier** unterstützt Sie der NPC Baal Parvez.

Gothic

Genre: Rollenspiel	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Piranha Bytes	Publisher: Egmont, (01805) 25 83 83	Preis: ca. 90 Mark
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Netzwerk (0 Spieler) <input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> TNT <input type="checkbox"/> G400 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> TNT 2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Voodoo 5 <input type="checkbox"/> Radeon <input type="checkbox"/> Geforce 2		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 900 MHz
128 MByte RAM	192 MByte RAM	256 MByte RAM
650 MByte + 20 MByte/Save	1,2 GByte + 20 MByte/Save	1,2 GByte + 20 MByte/Save
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Wheel-Maus
ALTERNATIVEN		
Ultima 9 (92%, GS 2/00)		Baldur's Gate 2 (91%, GS 1/01)
Spannendere Handlung und fantasievollere Spielwelt. Eher rätsel- denn kampflastig, relativ linear.		Noch größere Welt, allerdings »von oben« statt in 3D dargestellt. Taktisches Echtzeit-Kampfsystem.
WERTUNG		
Grafik:		Sehr gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Befriedigend
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Nicht vorhanden
Mega-Rollenspiel in riesiger Fantasy-Welt.		



Missions-CD für Icewind Dale

Herz des Winters

Wenigstens am PC ist die kalte Jahreszeit so richtig schön: Im Addon zur Monsterhutz gibt's endlich höhere Grafik-Auflösungen – und Superhelden Level 30.

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

Falls auch Sie zu jenen Helden gehören, die bei Minusgraden und tiefgekühlten Zauberberänken erst so richtig in Schwung kommen, haben Sie Grund zur Freude. Ab sofort können Sie nicht nur im Rollenspiel **Icewind Dale**, sondern

auch in **Herz des Winters** durch den Schnee stapfen – und dürfen darin nicht nur in neue Gebiete aufbrechen, sondern kommen auf jeden Fall in den Genuss schönerer Grafiken. In der Missions-CD bedroht ein Barbarer-Stamm die harmlose Han-

wa ein Viertel vom Umfang des Hauptprogramms hat.

Herz des Zorns

Der Schwierigkeitsgrad liegt noch über dem des happigen Vorgängers. Gleich vom Start weg müssen Sie sich mit bärenstarken Geisterkrieger und – auf einer Toteninsel – einer unangenehmen Gruppe von »Ertrunkenen Toten« rumschlagen. Wem das immer noch zu einfach ist: In den Tiefen des Konfigurationsmenüs findet sich ein Kontrollkästchen mit der Aufschrift »Herz des Zorns«. Sobald das aktiviert ist, wird aus jedem harmlosen Yeti ein Superheld und aus einem dahergekommenen Troll eine schier unbesiegbare Mörderbestie. Allerdings erhalten Sie für diese Beinahe-Endgegner auch deutlich mehr an Erfahrung gutgeschrieben als sonst. Die können Sie auch gebrauchen: Das Limit haben die Entwickler auf acht Millionen Punkte pro

Charakter erhöht, damit schaffen es Rollenspieler mit Ausdauer ungefähr bis auf Level 30.

Die technischen Verbesserungen aus **Baldur's Gate 2** kommen per Addon auch dem Hauptprogramm zugute. Für Zauberberänke und -schriftrollen finden Sie Behälter, mit denen Sie im Inventar für mehr Ordnung sorgen können. Es gibt jetzt mit 800 mal 600 Pixeln eine feinere Auflösung; wer potenzielle Abstürze nicht scheut, darf die sogar noch kräftig weiter hoch schrauben. **PS**

Per **Feuergolem** heizen Sie den kaltblütigen Untoten ordentlich ein. (800 x 600)



Peter Steinlechner

Schönerer Norden



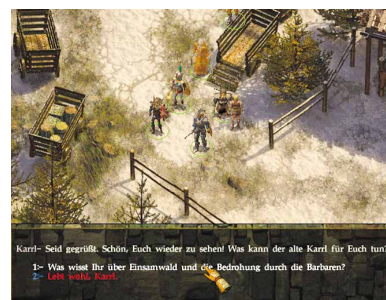
Spielerisch ist Herz des Winters eine solide, gut gemachte Missions-CD für Icewind Dale, das es ohne spielerische Innovationen fortsetzt. Und das ist gar

nicht negativ gemeint: Ich finde dieses Kampfsystem immer noch erstklassig, es gibt stets ausreichend neue Wunderwaffen, und die Handlung hält auch einigermaßen bei der Stange. Wer keine Überraschungen erwartet, wird von dem Programm also perfekt bedient.

Und wer erst durch Baldur's Gate 2 auf den Geschmack gekommen ist und ohne die höheren Auflösungen kein Rollenspiel mehr anfasst, der sollte jetzt ruhig mit einem Winterurlaub liebäugeln. Dank Technik-Update sieht das kampfbetonte Programm mittlerweile deutlich besser aus – da wäre es nur fair, wenn Interplay die Software-Verbesserungen auch als kostenlosen Patch bereitstellen würde. Trotzdem: Wenn ich Icewind Dale noch nicht durchgespielt hätte, würde ich das nur noch inklusive Addon tun.

delsregion Zehnstadt. Ein böser Geist hat den Körper des einstigen Königs Wylfdene mit untotem Leben erweckt und strebt danach, dessen altes Königreich wieder aufzubauen. Sie sollen mit Ihrem Trupp aus maximal sechs Kämpfern, Zaubern oder Dieben helfen, den Sie in **Baldur's Gate**-Manier durch neue Eishöhlen, Schneewüsten und Frosttempel scheuchen.

Im Startmenü wählen Sie entweder die Option, das Addon mit komplett frisch gebackenen Helden zu spielen – eine Umschreibung für »Selbstmord«. Oder Sie haben noch einen Spielstand aus **Icewind Dale** mit aufgepeppten Charakteren. Den laden Sie, marschieren in die Stadt Kuldahar und begegnen dem Krieger Hjoller, der Sie per Zauberspruch nach Norden teleportiert. Dort beginnt das Abenteuer, das et-



Im Städtchen **Waldheim** heißt die Bevölkerung Sie als Retter herzlich willkommen.

Icewind Dale: Herz des Winters

Genre: Rollenspiel-Addon Anspruch: Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Interplay Publisher: Virgin, (040) 89 70 33 33 Preis: ca. 40 Mark

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein 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 233 MHz	CPU 300 MHz	CPU 500 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	65 MByte RAM
900 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße	1,9 GByte Installationsgröße
		3D-Karte

ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (91%, GS 1/01)
Dank epischer Handlung, Riesen-Spielwelt und zig Quests das deutlich bessere Programm.

Planescape Torment (82%, GS 3/00)
Das schräge Szenario wirkt erst abschreckend, aber die Story ist toll. Bereits zum Budget-Preis erhältlich.

WERTUNG

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

Routinierte Missions-CD mit Technik-Update.



Die Sünden der Vergangenheit

Das Geheimnis der Druiden

Eine finstere Sekte bedroht die Welt – doch mit Maus und Cursor treten Sie dem Bösen entgegen.



Einen der wohl letzten Vertreter der Gattung 2D-Adventure präsentiert CDV: Um dem **Geheimnis der Druiden** auf die Spur zu kommen, folgen Sie einer spannenden Story durch zwei Jahrhunderte. Mit Mann und Maus kämpfen Sie auch gegen klassische Designschnitzer.

Mick Schnelle



Nicht perfekt, aber spannend

Man merkt dem Geheimnis der Druiden überdeutlich an, dass die Macher bislang keine Erfahrung im Adventure-Genre haben. Einige Designschnitzer, wie die nicht immer logische Steuerung, wären gewieften Designern nicht unterlaufen. Außerdem lassen die Entwickler jeweils immer nur eine einzige Möglichkeit der Lösung zu – Indiana Jones 4 zeigte schon vor etlichen Jahren, wie so was besser gemacht wird.

So ganz will ich den Stab aber nicht über CDVs Druiden-Adventure brechen. Die Story ist spannend, und eine tolle Synchronisierung sorgt für Atmosphäre. Mit etwas Ausprobieren sind die meisten Rätsel lösbar. Angesichts der Adventure-flaute kommen Freunde des Genres ohnehin kaum um diesen Trip in die Vergangenheit herum.



Magie verschlägt unsere Helden in die **Vergangenheit**.

Der Skelettmörder

Seit Monaten tauchen in London immer wieder Leichen auf, die sauber skelettiert wurden. Nun liegt es an Inspektor Halligan und Ihnen, den Mörder möglichst schnell dingfest zu machen. Bewaffnet mit Maus und einem sich je nach Situation veränderndem Cursor befragen Sie Zeugen und sammeln Spuren. Dabei kommen Sie einer groß angelegten Verschwörung auf die Spur. Hilfreich zur Seite steht Ihnen dabei die ebenso hübsche wie blitzgescheite Wissenschaftlerin Melanie Turner, in deren Rolle Sie schlüpfen, wenn es Hinweise technisch zu untersuchen gilt.

Neue Orte – neue Fragen

Die Lösung vieler Rätsel liegt in der Multiplechoice-Befragung von Informanten. Dadurch entstehen weitere Themenkomplexe, oder es erscheinen neue Örtlichkeiten auf diversen Übersichtskarten. Ansonsten sammeln Sie alle Gegenstände ein, die nicht niet- und nagelfest sind. Die Steuerung gibt sich dabei gelegentlich alle Mühe, Sie von der Lösung des Druidengeheimnisses abzuhalten. So erscheint beim Überreichen eines Knochenfundes an einen Laboranten zunächst ein rotes X – Versuch gescheitert. Erst wenn Sie zuerst ohne Knochen auf den Weißkittel klicken, nimmt er den Gegenstand an. Richtig nervig wird es, wenn unser Inspektor sich weigert, eine klar be-



Zeitweise schlüpfen Sie in die Rolle der **flotten Forscherin** Melanie.

schriftete Ethanol-Flasche zu nehmen. Die Begründung, er wüsste nicht, worum es sich dabei handelt, wirkt arg aufgesetzt. Bei der Vertonung kann **Das**

Geheimnis der Druiden mit Profis glänzen: Die Hauptstimmen sprechen Stefan Schwarz (Tom Cruise), und Sabine Jäger (Kathleen Turner). **MIC**

Das Geheimnis der Druiden

Genre: Adventure Anspruch: Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: House of Tales Publisher: CDV, (0180) 529 92 66 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

☐ Internet ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC
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 32 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Gabriel Knight 3 (75%, GS 01/00)
Stimmungsvoller Tempelritter-Krimi mit toller Sprachausgabe und einer kniffligen Steuerung in 3D.

Baphomets Fluch 2 (84%, GS 11/97)
Spannende Archäologenhitz in Südamerika, viel Wortwitz und sehr gelungene Rätsel.

WERTUNG

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

Gut vertontes Adventure mit Designschnitzern.



The Ward

Weltraum-Adventure von der Stange.



Die Action-Sequenzen führen schnell zum Tod des Spielers.

Unerwartet auftauchende Aliens zerschmettern die Apollo-19-Mission, Astronaut David Walker überlebt als Einziger und findet sich kurz darauf in einer fremden Raum-

station wieder. Wer sind die Angreifer? Was sind ihre Absichten? Wie kamen sie hierher? Und vor allem: Wie geht's zurück zur Erde? Das herauszufinden ist Ihre Aufgabe in **The Ward**. Per einfachem Mausklick schlendert David durch die Räume und benutzt Gegenstände aus dem beziehungsweise im Inventar. Außerdem hat er einfache Puzzles sowie Geschicklichkeitstests zu lösen. Unprofessionelle englische Sprachausgabe gibt's nur in den sporadischen Rendersequenzen, im Spiel selbst lediglich deutsche, geschriebene Texte. Immerhin sorgt die erstaunlich gute und dramatische Musik trotz der eher durchschnittlichen Soundeffekte für Atmosphäre. **PK**

Paul Kautz

Aliens ohne Biss

Merkwürdige Welt: Woran liegt es, dass die Entwickler ansehnliche Rendersequenzen und atmosphärische Szenarien hinbekommen, während der Akteur agiert, als hätte er mehrere Stöcke verschluckt? Zumindest besteht der Rest des Spiels aus solider Adventure-Kost für den gemütlichen Feierabend – ohne größere Highlights, aber auch ohne unzumutbare Schwächen. Wer unbedingt mit Außerirdischen hantieren will, ist bei den Stupid Invaders allerdings besser aufgehoben.

The Ward

Genre: Adventure Anspruch: Einsteiger Sprache: Engl. (dt. Unt.)
Entwickler: Fragile Bits Publisher: Take 2, (01805) 21 73 16 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
1 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 200 MHz
32 MByte RAM, 8fach CD
130 MB Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 300 MHz
32 MByte RAM, 8fach CD
410 MB Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 366 MHz
64 MByte RAM, 16fach CD
1.050 MB Installationsgröße

WERTUNG

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



Kurzzeitig spannendes Sci-Fi-Abenteuer.