

# Adventures

Martin Deppe



## Warum immer Ork-Orgien?

Die einst totgesagten Rollenspiele sind wieder in. Mit **Icewind Dale** haben wir einen weiteren sehr guten Genre-Vertreter in der Hitliste. Jetzt wird's aber Zeit, dass die Hersteller nicht nur Fantasy-Szenarios fabrizieren, sondern uns auch in andere Szenarios eintauchen lassen. Vor lauter Ork-Vermöbeln bin ich nämlich schon selber ganz grün. Wie wär's mit Parallel-Welten wie bei **Vampire** (das wir dank Speicherpatch deutlich aufgewertet haben)? **Deus Ex** und **Arcanum** gehen ebenfalls in die richtige Richtung.

Den optimalen Thrill würde natürlich das GameStar-Rollenspiel bieten: Eine Party voller Redakteure muss mit Feder und Schwert Pressesprecher abwehren, die uns mit miesen Testmustern bombardieren. Und Quests lösen – etwa die Suche nach dem heiligen Screenshot, die Jagd auf **Grand Prix**-Phantom Geoff Crammond und die Rettung des aktuellen Lara-Models vor der Teenie-Meute. Das wäre doch mal ein Stoff, von dem echte Helden träumen!



*Adventures & Rollenspiele*  
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«  
 [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
3	Diablo 2	Rollenspiel	8/99	90%
4	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
5	Baldur's Gate: Die Saga	Rollenspiel	6/00	89%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
8	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
9	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Vampire	Rollenspiel	NEU	84%
13	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
14	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
15	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
16	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
17	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
18	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
19	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Icewind Dale	Rollenspiel	NEU	81%
22	Dino Crisis	Action-Adventure	8/99	81%
23	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
24	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
25	Longest Journey	Adventure	3/00	79%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

## Inhalt

### Tests

Icewind Dale .....	102
Vampire Nachttest .....	107



Der Ork, der aus der Kälte kam

# Icewind Dale

Klick-klick-tot-Rollenspiele empfinden Sie als Unterforderung Ihrer geistigen Reserven? Dann greifen Sie doch in die AD&D-Tiefkühltruhe: Icewind Dale bietet genug taktische Kämpfe bis zum nächsten Wintereinbruch.

Es ist keine überhöhte Heizöl-Rechnung, die die Bewohner von Faerûn erschauern lässt. Auf jenem chronisch eingeschnittenen Kontinent der AD&D-Spielwelt Abeir-Toril geht das

Böse auf mehr oder weniger leisen Sohlen um. Handelskarawanen erreichen ihr Ziel nicht, friedliche Bürger werden aus ihren

warmen Stuben geklaut. Die Wetter-Unbill beschränkt sich nicht auf Kleckerkram wie überfrierende Nässe, vielmehr geht der Wärme spendenden magischen Eiche von Kuldahar die Puste aus. Welcher garstige Gauner hinter all dem Unglück steckt, ist anfangs völlig unklar. Nur gut, dass es noch sechs jungdynamische Helden gibt, die im Auftrag redseliger Dorfvorstände der Sache auf den Grund gehen. Hinter dem Trubel im Skiparadies lauert mehr als ein Rudel Yeti-Halbstarke: Sie müssen reichlich Riesen, Zauberer und Untote beseitigen, bis Oberschurke Belhifet schließlich sein Fett abbriegt.

## Baldur 1,5

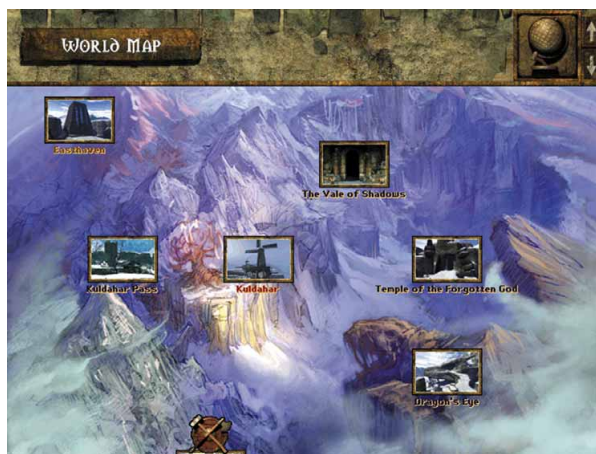
Während die Rollenspielfans in aller Welt auf **Baldur's Gate 2** warten, lässt Interplay mit **Icewind Dale** eine Art »Baldur 1,5« schlüpfen. Das Original-Programmerteam Bioware hat mit diesem Stiefbrüderchen nichts zu tun, sondern stellt nur das Programmgerüst, entwickelt wurde



**Ober-Dämonin Yxunomei** kämpft so hart, wie sich ihr Name ausspricht. Nach einer Begrüßungs-Giftwolke sucht sie ihr Glück im Nahkampf.

**Icewind Dale** bei Interplay von einem internen Team. Die schneebedeckten Gebirgszüge und rustikalen Dungeons von Abeir-Toril werden mit der Infinity-Engine angetrieben, die 1998 für **Baldur's Gate** entwickelt wurde. Das bedeutet rustikale

Technologie statt modernem 3D-Polygon-Pomp; bei 640 mal 480 Bildpunkten erkundet Ihre Party hübsche, handgezeichnete Landkarten. Die einzelnen Levels sind recht kompakt und werden linear abgeklappert. Auf Abkürzungen, um eben mal in der



**Sektoren-Übersicht:** Zwischen zwei Höhlensystemen sind Sie auch mal an der frischen Winterluft unterwegs und verprügeln einen Yeti.







Das Observatorium des Magiers Larrel ist ein Paradebeispiel für die Qualität der **Hintergrundgrafiken** (Das Bild haben wir aus mehreren Einzel-Screenshots zusammengesetzt). Rollenspiel-typische Beschäftigungsmaßnahme: Bevor uns der gute Mann weiterhelfen kann, müssen wir in diversen anderen Levels die vier Teile seines **Astrolabs** finden.

Stadt Ruhe und Ausrüstung zu tanken, müssen Sie leider verzichten. Gelegentlich werden Sie langwierig durch alle Dungeon-Etagen wieder an die Oberwelt tippeln, um dann die nächste zivilisierte Region anzuernern.

### Party selbst gemacht

Bei **Baldur's Gate** und **Planescape Torment** durften Sie



Ein Helm im Grusel-Look treibt den Charisma-Wert von **Trantor** auf ein Rekord-Minus.

nur den Haupthelden selber backen, **Icwind Dale** erlaubt die Schöpfung der kompletten sechsköpfigen Party nach

Maß. Sie stellen zu Spielbeginn aus dem üblichen AD&D-Sammelsurium an Rassen und Klassen eine schlagkräftige Truppe zusammen. Stramme Prügelknaben sind angesichts der Kampfdichte unentbehrlich, aber ganz ohne Kleriker und Magier sollten Sie nicht aufbrechen. Sobald die Charakterwerte ausgewürfelt sind, geht's an die Umverteilung der Talentpunkte. Je nach Klasse und Rasse gibt es diffizile Besonderheiten. So muss jeder Paladin einen relativ hohen Charisma-Mindestwert haben – was auf Kosten der Stärke oder Geschicklichkeit gehen kann. Zwerge hingegen bekommen beispielsweise den begehrten 19. Punkt bei der Konstitution. Eine gewisse Liebe zu Zahlen sollten Sie aufbringen – wer bei der Party-Generierung schlampft, kriegt kein Monster klein und landet frühzei-

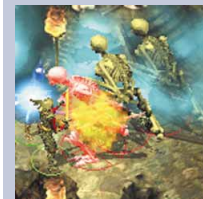
tig in einem eisigen Grab. Leider gibt es für Einsteiger keine ordentlichen Fertig-Partys, um gleich ins Geschehen springen zu können.

### Aufstiegschancen

Für jeden Charakter bestimmen Sie auch die Waffenspezialisierungen. Je besser die Expertise, desto treffsicherer vermag eine Spielfigur mit Mordinstrumenten der jeweiligen Gattung umzugehen. Kämpfer können im Spielverlauf als einzige die begehrte Fünffach-Spezialisierung bei Nahkampf-Waffen erlangen. Rangers, Paladine und Mischklassen-Kämpfer schaffen dagegen maximal eine Doppel-Qualifikation.

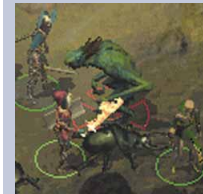
**Icwind Dale** hat eine stattliche Bandbreite bei der Charakter-Entwicklung: Aus Ihren mickrigen Level-1-Nachwuchshelden werden schon nach ein paar Missionen gut ausgerüstete Veteranen, die

## Kleine Monster-Kunde



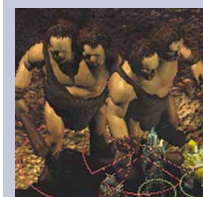
### Skelette

Sind das ideale Kanonenfutter für aufstrebende Helden. Mit der Sonderfähigkeit »Turn Undead« lichten Kleriker und Paladin die Untoten-Bestände.



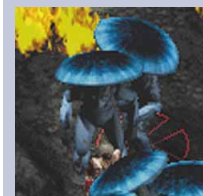
### Trolle

Damit die dahingerafften Grünnasen nicht wieder auferstehen, müssen Sie die Leichen mit Flammenzaubern oder feurigen Waffen einäschern.



### Riesen

tauchen in fünf Variationen auf. Der Ettin gehört zur Mittelklasse: robust, aber handzäher als die gefürchteten Feuer- und Frost-Riesen.



### Myconiden

sind die AD&D-Vettern von Rumpelstilzchen. Diese schwachen Pilzwesen verschießen Sporen, die unbedarfte Helden verwirren oder einschläfern.

## Mick Schnelle



### Cooler Kämpfer

Wenn schlichte Fantasy-Kloppereien Sie langweilen, kommt die taktische AD&D-Schlachtenführung

von **Icwind Dale** goldrichtig. Die jederzeit pausierbaren, übersichtlichen Kämpfe sind das Gegenstück zum »wild klicken und das Beste hoffen«-Echtzeitchaos von **Vampire**. Schnelle Charakter-Entwicklung sorgt außerdem bald für eine schöne Auswahl an gehobenen Zaubersprüchen.

Ein roter Handlungsfaden hält das Dauermetzeln auf einem hohen Niveau zusammen, ohne dabei in Schwallorgien à la **Planescape Torment** auszuarten. Kenner der Buchvorlage freuen sich über kleine Insider-Gags. Schade, dass die leicht angestaubte Technik und der wuchtige Schwierigkeitsgrad viele Gelegenheits-Abenteurer verschrecken werden. Geduldige Profis, die kampftaktische Nuancen zu schätzen wissen, erleben eine ebenso lange wie herausfordernde Eiszeit.



Unsere Kleriker rufen Verstärkung: Aus den violetten Nebelfeldern treten frisch beschworene **Untote** hervor. Außerdem hilft ein **Feuer-Wesen** beim Ausmisten dieses Neo-Orog-Nestes.

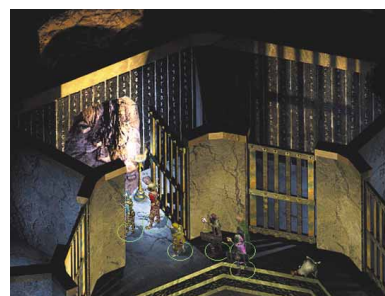


mit dreistelligen Hitpoint-Mengen und mit Mittelklasse-Zaubersprüchen für Angst und Schrecken sorgen. Je nach Berufsklasse landen Ihre Heroen letztendlich in der Region vom 14. bis 18. Level,

die maximale Menge an Erfahrungspunkten liegt bei knapp 1.8 Millionen – in **Baldur's Gate** waren es schlappe 89.000. Allerdings stößt die Party immer auf adäquate Gegner, die auch später na-

hezu jeden Kampf zur kniffligen, aber lösbaren Herausforderung machen.

Die Steuerung kennen **Baldur's Gate**-Spieler bereits. Sie scheuchen einzelne Charaktere mit einem Mausklick he-



Manchmal ist es schwierig, zu erkennen, wie es wo weiter geht. Dieser **Durchgang** führt in das Labyrinth des Umber Hulk.

rum oder dirigieren die ganze Party. Innerhalb einer Karte lassen sich die Schäflein beliebig verteilen, aber das Betreten von anderen Levels ist nur im Verbund möglich. Ihre meist unterirdischen Abenteuer sind eine Aneinanderreihung von Kämpfen, die durch Annäherung an die nächste Monstergruppe ausgelöst werden. Verschwindet man aus dem Sichtbereich der Gegner, drehen diese sofort wieder ab – klassischer Fall von gestörtem Kurzzeitgedächtnis.

## Planungsbedarf

Im Prinzip läuft **Icewind Dale** in Echtzeit ab, doch zu Schlachtbeginn sollten Sie energisch auf die Leertaste dreschen, um das Geschehen anzuhalten. Jetzt geben Sie jedem einzelnen Charakter Kommandos: Kämpfer nehmen ein bestimmtes Monster ins Kreuzfeuer, Magier ziehen sich zurück und bereiten Zaubersprüche vor. Sind Sie mit den Befehlen zufrieden, lassen Sie die Schlacht durch einen

## Technik-Check

**D**er Ableger **Icewind Dale** verwendet die Grafikengine seines Vorbilds **Baldur's Gate**. Die Mindestanforderungen an den PC haben sich dementsprechend kaum geändert. Ab einem Pentium II/300 mit mindestens 64 MByte RAM ist nicht mit Problemen zu rechnen. Nach wie vor ist der Software-Modus als Standard-Schnittstelle vorgesehen. In der Engine ist auch ein experimenteller, nicht unterstützter 3D-Modus vorhanden, der im Menü aktivierbar ist. Große Verbesserungen konnten wir allerdings nicht feststellen, außer dass sich Abstürze und Programmhänger häuften.

### RAM/Festplatte

Am besten läuft **Icewind Dale** mit einer Vollinstallation, die etwa 1,3 GByte Platz auf Ihrem Laufwerk belegt. Die Nachladezeiten bleiben dann im erträglichen bis fast

nicht spürbaren Bereich. Mit 64 MByte RAM sind Sie auf jeden Fall gut gerüstet, 128 MByte oder noch mehr RAM bringen nur geringfügige Verbesserung.

### Tuning-Tips

Da die Auflösung nicht verstellbar ist, sind die Tuning-Möglichkeiten sehr begrenzt. Auch im Spielmenü bietet **Icewind Dale** keine Einstellungen, die die Performance in irgendeiner Weise verändern. Nur beim Startaufruf lässt sich die Wegfindungs-Routine in mehreren Stufen verändern. Mit hohen Werten finden sich Ihre Spielfiguren zwar besser zurecht, aber der erhöhte Rechenaufwand drückt ganz gehörig auf die Performance. Probieren Sie am besten selbst ein wenig mit diesem Wert herum, bis sich eine gut spielbare Kompromiss-Einstellung ergibt. **WR**

### Die Performance-Tabelle

	Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	Riva TNT	Riva TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	□	■	■	□	■	■	■	□
PII/300, K6-2/450	□	■	■	□	■	■	■	■
PIII/500, Athlon 500	□	■	■	□	■	■	■	■
PIII/700, Athlon 700	□	■	■	□	■	■	■	■

□ nicht möglich bzw. unspielbar langsam ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Viele Dungeon-Levels sind mit **Fallen** gespickt. Dank eines Zaubers von Kleriker Sir Sigg sind die Auslöserfelder erkennbar.





In solchen **Massenschlachten** halten Sie das Geschehen am besten vorübergehend an, um Ihren sechs Schützlingen Befehle zu geben.

weiteren Tastendruck ablaufen. Bei vielen kniffligen Gefechten gegen magisch verierte Gegnertrupps werden Sie das Geschehen immer wieder einfrieren, um neue

Befehle auszugeben und angeschlagene Helden zu heilen.

Nicht nur die taktisch anspruchsvollen Gruppenkämpfe heben **Icewind Dale** von Dungeon-Metzeleien der **Diablo 2**-Klasse ab. Talentwerte, Beruf und Gesinnung Ihres Party-Anführers beeinflussen den Verlauf einiger Gespräche. Viele Dungeons sind mit Fallen gespickt, die ein aufmerksamer Priester oder Dieb sichtbar machen kann. Die Story ist nicht weltbewegend originell, hat aber einen gewissen Tiefgang und redselige Oberbösewichte, die vor jedem Showdown gerne kryptische Andeutungen machen. Wer wirklich hinter allem Übel steckt, erfahren Sie übrigens erst ganz am Schluß. Das Spiel ist in sieben Kapitel unterteilt, jeweils großzügig ausgestattet mit mehreren knackig-vollen Karten.

### Deutsches Eis

Zum Test lagen sowohl die englische wie die deutsche Version vor. Die Lokalisierung ist insgesamt nicht sonderlich gut gelungen, ähnlich wie in **Baldur's Gate** passen Bildschirmtexte nicht immer in die vorgesehenen Felder, gelegentlich gibts ein paar englische Restwörter.

Wenig professionell sind auch die deutschen Sprecher,



Auf der prächtig gezeichneten **Weltkarte** befördert Sie ein Klick auf das Icon umstandslos zur jeweiligen Lokalität.

die Mausklicks mit mehr oder weniger lustigen Kommentaren bestätigen. Immerhin: Peinlichkeiten wie sächelnde Helden hat Interplay diesmal vermieden, außer-

dem überzeugen auch die US-Stimmen nicht restlos. Wirklich störend ist das nur selten, außerdem gefällt die orchestral-dramatische Musikuntermalung. **HL**

## Heinrich Lenhardt



### Zart gefröstelt

Ist es ein Computerspiel oder eine Fleißarbeit? Das Level-Design in **Icewind Dale** ist teilweise arg unfreund-

lich. Alle paar Pixel stolpere ich in den nächsten langwierigen Großkampf, der nur mit intensivem Charakter-Mikromanagement zu gewinnen ist. Die geplünderte Beute ist ein schwacher Trost. Um Zeug aus dem chronisch engen Inventar zu verkaufen, muss ich ewig lange zur Stadt zurücktippeln (wobei sich einzelne Charaktere gerne verlaufen). Auf die Gefahr hin, für solche Vergleiche gehasst zu werden: In Sachen Spielbarkeit und Komfort könnten sich manche AD&D-Pussel einige Scheiben von **Diablo 2** abschneiden.

### Lange motiviert

Temporäre Genervtheit soll nicht von den Stärken des Programms ablenken. Der Umfang hält auch Intensiv-Spieler wochenlang beschäftigt. Das Kampfsystem ist fantastisch, um die Schützlinge in Ruhe zu kommandieren. Gespannt kloppt man sich der jeweils nächsten Gegner- und Beute-Wundertüte entgegen. Wenn Sie schon immer anspruchsvolle Runden-Taktik mochten, werden Sie **Icewind Dale** lieben.



Lästige Schuppen: Das Oberhaupt der **Echsenmonster** ist überhaupt nicht begeistert, unsere Bekanntschaft zu machen.

## Icewind Dale

<b>Genre:</b>	Rollenspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Profis	<b>Hersteller:</b>	Interplay
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 800 MByte
<b>Multiplayer:</b>	2 (ser), 6 (LAN), 6 (www)	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium/II 233 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium/II 266 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium/III 350 64 MByte RAM, 16fach CD
Grafik	Gut		
Sound	Gut		
Bedienung	Sehr gut		
Spieltiefe	Sehr gut		
Multiplayer	Befriedigend		
Lange und schwierige Kampftaktik-Orgie.			

81%

SPIELSPASS





# Vampire

Nachtest der per Save-Patch verbesserten Version.



Dank **Pausen-Funktion** werden wir leichter mit den Setiten fertig.

**C**hristophe, der Kreuzritter, fällt in Prag unter die Vampire, wird gebissen und muss fortan als Untoter durch

die Gegend wandeln. Als seine große Liebe Anezka verschwindet, gibt es kein Halten mehr – eine Tour de Force beginnt, die Christophe durch vier Städte und zehn Jahrhunderte führt: vom mittelalterlichen Prag bis ins New York der Jetztzeit. **Vampire** lebt von der wunderschönen Grafik und dem ausgefeilten Rollenspiel-System. Und der düsteren Atmosphäre, die allerdings manchmal unter der starken Action-Orientierung und mittelmäßigem Leveldesign leidet. **GUN**

☞ Test der Version 1.00 in Heft 8/2000.

➔ Patch auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

**Gunnar Lott**

## Alles wird gut

Warum nicht gleich so? Der Patch auf Version 1.01 beseitigt die meisten Kritikpunkte an Vampire – daher heben wir die Wertung ordentlich an. Dank pausierbarer Kämpfe werden die zuvor unübersichtlichen Gefechte überschaubarer und taktischer. Und die Speicherfunktion, die vorher ein echter Spielspaßmörder war, ist nun sehr komfortabel. Bravo!

## Vampire

**Genre:** Action-Rollenspiel  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 4 (LAN), 4 (www)  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Activision  
**Festplatte:** ca. 720 bis 1.250 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/600 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
--	--	---

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

Gepatcht ist das Spiel, wie es sein sollte.

