

Adventures

Martin Deppe



Ein Jahr ohne Lara

Eine gute Entscheidung, die Eidos da gefällt hat: 2000 soll es kein neues **Tomb Raider** geben, der alljährliche »Lara Day« Ende November ist abgesagt. Nicht, dass ich etwas gegen die Dame hätte – aber der Spielefront-Urlaub kann Mademoiselle Croft nur gut tun. Wenn Core Design sich bei der Entwicklung nicht mehr an den äußerst knappen Jahresrhythmus halten muss, wird **Tomb Raider 5** hoffentlich wieder innovativer.

Schade, dass sich Eidos erst durch sinkende Verkaufszahlen zu dieser Entscheidung veranlasst gesehen hat

(wobei **Tomb Raider 4** weltweit immer noch mehrere Hunderttausend Mal über die Ladentheke ging). Ich hätte ja schon eher eine künstlerische Pause eingelegt, um nicht zu schnell als Wiederholungstäter dazustehen. Freuen wir uns also auf eine runderneuerte, gut erholte Archäologin: bis nächstes Jahr, Fräulein Croft!

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	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
4	Baldur's Gate: Die Saga	Rollenspiel	6/00	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
7	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
8	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
9	Diablo	Rollenspiel	–	85%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
15	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
16	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
17	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
18	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
19	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
22	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
23	Longest Journey	Adventure	3/00	79%
24	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
25	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	1/00	78%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory: Deus Ex

Der Vorab-Test	82
Technik-Check	88
Angriff auf Clinton Castle	90
Interview mit Warren Spector	92

Tests

Arcatera	128
Ruins of Kunark	130
Soulbringer	130
Martian Gothic	131

Sorgen in Senora

Arcatera

Ein deutsches Rollenspiel-Adventure macht Quest for Glory 5 Konkurrenz.

Die Stadt Senora kommt nicht zur Ruhe: Kaum sitzt der Bandit Rog Gwenuar hinter Schloss und Riegel, wird dem Prinzen sein Zepter

Charaktersache

Ein gelungenes Renderintro und eine kleine Einführung in der Spielgrafik stellen die vier

jederzeit pausiert werden, wenn Sie im Heldenrucksack kramen oder die Position wechseln wollen.

Die Zeit verrinnt

Die Uhr sitzt Ihnen bei **Arcatera** im Nacken: Nach drei Wochen Senora-Zeit ist das Spiel um. Dann gibt es, je nach Charakterwahl und Leistung, eines von zehn möglichen Enden zu sehen. Manche Orte im Spiel sind nur zu bestimmten Tageszeiten zugänglich. Dank Zeitraffer brauchen Sie der Party nicht beim Schlafen zuzusehen.

Grafisch gewinnt **Arcatera** keinen Schönheitspreis. Die gerenderten Orte werden zwar mit Echtzeit-Schatten und Lichteffekten herausgeputzt, die eigentlichen Spielfiguren bestehen aber nur aus dürftig animierten Bitmaps. Teilweise sprechen die Senorer in einer übertrieben rüden Gossensprache.

Markus Schwerdtel



Komplizierter Einstieg

Alle Achtung, Arcatera bietet innovative

Adventure-Kost. Doch die hässlichen Pixelfiguren nerven, und der Einstieg ist unnötig schwer: Erst nach stundenlangen Gesprächen und planlosen Wanderungen durch Senora kommt das Spiel auf Touren.

Versöhnt haben mich aber die schönen Rendervideos und die gelungene Akustik. Die spannende Fantasy-Geschichte entfaltet sich langsam im Lauf des Spiels. Experimentierfreudige Abenteurer mit viel Zeit können sich auf Arcatera stürzen, eilige Naturen gehen lieber bei Nox Monster kloppen.



Ohne gültigen Ausweis lässt die Wache unsere kleine **Heldentruppe** nicht in die Stadt.

geklaut. Noch dazu versucht ein finsterer Geheimbund, die Macht zu ergreifen. Im Rollenspiel-Adventure-Mix **Arcatera** der Kölner Entwickler Westka machen Sie sich daran, dem Prinzen zu helfen und das Geheimnis um den Orden der Schwarzen Sonne zu lüften.

Helden vor. Egal ob Sie nun Kämpfer, Dieb, Mönch oder Zauberin wählen, im Spiel treffen Sie die anderen Charaktere wieder und können sie in Ihre Party aufnehmen.

Viele der Rätsel in **Arcatera** lassen sich nur durch ausgiebige Gespräche mit den Stadtbewohnern lösen, deshalb bekommen Sie nicht nur für besiegte Feinde, sondern ebenso für erfolgreich verlaufene Unterhaltungen Erfahrungspunkte. Die Städter verfolgen auch eigene Interessen und zögern nicht, zum eigenen Vorteil einem Abenteurer einen Bären aufzubinden. Die etwas unübersichtlichen Kämpfe laufen in Echtzeit ab, können aber

Ein Patch soll die Entgleisungen laut Westka aber abschwächen. **MS**



Renderintros stellen die Helden, hier den **Mönch**, vor.

Arcatera

Genre:	Rollenspiel-Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 850 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<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, 8fach CD	Pentium II/300 64 Mbyte RAM, 12fach CD	Pentium II/400 64 Mbyte RAM, 24fach CD

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

Schwerer Einstieg, danach packende Story.



Everquest Ruins of Kunark

Neue Bundesländer für Everquest.



Zwei Iksars bilden eine Party, um die Untoten-Bestände zu lichten.

Schuppen, Schwanz, mächtig böse: Die Echsenmenschen der Iksar sind eine erfrischende Alternative zu

üblichen Rollenspiel-Helden. Die neue Everquest-Version **Ruins of Kunark** beschert Ihnen diese neue Rasse, detailliertere Grafik und einen vierten Kontinent, der die Internet-Spielwelt um rund 30 Prozent erweitert. Es gibt Anfängerreservate, während Veteranen extrem tödliche Regionen und Beförderungen bis Level 60 geboten bekommen. Ubi Soft hat den Deutschland-Vertrieb übernommen; Sie brauchen eine Kreditkarte für die monatlich ca. 24 Mark Gebühr, Internet-Anschluss und gute Englischkenntnisse. **HL**

Heinrich Lenhardt Zeitfresser

Ich war lange clean, Kunark hat mir wieder den Everquest-Bazillus ins Haus gebracht. Trotz Frustmomenten gehört das Rollenspiel nach wie vor zu den zeitfressendsten Internet-Suchterscheinungen. Entsprechend Spaß macht es, als Echsenmensch den neuen Kontinent zu erforschen. An sperriger Bedienung und kargem Komfort hat sich aber leider nichts geändert.

Everquest: Ruins of Kunark

Genre: Online-Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (dt. Handbuch)
Multiplayer: ca. 2.000 pro Server (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium 200 64 MByte RAM, 4fach CD 28K-Modem, 3D-Karte
Pentium II/266 128 MByte RAM, 16fach CD 56K-Modem, 3D-Karte
Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD ISDN, 3D-Karte

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

Noch mehr Vielfalt für tolle Internet-Spielwelt.



Soulbringer

Steuerung vermiest Fantasyspaß.

Hochkarätige Rollenspiele gibt es en masse. Da gehen Titel, die wie **Soulbringer** unter Designmängeln leiden, leicht unter. Als Lehrling Ihres magiebegabten Onkels erledigen Sie Kleinaufträge, bis Sie stark genug sind, um einigen dunklen Gottheiten Paroli zu bieten. In den Echtezeitkämpfen können Sie eigene Kombos an Hieben zusammenzustellen. Einige Monster, wie Spinnen, sind an den Beinen besonders empfindlich, während Räuber auf Kopfschläge allergisch reagieren. Allerdings neigt man im Eifer des Gefechts dazu, daneben zu klicken. Dadurch kann es pas-

sieren, dass Ihr Held genüsslich einen Apfel verspeist, während ihn gerade eine Horde Zombies ohne Gegenwehr niedermetzelt. **MIC**

Mick Schnelle

Fummeleien

Soulbringer hätte ein halbes Jahr an Extra-Entwicklungszeit verdient gehabt. Denn die epische Story ist wirklich gut erdacht. Auch an die eingeschränkte Sichtweite kann man sich gewöhnen. Doch die verkorkste Steuerung treibt einen in den Wahnsinn. Ich weiß nicht, wie oft mein Held ins Gras gebissen hat, nur weil er Gegenstände einsammelte, statt zu kämpfen.



Ehrensache: Unser Held rettet dieses Mädchen vor den Schergen.

Soulbringer

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik				Befriedigend
Sound				Gut
Bedienung				Ausreichend
Spieltiefe				Befriedigend
Multiplayer				Nicht vorhanden

Fummeliges Echtzeit-Rollenspiel.



Martian Gothic

Auch auf dem Mars lauern Zombies.



Für eine Marsbasis sind die Räume äußerst **mondän** eingerichtet.

Die Spieleschmiede Talonsoft, bisher nur durch eher dröge Taktikspiele bekannt, wagt sich auf neues

Terrain. Mit **Martian Gothic: Unification** legt sie ein waschechtes Action-Adventure vor. Drei Astronauten versuchen herauszufinden, was auf einer menschenleeren Marsstation passiert ist. Der Clou: Die drei landen in getrennten Sektionen der Basis. Sie wechseln zwischen den Protagonisten hin und her und tauschen Gegenstände per Rohrpost. Den aktiven 3D-Charakter steuern Sie mit der Tastatur durch Renderbilder; weil die untote Mannschaft sich als äußerst aktiv erweist, verteidigen Sie sich mit Schußwaffen. Speichern dürfen Sie nur an raren Computerterminals. **CS**

Christian Schmidt

Alone on Mars

Die klaustrophobische Stimmung – eine Mischung aus Alone in the Dark und System Shock – hat Talonsoft sehr gut hingekriegt, wenn auch einige Schnitzer im Spieldesign stecken. Die Figuren reagieren viel zu träge; in Kämpfen beißt man so nur allzu leicht ins Gras. Zusammen mit den ultraknappen Speicherplätzen zwingt das zu frustrierendem Wiederspielen schon geschaffter Abschnitte. Dafür sind die Rätsel gut.

Martian Gothic: Unification

Genre:	Action-Adventure	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene	Hersteller:	Talonsoft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 840 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<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		

Pentium 233 MMX
32 MByte RAM, 6fach CD

Pentium II/350
64 MByte RAM, 8fach CD

Pentium III/500
128 MByte RAM, 12fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Zickige Steuerung verwehrt höhere Weihen.

