

Adventures

Martin Deppe



Die Sonne lacht

Rollenspieler können wieder aus dem vollen schöpfen, denn mit **Final Fantasy 8** und Westwoods **Nox** ist das Genre um zwei sehr gute Spiele reicher. Und das beste dabei: Beide Titel konkurrieren nicht miteinander, sondern könnten unterschiedlicher kaum sein. Während Squares Japano-Rollenspiel auf fulminante Kampf- und Rendersequenzen mit rasanten Schnitten baut, bedient **Nox** die Fans von Hack-and-slay im **Diablo**-Stil. Wer ständig auf der Suche nach dem besten Mega-Monstertöt-Schwert ist, kommt an den Riesenlevels von **Nox** nicht vorbei.

Und falls Sie mit **Planescape Torment** geliebäugelt haben, aber vor der englischen Version zurückgeschreckt sind, gibt's ebenfalls gute Nachrichten: Interplay hat aus der miesen **Baldur's Gate**-Lokalisierung eine Lehre gezogen und die deutsche **Planescape**-Fassung trotz gewaltiger Textmassen anständig übersetzt.

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 | Rollenspiel | 2/99 | 89% |
| 5 | Grim Fandango | Adventure | 1/99 | 88% |
| 6 | Outcast | Action-Adventure | 8/99 | 87% |
| 7 | Dark Project | Action-Adventure | 2/99 | 86% |
| 8 | Asheron's Call | Online-Rollenspiel | 1/00 | 86% |
| 9 | Diablo | Rollenspiel | – | 85% |
| 10 | Final Fantasy 8 | Rollenspiel | NEU | 85% |
| 11 | Everquest | Online-Rollenspiel | 6/99 | 85% |
| 12 | Nox | Rollenspiel | NEU | 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 | NEU | 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.

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

Inhalt

Tests

| | |
|---|-----|
| Final Fantasy 8 | 94 |
| Nox | 100 |
| Planescape Torment (deutsche Version) | 104 |
| Longest Journey | 106 |
| Hazard | 108 |
| Y2K | 108 |
| Morpheus | 108 |
| Myst | |
| Masterpiece Edition | 108 |



Herzschmerz-Drama und packende Kämpfe



Final Fantasy 8

Das ganz große Abenteuer: Ein japanisches Rollenspiel will den Westen mit epischer Story und effektreichen Kampfsequenzen erobern.

Facts

- 6 Hauptfiguren
- 16 Guardian Forces
- 124 Gegnertypen
- 50 Zauber
- 5 CDs

Die Kamera rast über ein Frühlingsfeld. Langsam rollen Wellen an einen Sandstrand. Eine hübsche Frau lächelt freundlich. »Ich werde da sein!« Zwei verbitterte Hauden liefern sich mit scharfen Klingen einen Kampf auf Leben und Tod.

Als einer der beiden dann in der Krankenstation erwacht, stellt sich heraus: Es war sein Traum, den Ihnen das bombastisch inszenierte Intro des Rollenspiels **Final Fantasy 8** gezeigt hat. Er ist ein Vorgesmack auf Liebe und Haß, Frieden und Krieg, Freund-

schaft und Verrat. Auf ein Spiel, das Sie mitten hinein in eines der packendsten Abenteuer versetzt, die Sie derzeit im Land der Bits & Bytes erleben können.

Die **Final Fantasy**-Reihe stammt aus Japan. Dort gehört sie zu den absoluten Rennern, allein der aktuelle Teil wurde (auf Playstation) laut Hersteller Square gut 3,5

Millionen mal verkauft. Für westliche Gemüter war die Serie bislang eher schwer verdaulich; kulleräugige Nippon-Mädels und stachelhaarige Manga-Jungs sind hierzulande nicht jedermanns Geschmack. In Teil 8 ist das kein Hindernis mehr: Ab sofort sehen die Protagonisten aus, als könnten sie in jedem Hollywood-Film mitspielen, die meisten fernöstlichen Anspielungen wurden gestrichen – **Final Fantasy** soll die ganze Welt erobern.

Attentat auf Hexe

Auf den ersten Blick ist im »Balamb-Garden« alles in Ordnung. Die Eliteschule bildet Söldner aus und schickt



Squall
"Als Sklave der Hexe?"

Ein erster dramatischer Höhepunkt ist das Treffen mit der **Hexe Edea**.

sie auf Anfrage in jeden Winkel der Welt. Squall Leonhard hat gerade die Abschlußprüfung bestanden, da fällt ein erster Schatten aufs Land: Die Hexe Edea wiegelt die Staaten gegeneinander auf. Anfangs scheint Ihre Aufgabe einfach – eliminieren Sie ein paar der Drahtzieher. Im Verlauf der Geschichte ergibt sich aber alles ganz anders. Sie verüben ein Attentat auf die Hexe, liefern sich einen an Dramatik kaum zu überbietenden Kampf mit einer feindlichen Eliteschule, unternehmen einen Abstecher ins All – und noch vieles mehr, was Sie besser selbst erleben. Dabei lernen Sie die meisten Städte und Dörfer der Spielwelt kennen, die wie eine idealisierte Jugendstil-Variante unserer Gegenwart wirkt. Die Story wird nicht nur im Spiel erzählt, sondern auch von den wohl besten Videos der Spielegeschichte: Die Palette reicht von pompösen Kampfszenen,



An der **Eliteschule** begegnet Squall der kessen Selphie.

in denen sich Hunderte phantastisch konstruierter Einheiten aufeinanderstürzen, bis zu ultrakitschigen Romantiksequenzen vor rosaroten Sonnenuntergängen.

Flotte Dreier

Als Squall Leonhard ziehen Sie mit fünf anderen Figuren durch die Lande. Meistens sind Sie in einem Trupp aus drei Personen unterwegs. Mal steuern Sie lediglich Squall,

dann seine erblühende Leidenschaft, die geheimnisvolle Rinoa Heartilly. Per Gamepad oder Tastatur scheuchen Sie die Figuren durch prächtig gerenderte Städte und Dörfer, Schulen und Raumstationen. Außerhalb von Ortschaften marschieren, fliegen und fahren Sie durch eine simple 3D-Welt. Vor allem dort müssen Sie regelmäßig auf Zufallskämpfe gefaßt sein, wobei Sie die Monster nicht her-

anstürmen sehen, sondern ganz plötzlich in den Kampf verwickelt werden. Wirklich nervig ist das allerdings nicht: Weder sind Sie allzuoft an der frischen Luft unterwegs noch begegnen Sie dort besonders starken Feinden.

Ihre Hauptbeschäftigung besteht aus Plaudereien mit anderen Personen, besagten Zufallskämpfen oder Prügeleien mit den schier unzähligen Zwischenbossen. Echte Rätsel-Elemente kommen fast nicht vor. Immer wieder wird Squall samt Kumpanen in den Körper dreier anderer Helden versetzt, die gut 50 Jahre früher in der Spielwelt unterwegs waren. Dann steuern Sie kurze Zeit den Soldaten und Reporter Laguna Loire.

Schwert und Magie

Sobald Ihre Gruppe auf einen Gegner trifft, wird in einen Schlachtenmodus umgeschaltet, der sich grafisch am Terrain der Umgebung orien-



Kampf mit allen Mitteln: Während der Schlachten greifen Squall und Begleiter zu prächtig animierten **Zaubern**.

Peter Steinlechner



Einfach fantastisch

Den Abspann von Final Fantasy 8 habe ich mit einem lachenden und einem weinenden Auge angeschaut: Hurra, ich

habe gewonnen. Aber auch »Lebt wohl!«, ihr liebgewonnenen Helden und Begleiter durchwacher Nächte. Was ich mit diesen Leuten für packende Abenteuer erlebt habe, erscheint rückblickend unglaublich. Attentat in der Großstadt, Überfall auf einen fahrenden Zug, seltsame Vorkommnisse im Weltraum – Dramatik pur. Und auf der anderen Seite Nippon-Herschmerz vom Feinsten. Ich mußte einfach wissen, wie es mit Squall und Rinoa weitergeht. Auch sonst macht das Ding einfach Spaß: Kampf- und Charactersystem sind im Grunde simpel, haben aber vielfältigste Möglichkeiten. Dazu kommen eine gelungene Grafik und spektakulärste Videos.

Langatmige Dämonen

Leider gibt's ein paar Schwachstellen, die der Vorgänger nicht hatte. Mir wird es langfristig zu sehr belohnt, wenn ich Prüfungen aus dem Weg gehe – dabei sind die eines der Glanzlichter. Und: Einige meiner effektivsten Guardian Forces habe ich während des ganzen Spiels sicherlich einige hundertmal aufgerufen und wollte spätestens nach dem zwanzigsten Durchgang die Animationen schlicht nicht mehr sehen. Mein Fazit: Schwächer als der Vorgänger, aber immer noch eine Klasse für sich. Wer bei Spielen auch nur ein bißchen Wert auf die Handlung legt, kommt um dieses Programm nicht herum.

tiert. Die Gefechte laufen unter Zeitdruck ab. Bis zu drei Ihrer Protagonisten stehen maximal fünf Feinden gegenüber. Je einer der Kämpfer führt seinen Zug aus, spricht etwa einen Flammenzauber oder schlägt mit dem Schwert zu, dann ist das nächste Teammitglied oder ein Gegner dran – je nachdem, wessen Angriffsbalken zuerst neu gefüllt ist. Abgesehen von Ihren Waffen können Sie auch auf Zauber und Dämonen zurückgreifen.



In der düster-phantastischen Stadt Deling-City können Squall und Begleiter sogar mit 3D-Bussen fahren.

Die feindliche Kampfkraft richtet sich nach der Erfahrungsstufe Ihres Trupps – umso stärker also Ihre Leute, desto kräftiger die Monster. Deshalb macht es in **Final Fantasy 8** oft Sinn, Klopereien zu vermeiden, denn die hochstufigen Feinde verfügen zusätzlich meist über unangenehme Zauber wie »Tobsucht« oder »Schlaf«. Wer das ganze Spielfeld abgrast, kann sich mit einer gigantisch anmutenden Zahl von 124 Gegnertypen anlegen. Die Palette reicht von diversen Robotern über verschiedene Arten von Soldaten bis hin zu allerlei abgefahrenen Monstern: wildgewordene Kakteen, bissige Fliegen, Ufos oder ein ausgewachsener Tyrannosaurus Rex. Allerdings treffen Sie im realen Spielverlauf nur rund die Hälfte der Monstertypen – der Rest versauert in spielerisch nicht relevanten Gebieten.

Zauber ziehen

Magische Sprüche brauen Squall und seine Freunde nicht im Hexenkessel, sondern ziehen sie im Kampf aus dem Gegner. Das ist

wörtlich zu verstehen: Sobald Sie den entsprechenden Befehl erteilen, zeigt ein kleines Menü an, was die gegenüber-

stehende Kreatur alles zu bieten hat. Sie entscheiden sich dann etwa für »Eis« oder »Wasser«, drücken die ent-

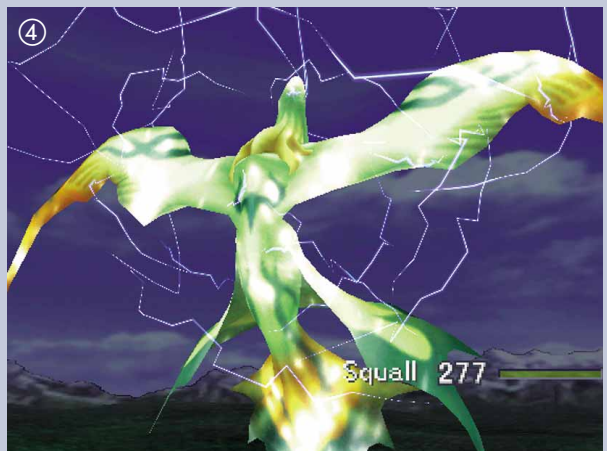
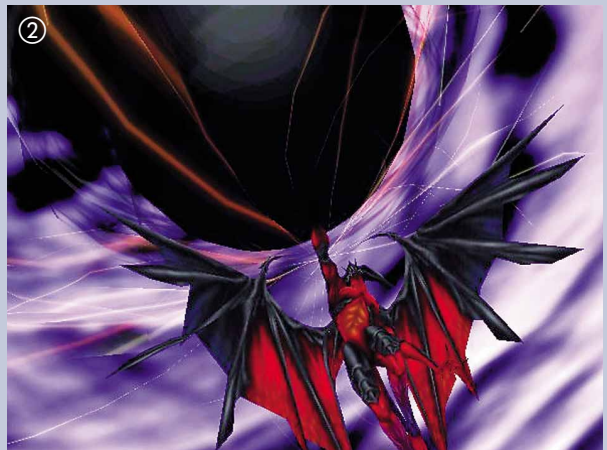


Gelegentlich steuern Sie den Soldaten Laguna Loire durch Rückblenden.



Während im Hintergrund ein spektakuläres Video eine Massenszene simuliert, prügelt Squall sich im Vordergrund mit einem Soldaten.

Die Guardian Forces



Vier der 16 Guardian Forces: ① Cerberus gibt Ihnen die Möglichkeit, mehrere Zaubersprüche auf einmal auszusprechen. ② Todesrichter Diabolos ist zwar nicht gegen jeden Feind wirksam – aber wenn, dann richtig. ③ Die Brothers helfen nicht gegen fliegende Gegner und sind auch sonst wenig effektiv, verleihen Ihnen aber viele Kopplungsmöglichkeiten mit Magie. ④ Die Energieblitze von Quezacotl helfen besonders gegen Roboter.

sprechende Taste, und schon fliegen Ihnen die Sprüche in einem blauroten Blitzbogen entgegen. Pro Einsatz des »Draw«-Befehls kriegen Sie

enorm, so können Sie die Reaktionszeiten der Kontrahenten zu Ihren Gunsten verändern, dem Gegner die Sicht rauben oder ihn in Stein verwandeln. Je stärker der Zauber, desto aufwendiger ist er animiert: Der Spruch »Meteor« etwa versetzt das Opfer kurzerhand ins Weltall und haut ihm dort Asteroiden um die Lauscher. Die wahre Macht der Magie liegt allerdings darin, daß sie mit Ihren Charakterwerten und Waffen verbunden werden kann. Der ebenso kräftige wie seltene »Holy«-Spruch verwandelt selbst ein mäßiges Kampfgerät in einen effektiven Alles-Wegputz-Kampfpöbel, oder peppt die Gesundheitswerte ordentlich

auf. Die Fähigkeiten einiger Sprüche übertragen sich sogar direkt auf Waffen: Wenn Squall die Kraft von hundert »Schlaf«-Zauberern mit seiner Gunblade verbindet, versetzt ein Hieb die meisten Gegner sofort ins Land der Träume.

Dämon im Gepäck

Eines der wichtigsten neuen Elemente sind die Guardian Forces. Diese Dämonen können Sie während der allermeisten Kämpfe aufrufen. Ein Knopfdruck, schon fliegt der Drache Behemot herbei und verschießt unter bombastischen Animationen magische Kugeln. Der Todesengel Diabolos flattert heran und richtet die Lebenden, oder der Stahlkoloß Alexander

stapft zu Ihnen und verschickt Bündel von Raketen.

Das scheinbar ungewöhnliche System arbeitet in der Praxis ganz einfach. Beispiel: Im Kampf gegen ein mächtiges Wasserwesen empfiehlt sich ein Guardian mit Spezialisierung auf Feuer. Also wählen Sie im Schlachtenmenü den Meteordämonen Ifrit aus. Der muß erst eine Weile warmlaufen und kassiert solange alle Schadenspunkte Ihrer Figur. Wenn sein Wartebalken endlich abgelaufen ist, startet eine (lange) 3D-Animation, und er haut dem Gegner einen Feuerball um die Ohren. Währenddessen steht die Uhr für alle Beteiligten still. Anschließend zeigt eine Zahl an, wie viele Schadenspunkte



Für PC-Spieler ungewohnt: Auch in den zahlreichen Menüs müssen Sie ohne Maus klarkommen.

bis zu zehn Feuer-, Blitz- oder sonstige Sprüche; die feindlichen Vorräte sind stets unbeschränkt. Die Vielfalt ist



Mit dem »Draw«-Befehl ziehen Sie bis zu zehn magische Sprüche aus Gegnern heraus.

Ifrit verursacht hat. Ihn und die anderen hilfreichen Geister dürfen Sie jederzeit und so oft Sie wollen aufrufen. Rein theoretisch könnten Sie bis zum Schluß jeden regulären Kampf ausschließlich mit Dämonen bestreiten, bekommen dann aber selbst weniger Erfahrungspunkte und sind für Notfall-Situationen, etwa einen Überraschungsangriff, schlecht gerüstet.



Die schönste Tanzszene der Spielgeschichte: In der **Spielgrafik** wird Squall von einer Unbekannten angesprochen, dann turteln die beiden durchs **Bombast-Video**.

Lahme Geister

Der übermäßige Einsatz von Guardian Forces birgt Risiken und Nachteile. Zum einen muß jeder Dämon die Warmlaufphase überstehen: Während dieser Zeit kann er im ungünstigsten Fall für die Dauer des Kampfes unbrauchbar werden. Das passiert vor allem in den schwierigeren Schlachten häufig, zumal einige Zwischengegner die Guardian Forces gezielt ausschalten. Zum anderen kann ihre Verwendung ungeduldige Spieler schnell in den Wahnsinn treiben: So beeindruckend die Biester grafisch in Szene gesetzt sind – ihr Auftritt dauert bis zu einer Minute, ist so gut wie immer gleich und läßt sich nicht abbrechen.

Schönere Helden

Technisch legt **Final Fantasy 8** gegenüber dem Vorgänger noch mal zu. Die Figuren sind texturiert und aufwendiger animiert, die rund eine Stunde an Zwischensequenzen könnte so auch im Kino laufen. Allerdings gibt's nach wie vor keine Sprachausgabe,

sämtliche Texte erscheinen als eckige Sprechblasen. Dazu untermalen lediglich quäksige Midi-Klänge das Geschehen, nur ab und zu gibt's pompöse Klangteppiche in CD-Qualität.

Das Programm nutzt Direct 3D, im Hardware-Labor machte es keine Schwierigkeiten. Als Auflösung läßt sich allerdings nur 640 mal 480 wählen. Die von der Playstation-Version konvertierte Grafik ist schöner als auf Sonys Spielekonsole, doch auch auf dem PC dürfen Sie nur an (ausreichend vorhandenen) Speicherpunkten sichern. **PS**

Mick Schnelle



Super Story

Der neueste Teil der Final-Fantasy-Reihe hat mir besonders wegen der erstklassigen Story mehr Spaß

gemacht als Teil 7. Klar, man kann die Romanze zwischen Squall und Rinoa kitschig nennen. Doch mir gefallen die Turteleien besser als das pseudo-coole Gehabe von 08/15-Helden alter Schule. Die tollen Rendersequenzen, vor allem die Ballszene, tun das ihre dazu, um mich bis zum dramatischen Ende bei der Stange zu halten.

Was mich auf Dauer nervt, sind die viel zu langen Sequenzen der Guardian Forces. Hardcore-Fans werden zudem der lineare Spielverlauf und das spartanische Waffen- und Rüstungsarsenal stören. Wenn Sie aber, wie ich, eine gute Geschichte den obskuren Detailfetzereien vorziehen, sind Sie bei Final Fantasy 8 genau richtig.



Nur wenn Sie mit Vehikeln unterwegs sind, entfallen in der **3D-Landschaft** die Zufallskämpfe.

Final Fantasy 8

| | | | |
|--------------|--|---|--------------------|
| Genre: | Rollenspiel | Preis: | ca. 90 Mark |
| Anspruch: | Einsteiger, Fortgeschrittene | Hersteller: | Square |
| Sprache: | Deutsch | Festplatte: | ca. 580 MByte |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden | Spieler: | Einer pro Original |
| 3D-Karten: | <div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> </div> | <div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div> | |

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|-------------------------|-------------------------|
| Pentium 233 | Pentium II/233 | Pentium II/300 |
| 32 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 16fach CD | 64 MByte RAM, 32fach CD |
| 3D-Karte | 3D-Karte, Gamepad | 3D-Karte, Gamepad |

| | | |
|-------------|-----------------|----------|
| Grafik | | Sehr gut |
| Sound | Ausreichend | |
| Bedienung | | Gut |
| Spieltiefe | | Gut |
| Multiplayer | Nicht vorhanden | |

Tolles Rollenspiel für Fans guter Geschichten.



Welt der Schatten

Nox

Wer hat gesagt, daß unkomplizierte Kämpfe nur in Ego-Shootern stattfinden? Nox kann mit coolen Pixel-Scharmützel locken gegen typische 3D-Spiele bestehen.

Freunde von Action-Rollenspielen mußten lange Zeit darben. Mittlerweile ist es über drei Jahre her, seit **Diablo** als Gründervater des Genres berühmt wurde. In den letzten Monaten erschienen zwar überraschend viele Spiele, die ein ähnlich genial-einfaches Spielprinzip besaßen; doch nur **Darkstone** konnte überzeugen. Jetzt setzt Westwood einen drauf: **Nox** hat das Zeug, die

Action-Rollenspieler zu fesseln. Seine wichtigsten Argumente: furiose Kämpfe und ein cleveres Magiesystem.

Mann gegen Hexe

Sie schlüpfen in die Rolle des Erdlings Jack, der durch ein Dimensionstor auf die Fantasywelt **Nox** gezogen wurde. Die wird gerade von der fiesen Hexe Hecubah terrorisiert – sie beschwört eine Schar von Untoten. Bevor Sie zur Weltenrettung aufbrechen, müssen Sie sich für eine von drei Ausbildungen entscheiden. Sie treten Ihren



Widersachern wahlweise als kräftiger Krieger, mächtiger Magier oder braver Beschwörer entgegen. Diese Wahl bestimmt nicht nur Ihre Fähigkeiten, sondern verändert auch den Spielablauf. Jeder Charakter beginnt sein Abenteuer in einer anderen Ecke von **Nox** und kämpft sich dann

Zauber auf Tastendruck

Die drei Charaktere besitzen unterschiedliche Talente, die den Spielstil deutlich beeinflussen. Die grundlegende Steuerung bleibt immer die gleiche: Mit einem Linksklick schlagen Sie zu oder lösen einen Zauber aus, bei gedrückter rechter Maustaste laufen Sie los. Je näher Sie den Zeiger zum Bildrand bewegen, desto schneller rennen Sie in diese Richtung. Magische Sprüche und Spezialfähigkeiten wählen Sie über eine Iconleiste, deren fünf Fächer Sie aus dem Zauberbuch frei bestücken dürfen. Vier weitere Leisten lassen sich auf die gleiche Weise selbst konfigurieren; zwischen den Fünfergruppen schalten Sie per Mausklick um. Während eines Kampfes lösen Sie die Sprüche dann mit dem zuge-

Facts

- 3 Charaktere
- 11 Missionen pro Charakter
- 45 Zaubersprüche
- 35 Beschwörungen
- 5 Mehrspielermodi

Jetzt setzt Westwood einen drauf: **Nox** hat das Zeug, die



Die **Beholder** lähmen Ihren Helden erst, um ihn dann in Ruhe mit dem Blitz zu treffen.

durch je elf Levels. Einige Landstriche durchqueren Sie nur als bestimmter Held, die meisten überschneiden sich aber. So ist die Festung Dün Mir für den Krieger ein sicherer Zufluchtsort, für den Zauberer in seinem Abenteuer dagegen ein gefährliches Pflaster voller feindlicher Kämpfer.



Unser Magier grillt Trolle per Kettenblitz. Die blaue Leiste unten zeigt die Zaubersprüche; am linken Rand sind Karte und aktive Waffe zu sehen, rechts die Energiebal-
ken (640 x 480).

ordneten Tastenkürzel aus. Das klingt kompliziert, klappt aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gut.

Do-it-yourself-Fallen

Nach dem ersten Viertel des Spiels erhalten Zauberer und Beschwörer eine neue Fähigkeit: Sie können Fallen ba-

stellen. Diese magischen Gegenstände werden mit einer Kombination aus bis zu drei beliebigen Sprüchen aufgeladen. Wenn ein unglücklicher Gegner hineintapst, entladen sich alle Formeln blitzschnell auf ihn. Der Phantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt: Eine Falle kann das Opfer

erst einfrieren, dann per Blitzschlag rösten und anschließend vergiften. Oder einen Ring aus Feuer auslösen und das Monster verwirren, damit es unkontrolliert in die Flammen läuft. Einzig Ihr Manavorrat beschränkt den munteren Fallenbau. Während der Magier seine Fallen

auf dem Boden platziert, erschafft der Beschwörer kleine Kreaturen, die als wandernde Bomben selbständig zu Feinden laufen. Wackere Krieger scheren sich nicht um magischen Krimskrams, erlernen aber nach und nach fünf Spezialfähigkeiten. Damit führen sie Berserkerangriffe

Winterseminar Heldenausbildung



Kurs 1: Beschwörer in drei Schritten

Willkommen, Lehrlinge! Die Grundausbildung im Dorf Ix umfaßt das Kommandieren von 35 Kreaturen. Erste Versuche mit

wenig gefährlichen Wespen und Kobolden, später ausgewachsene Dämonen. Tägliche Dressurübungen mit den Monstern: Abrichten auf Feinde, Bewachen von Orten. Erfahrene Beschwörer erlernen die Technik, Kreaturen zu wandernden Bomben aufzuladen.



Kurs 2: Zaubern ist keine Hexerei

Vor der Einführung in die arkane Kunst erlernen Adepten den Umgang mit dem Stab. Anschließend Übungen zur Zau-

berlei: Verinnerlichung einfacher Angriffssprüche, Verwenden von Schutzformeln. Im Laufe der Ausbildung zum Meistermagier wird das Repertoire auf 45 Sprüche aufgestockt. Fortgeschrittene Teilnehmer belegen den Aufbaukurs »Fallen für jede Gelegenheit«.



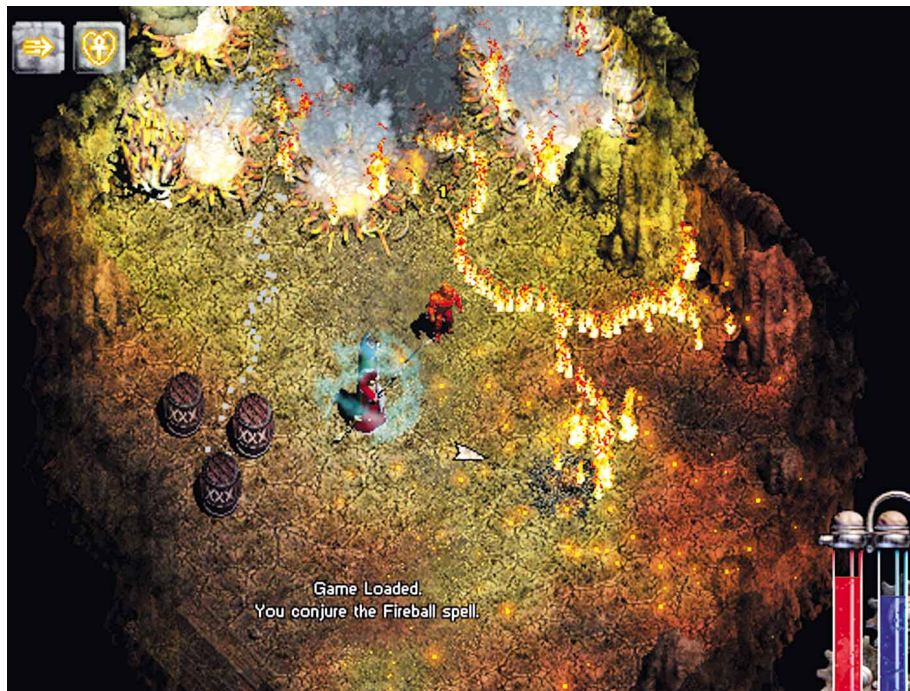
Kurs 3: Kriegshandwerk leichtgemacht

In der Festung Dün Mir lernen mutige Kadetten den Umgang mit allen Waffentypen, von der Keule bis zum Schwert. Bögen

und Zaubern wird im Kriegerkodex feierlich abgeschworen. Tägliches Konditionstraining zur Verbesserung der Kraft und der Reflexe erlaubt das Tragen aller Rüstungsarten. Nach der Grundausbildung folgt das Zusatzprogramm »Spezialfähigkeiten in Theorie und Praxis«.



Durch Verschieben der **Wasserfässer** überschwemmen wir die Brandherde in diesem Haus.



Au weia – der rote Dämon hat mit einem leichtfertigen Feuerball das **Sprengstofflager** in die Luft gejagt.

Martin Deppe



Diabolisch gut

Westwoods Dungeon-Hatz ist mehr als ein Achtungserfolg, nämlich ein richtig gutes Action-Rollenspiel, das

sich vor dem übermächtigen Vorbild Diablo nicht zu verstecken braucht: So viel Spaß hatte ich in diesem Genre lange nicht mehr! Für die umständliche Steuerung sollte man den Programmierern allerdings eins mit der Keule überbraten. Warum muß ich erst neben einen Gegenstand rennen, um ihn aufzunehmen? Warum legt mein Held nicht gleich die aufgesammelte bessere Rüstung an? Das kann ich im Solomodus noch verknusen; bei den ansonsten sehr guten Deathmatches verliere ich aber wertvolle Sekunden. Wenn mein Gegner mich beim Klamottenwechseln erwischt, bin ich im Nu ein Aschehäufchen.

Sei's drum: Die paar Schwächen ändern nichts daran, daß Nox das derzeit beste und abwechslungsreichste Action-Rollenspiel ist – zumindest, bis Diablo 2 endlich in die Läden kommt. Weil bis dahin aber gut und gerne noch einige Monate ins Land gehen können, sollten Sie Nox unbedingt ausprobieren. Besser kann man sich die Wartezeit momentan nicht vertreiben.

aus, schleichen lautlos an Opfer heran oder ziehen vorwitzige Fernkämpfer per Harpune zu sich hin.

Trickreiche Feinde

Damit Ihre Talente auch zum Einsatz kommen, wimmelt es in der Welt von **Nox** nur so von Gegnern. Vom einfachen Kobold bis hin zum ausgewachsenen Dämon läuft Ihnen alles über den Weg, was Fantasywelten so an üblen Gestalten zu bieten haben. Jedes Monster hat andere Angriffstaktiken und Eigenschaften: Trolle sind tumbe

Haudrauf-Kämpfer und lösen sich bei ihrem Tod in einer Wolke aus giftigen Dämpfen auf, Dämonen beschießen Sie aus sicherer Entfernung mit Feuerbällen, Zombies ste-

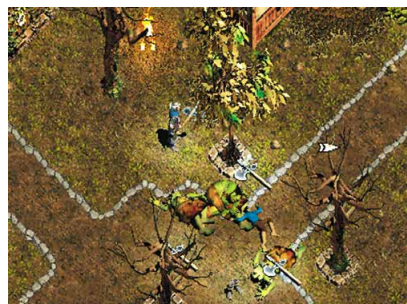
hen so lange wieder auf, bis sie mit einem Feuerzauber zu Asche verbrannt werden. Um der Heerscharen Herr zu werden, lernen Sie nach und nach stärkere Zauber und

finden nützliche Ausrüstung. Waffen und Panzer existieren in verschiedenen Stärken und können vor Gift schützen, Lebenspunkte heilen oder ähnliche Dinge. Überflüssige Ausrüstung verkaufen Sie in Läden und stö-

bern dort auch nach brauchbaren Gegenständen.

Im Untergrund

Die Levels in **Nox** sind linear aufgebaut. Sie haben in jeder Mission eine klare Aufgabe, nur selten lenken (wenig lukrative) Nebenaufträge kurzzeitig vom Hauptpfad ab. Die meisten Abenteuer führen Sie unter die Erde: in Höhlen, Gruften, Kerker oder die feurige Unterwelt. Gelegentlich laufen Sie auch durch maleri-



Krieger vertrauen auf die Kraft ihrer blanken Klinge, um Gegnerscharen zu besiegen.



Durch die Türspalte erkennen Sie wegen der **Schatten** nur Ausschnitte.



Hier sieht ein **Beschwörer** dabei zu, wie seine treuen Helfercreaturen unter den Skorpionen aufräumen.

sche Wälder oder Städte. Die Pixel-Landschaften sind allesamt detailliert gezeichnet und glaubhaft ausgestattet. In Häusern stehen komplette Einrichtungen vom Bett bis

zum Kerzenständer, in Dungeons treffen Sie oft auf imposante Säulenhallen. Die meisten Objekte sind verschiebbar, Kisten und Fässer können Sie außerdem zerstören. Truhen bergen Schätze und Gegenstände.

Neben purer Kampfaction sind vereinzelt Mini-Rätsel angesagt: Fallgruben müssen übersprungen, Feuer durch das Verschieben von Wasserfässern gelöscht werden. Besonderes Merkmal von **Nox** sind die Echtzeit-Schatten, die sich in Relation zu Ihrer Spielfigur bewegen. Sie können nur die Stellen eines Raumes sehen, auf die Sie eine freie Sichtlinie haben; andere Räume und verdeckte Ecken bleiben verborgen.

Mehrspieler-Varianten

Wenn Sie genug vom einsamen Kampf gegen Hecubah haben, dürfen Sie gegen bis zu 31 Freunde in einer Multiplayer-Partie antreten. Nicht nur einen, sondern gleich fünf Mehrspielermodi hat **Nox** zu bieten. Im Gegensatz

zu **Diablo** spielt Teamplay nur eine geringe Rolle. Im Deathmatch ist unkompliziertes Prügeln angesagt; wenn mehr als eine Handvoll Spieler teilnehmen, wird's hektisch. Neben dem bekannten Spielmodus Capture the Flag gibt's drei weitere Varianten: In Elimination gewinnt, wer am längsten auf dem Spielfeld überlebt, der King of the Realm wird von allen anderen Spielern gejagt, und Flagball ist eine Fußball-Variante mit Waffeneinsatz. **CS**

Christian Schmidt



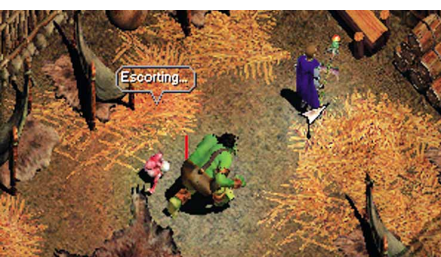
Schnell und spritzig

Kennen Sie den Spielhallenklassiker Gauntlet? Damals rannte der

Spieler mit verschiedenen Helden in Labyrinth her und erschlug Horden von Gegnern. Im Prinzip machen Sie in Nox auch nichts anderes – aber das genial-simple Spielprinzip zieht noch immer. Westwood hat sehr gut erkannt, worauf es ankommt: Jeder Gegnertyp geht immer einen Tick anders vor – so stellt sich keine Kampfroutine ein. Die Helden spielen sich unterschiedlich – deshalb kann ich Nox dreimal auf andere Weise lösen. Ich erhalte regelmäßig neue Zauber und Gegenstände – so ergreift mich im Nu die »Mal sehen, was als nächstes kommt«-Sucht.

Flatter-Schatten

Aber, Westwood: Was sollen die unnötigen Schatten? Spielerisch sind sie praktisch bedeutungslos, dafür nerven sie nach kurzer Zeit, weil das Flattern der Linien die Augen anstrengt. Die Fallen im Eigenbau sind eigentlich eine geniale Idee, ich habe sie aber trotzdem kaum verwendet – die Gegnern hineinzulocken, ist einfach zu mühsam. Das gilt wohlgermerkt nur für den Zauberer; die wandelnden Bomben des Beschwörers sind deutlich besser, weil sie selbst ihr Ziel suchen. Trotz der kleinen Mankos ist Nox ein erfrischend spritziges Abenteuer. Schön, daß das Genre der Action-Rollenspiele endlich wieder ein paar Tupfen frischer Farbe bekommt.



So funktionieren **Bomben**: Unser Beschwörer erschafft eine Kreatur, die zum Gegner rennt und ihn schnurstracks per Giftwolke erledigt.

Nox

| | | | |
|---------------------|--|--------------------|--------------------|
| Genre: | Action-Rollenspiel | Preis: | ca. 80 Mark |
| Anspruch: | Fortgeschrittene | Hersteller: | Westwood |
| Sprache: | Englisch (Deutsch in Vorb.) | Festplatte: | ca. 300 MByte |
| Multiplayer: | 2 (ser.), 32 (LAN), 32 (www) | 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 200 MMX 48 MByte RAM, 6fach CD | Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD | Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD |

| | | |
|-------------|--|----------|
| Grafik | | Gut |
| Sound | | Gut |
| Bedienung | | Gut |
| Spieltiefe | | Sehr gut |
| Multiplayer | | Gut |

Spaßig-flottes Action-Abenteuer.



Der Namenlose spricht deutsch

Planescape Torment

Der Kampf mit den Textwüsten ist jetzt auch für Deutschsprachige kein

Problem mehr: Interplays bizarres Rollenspiel wurde erstklassig übersetzt.

Peter Steinlechner



Klasse Übersetzung

Es gibt sie auch im deutschen Planescape Torment: Die Augenblicke, in denen ich gebannt vor dem Monitor

sitze und Dialoge mit mindestens der gleichen Aufmerksamkeit verschlinge wie die eines guten Romans. Das Programm basiert auf deutlich mehr geschriebenem Text als etwa das kampflastigere Baldur's Gate. Profis, die sich daran und am ungewöhnlichen Szenario nicht stören, können jetzt auch ohne Englischkurs unbesorgt zugreifen.

Die Übersetzer haben dem Spiel die verdient gute Lokalisierung angedeihen lassen. Das betrifft nicht nur die – an sich schon beeindruckende – Masse, sondern auch die Klasse. Klar, ein paar Fehler haben sich eingeschlichen. Aber so ärgerlich das sein mag, hier sind sie zum Glück die Ausnahme.

Es ist unzählige Tode gestorben, hat Tausende von Sünden begangen und ebenso viele Heldentaten vollbracht. Doch der Protagonist im Rollenspiel **Planescape Torment** erinnert sich an nichts von all dem, als er eines düsteren Tages in der örtlichen Leichenhalle aufwacht. Lediglich ein plappernder Totenschädel liest dem Namenlosen eine Notiz vor, die auf seinen Rücken tätowiert ist. Und dann ziehen die beiden gemeinsam los, um das Geheimnis zu ergründen.

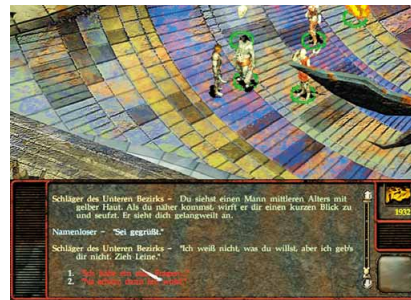
Nachdem wir in Ausgabe 2/2000 bereits das US-Original testeten, haben wir uns diesen Monat erneut auf den Weg in die ebenso schräge wie unterhaltsame Welt gemacht und die deutsche Version unter die Lupe genommen.

Denn wer dem Namenlosen zur Identität verhelfen will, muß lesen. Nicht nur ein bißchen, sondern richtig viel – die Textmenge hält locker mit dickleibigsten Bücherschinken mit. Überspringen kön-

des Abenteuers und auf so ziemlich alles um Sie herum.

Ohne Peinlichkeiten

Die Textmengen hat Interplay liebevoll übersetzt und dabei auf Peinlichkeiten wie den sächselnden Fantasy-Ritter aus **Baldur's Gate** verzichtet. Witzeleien wurden anständig lokalisiert. Aus dem »Brothel of Intellectual Delights« wurde etwa das »Bordell der intellektuellen Leiden-schaften« – es hätte schlimmer kommen können. Dem Namenlosen hat der Schauspieler Hannes Jaehneke seine (passende) Stimme geliehen. Die übrigen deutschen Synchronsprecher können nicht ganz so überzeugen. **PS**



Viel Stoff, aber gut übersetzt: der Textbildschirm.

nen Sie die Dialoge nur bedingt, weil Sie sich immer wieder in Multiple-Choice-Menüs bewähren müssen. Und die Entscheidungen dort haben in **Planescape Torment** weitreichende Auswirkungen auf Ihre Spielfigur, den Fortgang



In tiefen Dungeons kämpfen Sie um die Erinnerungen des unheimlichen **Namenlosen**.

Planescape Torment

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interplay
Festplatte: ca. 600 MByte
Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Pentium 200 | Pentium II/266 | Pentium II/300 |
| 32 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 16fach CD | 128 MByte RAM, 32fach CD |

| | | |
|-------------|-----------------|--------------|
| Grafik | | Gut |
| Sound | | Befriedigend |
| Bedienung | | Gut |
| Spieltiefe | | Sehr gut |
| Multiplayer | Nicht vorhanden | |



Erstklassig eingedeutschtes Experten-Spiel.

Reise ins Märchenland

The Longest Journey

Wer kann die Zwilligswelten Arcadia und Stark vor dem Untergang bewahren: ein Soldat? Ein Zauberer? Nein, eine Kunststudentin ist die Retterin.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

Auf dem Fantasy-Planet Arcadia erzählen sich die Leute Legenden von einer merkwürdigen anderen Dimension. Dort soll es angeblich keine Magie geben, dafür aber pferdelose Wagen, hundert Meter hohe Gebäude und Maschinen, die wie Drachen fliegen. Die 18jährige Schülerin April hingegen, Bewohnerin der Zukunftswelt Stark, hätte sich niemals träumen lassen, daß ein Zauberland wie Arcadia existiert. Und doch ist sie es, die beide Welten vor dem Chaos retten muß. Auch wenn sie das zu Beginn ihrer phantastischen Reise noch nicht ahnt...

Heldin in Unterwäsche

The Longest Journey spielen Sie wie ein normales Point-and-click-Adventure im Stil von Monkey Island 3. Ihre Heldin April Ryan läuft dabei als ordentlich animierte Polygon-Figur vor schön gerenderten Hintergründen herum, wobei sie zuweilen die Klamotten wechselt – ein nettes Detail, wenn man bedenkt, daß andere Spielehelden oft nichts dabei finden, mit Plattenrüstung ins Bett zu gehen. Wenn Sie mit dem Maus-Cursor über ein manipulierbares Objekt fahren, wie etwa einen Schrank, wird dessen Bezeichnung eingeblendet. Ein Klick öffnet ein simples Menü, in dem Sie wählen, ob das Ding angefaßt, angesprochen oder an-



Im Märchenland **Arcadia** plaudert April mit allerlei merkwürdigen Gestalten.

geschaut werden soll, wobei die Reden-Option erst gar nicht erscheint, wenn sie sinnlos wäre – schließlich möchte niemand stundenlange Gespräche mit einem Straßenschild führen. Wenn ein Gegenstand mitgenommen werden kann, läßt April ihn in ihrem unendlichen Inventar verschwinden.

Dabei findet sie sogar noch Zeit, ein kleines Tagebuch zu führen, in dem sich wichtige Entwicklungen der Geschichte nachlesen lassen.

April im Wunderland

Die Protagonistin April Ryan plant ein Kunststudium und kellnert nebenher

Gunnar Lott

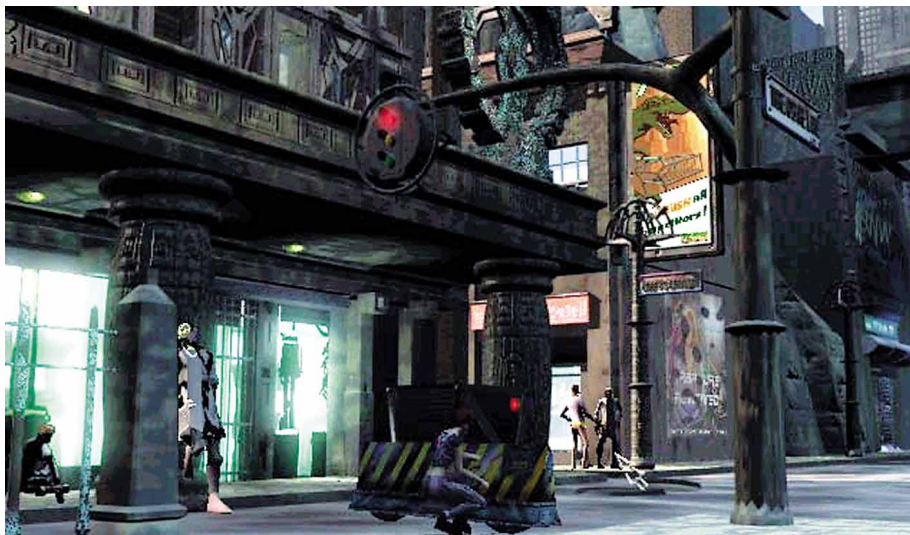


Das Genre lebt!

Darauf habe ich lange gewartet! Endlich wieder ein Adventure im Stil alter LucasArts-Spiele, das alles mit-

bringt, was ein richtiges Abenteuer braucht: Knifflige Rätsel, eine starke Story (die von Stunde zu Stunde besser wird) und eine sympathische Heldin.

Allerdings sind mir die Rätsel teilweise etwas zu unlogisch ausgefallen. Und so nett die Dialoge auch sind, zuweilen nervt mich das jungmädchenhafte Geplapper von April doch etwas. Außerdem hätte ich mir das Spiel etwas weniger geradlinig gewünscht. Nichtsdestotrotz ist *The Longest Journey* für alle Fans der aussterbenden Point-and-click-Adventures ein strahlender Lichtblick.



In den düsteren Häuserschluchten von **Stark** muß unsere Heldin eine Straßensperre manipulieren.

im angesagten Fringe Café, ist also ein ganz normales Mädchen. Sie lebt in Stark, einer großen Stadt mit **Blade-runner**-Ambiente. Zu Beginn denkt sie sich nichts dabei, daß sie zuweilen von Drachen und einer fremden Welt träumt, bis ein schräger Typ namens Cortez ihr ein Geheimnis enthüllt: Sie kann zwischen den Dimensionen reisen und soll gegen unheimliche Mächte kämpfen. Die Schergen der mysteriösen Gruppe Vanguard wollen nämlich die magische Barriere zwischen dem Märchenland Arcadia und der Sciencefiction-Welt Stark niederreißen, was zu Chaos und Zerstörung führen würde.

Ente-Einsatz

Butter und Brot eines Adventures sind die Rätsel, bei **The Longest Journey** ist das

nicht anders: Für jeden kleinen Fortschritt in der spannenden Story muß April eine Aufgabe erledigen. Die Puzzles glänzen durch Vielfalt und Komplexität, sind aber teilweise etwas arg knifflig ausgefallen, weshalb Einsteiger zuweilen Probleme haben dürften. Beispiel gefällig? Um im zweiten Kapitel einen Schlüssel aus einem Spalt zu bekommen, muß April eine Klemmzange, eine aufgeblasene Gummiente und eine Wäscheleine kombiniert einsetzen. Dabei muß die Ente auch noch im richtigen Moment die Luft verlieren, damit es klappt. Andere Rätsel lösen sich durch Multiple-Choice-Gespräche mit Bewohnern Starks und Arcadias, sehr selten muß April außerdem wie in **Myst** Maschinen manipulieren. **GUN**



Insgesamt 30 Minuten **Zwischensequenzen** belohnen Sie für eifriges Knobeln.

The Longest Journey

| | | | |
|---------------------|---|--------------------|--------------------|
| Genre: | Adventure | Preis: | ca. 80 Mark |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis | Hersteller: | Egmont Interactive |
| Sprache: | Englisch (Deutsch in Vorb.) | Festplatte: | Ca. 220 bis 700 |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden | Spieler: | Einer pro Original |
| 3D-Karten: | <div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div> | | |

| Minimum | Standard | Optimum |
|---|---|---|
| Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte | Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte |

| | | |
|-------------|-----------------|-----|
| Grafik | | Gut |
| Sound | | Gut |
| Bedienung | | Gut |
| Spieltiefe | | Gut |
| Multiplayer | Nicht vorhanden | |



Schönes Abenteuer für Knobel-Geübte.