

Adventures

Martin Deppe



Geheim – Lesen verboten! Sicherheitsstufe Eins Alpha

In die Kategorie »gehobener Blödsinn« gehört eigentlich die Art und Weise, mit der Ion Storm und Kult-Designer Warren Spector derzeit um frühe Aufmerksamkeit für das Rollenspiel Deus Ex werben. Auf der offiziellen Web-Seite (www.deusex.com) erweckt eine schnöde Textmeldung den Eindruck, daß die Seite gerade von einer hochgeheimen US-Behörde geschlossen wurde. Und die Entwickler behaupten steif und fest, im Spiel »versehentlich« die Existenz einer noch geheimen Über-CIA aufzudecken.

Die Masche ist zwar gnadenlos bei Akte X abgekupfert, wirkt bei PC-Spielen aber unverbraucht und macht Lust auf mehr. Mir persönlich gefällt das viel besser als die leeren Versprechungen, mit denen manch anderer Hersteller seine Produkte anpreist. Da zeigt es sich wieder mal: Ideen zählen, gerade im Adventure-Bereich.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Diablo	Rollenspiel	–	88%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
10	Floyd	Adventure	12/97	86%
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
15	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
16	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
17	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
18	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
19	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
20	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
21	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
22	Soul Reaver	Action-Adventure	NEU	76%
23	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
24	Might & Magic 7	Rollenspiel	9/99	75%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

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]

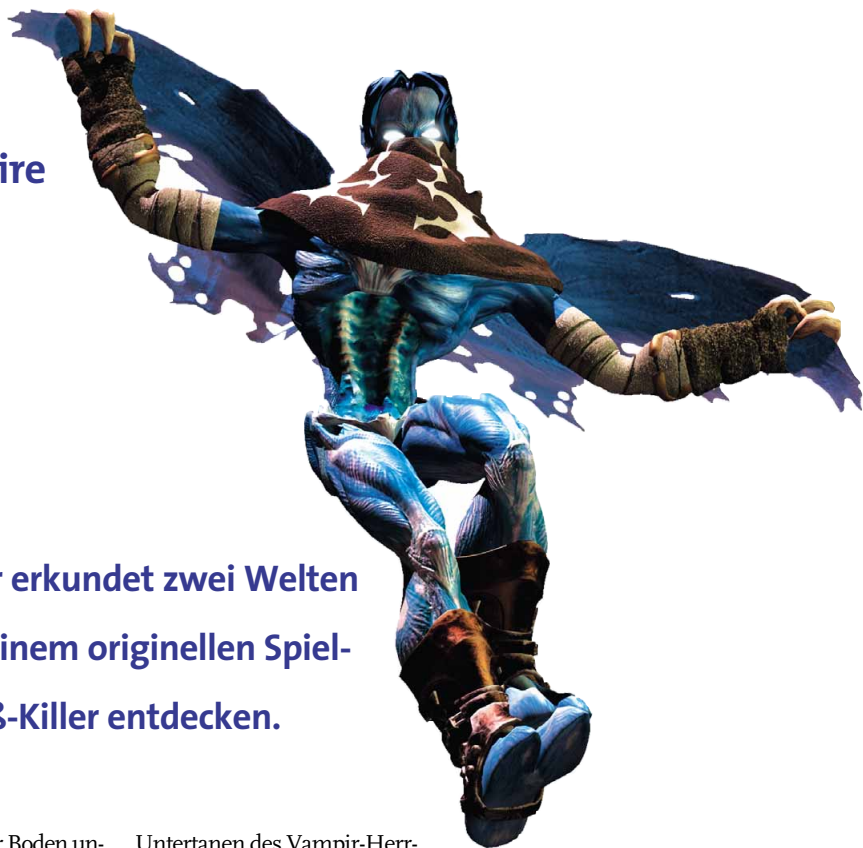
Inhalt

Tests

Soul Reaver	152
System Shock 2 Deutsch	156
Amerzone	157
Ultima Online Tagebuch	158

Dimensionstanz der Vampire

Soul Reaver



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Ein rachsüchtiger Ex-Blutsauger erkundet zwei Welten gleichzeitig – und muß neben einem originellen Spielkonzept auch überflüssige Spaß-Killer entdecken.

Peter Steinlechner



Vampir-Profis beißen zu

Graf Dracula kann einpacken: Mein neuer Lieblingsvampir heißt

Raziel. Soul Reaver hat eines der faszinierendsten Spiel-Konzepte, die mir seit langer Zeit untergekommen sind. Die Idee (samt ihrer Umsetzung) mit den beiden Parallelwelten sorgt für völlig neue Spielerlebnisse, und was das Programm an Rätseln aufführt, ist ebenfalls alles andere als blutleer. Ödes Kistenschieben ist die Ausnahme, originelle Puzzlekost die Regel.

Vermeidbarer Frust

Soul Reaver hätte alle Zutaten für ein Kultspiel – wenn überflüssige Macken nicht für Frust sorgen würden. Zum einen die Kämpfe. Warum darf ich das effektive Schwert nicht immer benutzen, sondern muß mir mit fast jedem 08/15-Standardgegner eine zeitraubende Dauerschlacht liefern? Und wenn ich ihn dann besiegt habe, steht gleich der nächste hinter mir.

Ein anderes Problem ist die fehlende Übersicht: In der riesigen Welt bekomme ich nur sehr vage Hinweise. Die vergeigte Speicherfunktion fällt da fast schon nicht mehr ins Gewicht. Eine klare Kaufempfehlung ist Soul Reaver, wenn Sie in Action-Adventures vor allem clevere Rätsel wollen und über die genannten Mängel hinwegsehen können – für alle anderen bleibt der tatsächliche Spaß weit hinter den Möglichkeiten zurück.

Vielleicht ist der Boden unter unseren Füßen in anderen Sphären kein flauschiger Teppich, sondern ein schleimiges Pflaster. Möglicherweise verspeisen an unseren frisch tapezierten Wänden fette Geisterspinnen verwesendes Fleisch, und unsichtbare Spukgestalten drehen um uns herum kettenrasselnd ihre ewigen Runden. Gut, daß wir von sowas nichts mitbekommen. Der Held Raziel im Action-Adventure **Legacy of Kain: Soul Reaver** hat da weniger Glück. Von allen untoten

Untertanen des Vampir-Herrschers Kain wachsen ausge-rechnet ihm Flügel. Die Strafe folgt sofort: Er muß ein paar Jahrtausende in höllischen Abgründen schmoren. Irgendwann erhebt er mit Rache-gelüsten wieder auf. Und möchte wissen, was mit ihm geschah, welches Schicksal seine verschwundenen Brüder ereilt hat und wo endgültige Erlösung winkt. Fortan lenken Sie Raziel durch die Welten der Lebenden und der Toten, lösen gemeinsam Rätsel und bekämpfen fiese Monster.

Himmel und Hölle

Die beiden Welten sind in **Soul Reaver** keine getrennten Gebiete, sondern existieren im gleichen Raum. Wenn Raziel zur materiellen Dimension wechselt, verläßt er zwar die Geistersphäre, aber nicht seine direkte Umgebung. Deren Aussehen ändert sich mitunter allerdings gewaltig: Glatte Mauern morphen zu Felswänden, solide Säulen verwandeln sich vor Ihren Augen in Ruinen. Besonders groß



In Kämpfen wie gegen die ekligen **Spinnenwesen** dreht sich die Schulterkamera zur Seite.

sind die Unterschiede an spielerisch entscheidenden Stellen. Etwa, wenn Sie plötzlich in einer Sackgasse stecken. Weder Tür noch Tor sind zu erkennen, nur der Gang zurück – und eine Plattform, oben im Dunkeln. Sie geben die feste Form auf und sehen als Geist, wie Wackersteine sich aus der Wand schieben oder Pfeiler sich senken.

Gezielter Rollentausch

Die eigentliche Herausforderung in **Soul Reaver** sind Puzzles. Die meisten verlan-

Rätseln müssen Sie seine unterschiedlichen Fähigkeiten kombinieren. Beispiel Sackgasse: Dort wechseln Sie in die Geisterwelt und erreichen sonst unzugängliches Gebiet. Dann materialisieren Sie sich



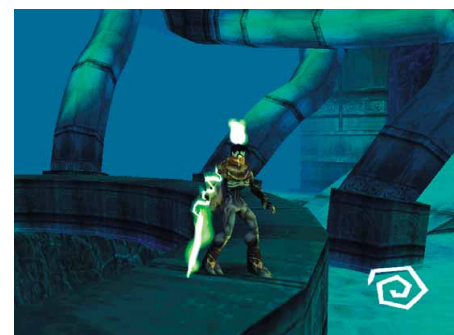
Kisten können Sie auch kippen und drehen.

Spinnenwesen oder glutäugige Echsenkrieger: Sie können die Armee des Bösen nicht einfach niederstrecken – die ist schließlich vampirischer Abstammung. In **Soul Reaver** müssen Sie Ihre Gegner erst bewusstlos schlagen und anschließend an Wandhaken pfehlen, ins Wasser tunken oder ins Sonnenlicht werfen. Das liest sich makaber, wirkt im Spiel aber noch erträglich; allerdings ist die

Prozedur auf Dauer schlicht zeitraubend. Eher die Denkmuskeln als die Trefferkünste sind bei Begegnungen mit Endgegnern gefragt: Gleich den ersten etwa können Sie nicht im Kampf besiegen, sondern müssen ihn unter herabstürzenden Gittern begraben – an sich ist das ganz einfach, aber man muß langwierig herausfinden, wie es geht.

Nebel in Transsylvanien

Soul Reaver wurde für die Playstation entwickelt. Die Animationen der PC-Version sind gelungen, aber die Texturen wirken blaß, außerdem



Beim **Wechsel** ins Geisterreich verbiegen sich die Pfeiler, so daß Raziel drüberlaufen kann.

engt starker Nebel die Sichtweite ein. Dafür läuft sie selbst auf langsamen Rechnern problemlos. Schlimm wirkt sich die Konsolen-Abstimmung in Sachen Speicherfunktion aus: Sie können den Spielstand zwar überall sichern, aber das betrifft lediglich die erfüllten Aufgaben. Feinde tauchen regelmäßig wieder auf, und Sie starten grundsätzlich am gleichen Ort und müssen sich immer bis zur zuletzt erreichten Position vorarbeiten. **PS**

In späteren Levels mutiert Ihr **Schwert** sogar zur Fernkampf-Waffe.

gen geschicktes Wechseln zwischen den Welten: Nur in fleischlicher Form kann Raziel Türen öffnen und Kisten verschieben, gelangt aber beispielsweise nicht durch Wasser hindurch. In den meisten

und betätigen einen Schalter. Rasch ein Wechsel zurück, als Geist hupsen Sie über eine Plattform, die sonst unter Ihrem Gewicht hinuntersausen würde. Schnell flattern Sie mit den Stummelflügeln (Sie können nur kurze Zeit gleiten) ins Freie. Im Spielverlauf erlernt Raziel zusätzliche Fähigkeiten und kann etwa durch Gitter schweben oder Wände hochklettern.

Armee der Finsternis

Während Sie sich durch die Welten knobeln, wollen Ihnen allerlei böse Biester an den untoten Kragen. Seien es



Sobald Gegner bewusstlos herumwanken, kann Raziel sie per Schwert **pfehlen**.

Soul Reaver

Genre: Action-Adventure

Anspruch: Profis

Sprache: Deutsch

Preis: ca. 90 Mark

Spieler: Einer

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Eidos

System: Windows 95

Anleitung: Deutsch

Festplatte: ca. 140 bis 400 MByte

Minimum

Pentium 166

32 MByte RAM, 4fach CD

3D-Karte

Standard

Pentium 200

32 MByte RAM, 8fach CD

3D-Karte

Optimum

Pentium II/233

32 MByte RAM, 8fach CD

3D-Karte

Grafik

Sound

Bedienung

Spieltiefe

Multiplayer

Gut

Gut

Befriedigend

Gut

Nicht vorhanden

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut



Innovativer Blutsauger mit Komfortmacken.

Allein unter Mutanten

System Shock 2

Deutsche Version

Die nervenaufreibende Spannung des Überlebenskampfes im Weltraum bleibt auch auf Deutsch erhalten.

Als letzter Überlebender einer Raumschiffkatastrophe kämpfen Sie sich in **System Shock 2** von Deck zu Deck des Forschungsschiffs »von Braun«, das von Mutanten und den Robotern des durchgeknallten Hauptcomputers nur so wimmelt. Gegen die Feinde setzen Sie sich mit 13 Waffen zur

Wehr. Reine 3D-Action ist allerdings nur ein Teil des Spiels; Sie lösen zahlreiche Rätsel und erhalten dafür Upgrade-Module, die Sie in die Steigerung Ihrer Fähigkeiten investieren können.

Sprachkünstler

Das superspannende Action-Rollenspiel zieht einen Großteil seiner packenden Atmosphäre aus der annähernd perfekten Soundkulisse. Die englischen Sprecher paßten so gut, daß wir dachten, die deutsche Version könne eigentlich nur schlechter werden. Doch wir wurden eines besseren belehrt: Auch die deutschen Stimmen sind exzellent. So spricht etwa die Forscherin Delacroix mit dem gleichen französischen Akzent wie im englischen Original. Alle Bildschirmtexte und Begriffe wurden sauber übertragen; sogar die Beschriftungen an den Wänden sind nun in Deutsch statt in Englisch abgefaßt.

Alles rote Blut wurde allerdings grün umgefärbt. Außerdem hat Electronic Arts einige Szenen entschärft; so fehlt von einem erhängten Mann in der deutschen Fassung jede Spur.

CS

Christian Schmidt

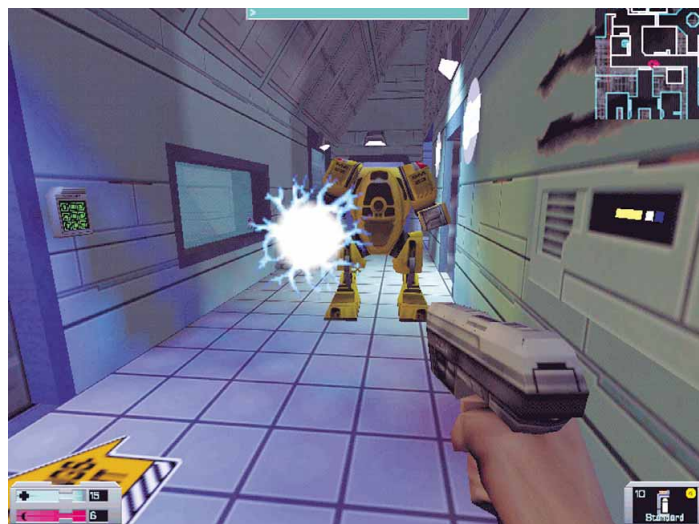


Super Stimmen

Zunächst das Zuckerbrot für Electronic Arts' Lokalisierungsabteilung: Die deutsche Übersetzung ist prak-

tisch perfekt. Die Stimmen sind passend und nah am Original, die Atmosphäre stimmt. Sogar die Texturen wurden angepaßt – eine sehr gute Arbeit.

Jetzt die Peitsche: Warum um alles in der Welt liegen die Crewmitglieder in grünem Blut? Das ist nicht nur häßlich, es ist auch hanebüchener Unsinn; denn die tote Besatzung bestand aus Menschen, und die bluten nun mal rot! So blinde Katzbuckelei vor den deutschen Behörden aus Angst vor Indizierung ist zwar ärgerlich, aber für den Spielspaß nicht entscheidend. Ich habe System Shock 2 schon zweimal durchgespielt – mit der deutschen Version ist bald ein dritter Durchgang fällig...



Wenn die Wartungsroboter Jagd auf einen machen, rast des Spielers Puls.



Vorher und Nachher: Das Blut ist umgefärbt, die Beschriftungen übersetzt.

System Shock 2

Genre: Action-Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Looking Glass
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 200 bis 450 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Auch auf Deutsch ein brillantes Spiel.



Amerzone

Dschungelreise ins verlorene Land.

Kurz vor seinem Ableben zitiert Sie der kränkelnde Professor in seinen Leuchtturm, um Sie auf eine gefährvolle Reise zu schicken: Sie sollen ins abgelegene Tropenreich Amerzone vorstoßen,

um den legendären weißen Vögeln ihr Ei zurückzubringen – das hat der Forscher nämlich Jahrzehnte zuvor gepopst. Bevor Sie aufbrechen, müssen Sie erst einmal das Ei im Keller des Leuchtturms finden. Sie bewegen sich im Spiel ohne Übergang von Standbild zu Standbild. In jedem Panorama können Sie sich um 360 Grad frei umsehen. Wenn der Mauszeiger über einem interessanten Objekt schwebt, ändert er die Form. Auf Mausklick nehmen Sie dann etwa Objekte ins Inventar auf. Die fürs Genre typischen Logikrätsel kommen fast nicht vor, die Aufgaben beschränken sich auf simples Gegenstandsuchen-und-anwenden.

CS



Kaum im
Tropenreich
angekommen,
geht unserem
Schiff das
Benzin aus.

Christian Schmidt

Kurzer Spaß

Bloß keine Experimente! Amerzone sieht gut aus (wie fast alle anderen Render-Abenteuer) und hat keine einzige neue Idee (wie alle anderen Render-Abenteuer). Die Rätsel sind so unspektakulär, daß auch Gelegenheitsspieler Amerzone an einem Wochenende durchspielen. In der kurzen Zeit werden Sie dank einiger Gags und netter Videos aber trotzdem ganz gut unterhalten.

Amerzone

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 MByte

3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 266
64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div><div></div></div>	Gut
Spieltiefe	<div><div></div></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div><div></div></div>	Nicht vorhanden

Unspektakuläres, nettes kleines Abenteuer.



Belle ist in ihrer Quest nicht aufzuhalten.



KAPITEL 23

Ultima Online Tagebuch

Während UO 2 erste Schatten wirft, fordern Spieler den Fun-Server zurück, der nur ein Experiment war.

Pünktlich zum zweiten Jahrestag ihres Internet-Britannia hat Origin offiziell **Ultima Online 2** angekündigt.

Inzwischen wird Siege Perilous, der von Origin als Veteranen-Shard geplante Server, von den PvP-Spielern nicht wie erwartet als Ersatz für das Abyss-Shard akzeptiert. Abyss bot mit seinen Color Wars (eine Art Capture-the-flag-Modus) und Skillgates (ersparen die übliche, mühsame Charakterentwicklung) einerseits eine Menge Spaß, aber auch wertvolle Gelegenheit, »verlustfrei« PvP zu üben und Was-wäre-wenn-Szenarios durchzuspielen. Eine Player-Petition im Internet, mit dem Ziel, das Fun- und Trainings-Shard zu reetablieren, erreichte in wenigen Tagen nahezu 1.000 Unterschriften.

→ www.uo2.com/

→ <http://uopower.drtwister.com/>

Belle Star's Diary Plumpe Anmache

Der schwarze Reiter zeigte sich wenig beeindruckt davon, daß er einer Dame der Gesellschaft gegenüberstand. »Ihr

kleidet Euch wie ein Mann«, entgegnete er, »so nehme ich an, Ihr werdet auch wie einer kämpfen.« Holla! Ein Streithansel, der mich aufhielt, das hatte mir gerade gefehlt. »Verzeiht, wenn ich ablehne, aber ich habe keine Zeit für eitle Duelle.« »Ha! Was könnte wohl wichtiger sein als ein ehrenhafter Waffengang unter Edelleuten?« Der Kerl war offenbar ein Schafskopf. »Nun Sir, nicht, daß es Euch etwas angehe. Doch suche ich meine Schwester, die möglicherweise von dunklen Mächten entführt wurde.«

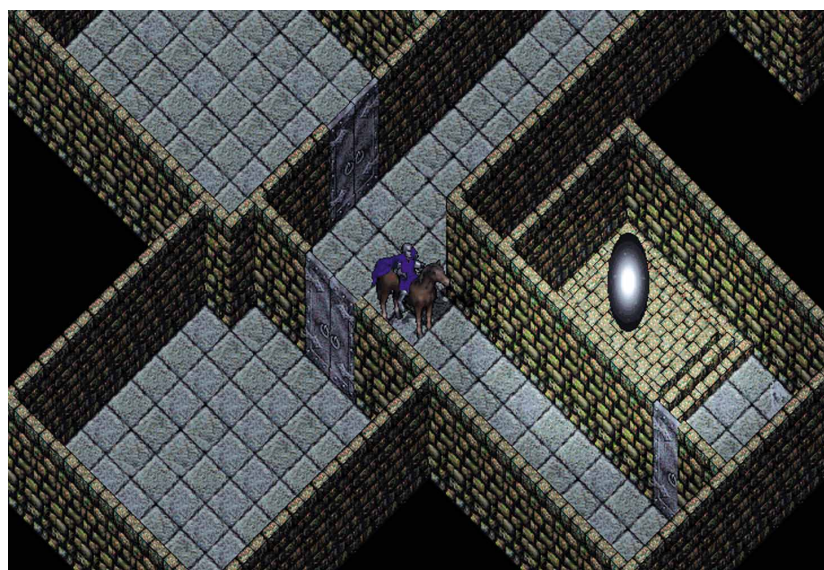
Frecher Angriff

»Eure Schwester, sagt Ihr. Gleicht sie Euch?« »Nun, was erwartet Ihr, wir sind Schwestern. Sie hat allerdings rotes Haar.« »Dann habe ich sie vorhin drinnen gesehen, als sie gerade das schwarze

Moongate betrat. Nun stellt Euch und kämpft, bevor ich Euch einlasse.« Mit diesen Worten zog er sein Schwert, hob den Schild an und setzte

Komischer Anblick

Bei Leah suchte ich das magische Zeichen für Shame heraus und stellte mir vor,



Schwarze Moongates verbinden die verschiedenen Ebenen des Dungeons von Shame.

seinen Klepper in Bewegung. Würdige ich ihn auch nur einer Entgegnung oder dankte ihm gar für den Hinweis? Nein, ich beschloß, den Idioten einfach stehen zu lassen und verschwand unter Anrufung des Recall-Zaubers durch meine Rune zu Leiahs öffentlicher Runenbibliothek.

wie mein ach so ehrbarer Widersacher grad, vom Schwung seines herzhaften Schwertstreichs ins Leere getragen, vom Gaul purzelte. Ich bot wohl einen seltsamen Anblick, als ich kichernd im Innern der Höhle erschien. Einige ebenso verdutzte wie lebensmüde Erdelementare später stand ich vor dem dunkel glühenden Mondtor. Soweit ich wußte, führte es auf die nächsttiefere Ebene des Dungeons.

CG

(wird fortgesetzt)

Statt dröger Farbcodierung tragen alle UO-Server neuerdings eigene Wappen.



Drachenfels



Europa



Atlantic



Chesapeake



Catskills



Testcenter



Siege Perilous