

Adventures

Martin Deppe



Schockschwerenot!

Na also, es geht doch: Im letzten GameStar habe ich mich an dieser Stelle über das atmosphäretötende Uralt-Ambiente von **Might & Magic 7** beschwert. Zumindest Looking Glass hat meine Stoßgebete wohl gehört – und mit **System Shock 2** einen wahnsinnig spannenden, stimmungsvollen und auch ganz nett anzusehenden Genre-Mix aus Rollen- und 3D-Actionspiel hingezaubert. Und das in der Fortsetzung eines absoluten Klassikers, der mir immer noch eine wohlige Gänsehaut verschafft, wenn ich nur an ihn zurückdenke.

System Shock 2 hat unser gesamtes Team fasziniert. Allen voran Haupt-Tester Christian; die Begeisterungsrufe aus seinem abgedunkelten Büro sprechen für sich. Wenn der heiße Rollenspiele-Herbst hält, was sein Auftakt verspricht, werden wir bald Ohrenstöpsel brauchen. Vor allem Gunnar – der sitzt Christian direkt gegenüber...

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	NEU	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	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
14	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
16	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
17	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
18	Darkstone	Rollenspiel	NEU	80%
19	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
20	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
21	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
22	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
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

System Shock 2	160
System Shock 2	
Technik-Check	164
Darkstone	166
Ultima Online	
Tagebuch	168
Dark Secrets of Africa	169

Der Fluch der Technik

System Shock 2

Der Sciencefiction-Reißer mischt 3D-Action, Rollenspiel und Dauerspannung zum pulstreibenden Jäger-und-Gejagter-Spiel.



Facts

- 10 Decks
- 21 Gegnertypen
- 13 Waffen
- 35 Psi-Sprüche

Eine riesige Raumstation, darin Tausende von Wissenschaftlern, Ingenieuren und Offizieren, alle tot. In den Gängen patrouillieren geistlose Mutanten, von einem Killervirus entstellt. Gelegentlich blitzt Laserfeuer: Die Wächter schießen auf den einzigen Überlebenden, der durch die engen Korridore huscht. Er wird gejagt von Shodan – der Computer-KI, die im Bann

einer Allmachtsphantasie die Kontrolle an sich gerissen hat. Doch der Rächer entkommt allen Fallen, kämpft sich bis zum Computerkern vor und löst die Selbstzerstörung aus – die Raumbasis verglüht, Shodan ist besiegt.

Diese nervenaufreibende Sciencefiction-Jagd erlebten Computerspieler 1994 in System Shock. Damals mischte Looking Glass 3D-Action mit spannender Story und Rollenspiel-Anleihen zu ei-

nem der besten Spiele des Jahres. Fünf Jahre später erscheint nun der Nachfolger – und wieder ziehen Sie als Einzelkämpfer in 3D los, um einem übermächtigen Feind das Handwerk zu legen.

Reise ins Chaos

Nach dem Fiasko mit der verrückten KI Shodan vergehen 30 Jahre, ehe der federführende Konzern TriOptimum ein neues Projekt ins Leben ruft. Die »von Braun«, das erste

Raumschiff mit Überlichtgeschwindigkeit, tritt unter Begleitung einer Militärfregatte zum Jungfernflug an. Die Forschungsreise wird zum Desaster: Nach einigen Monaten brechen alle Kontakte zur Erde ab, an Bord der beiden Schiffe bricht das Chaos aus. Mitten im Tumult wachen Sie auf und reiben sich benommen vom Heilschlaf die Augen, als eine Explosion das nahe Fenster in Scherben reißt. Eine barsche Frauen-



Aus sicherer Höhe schießen wir mit dem Granatwerfer einen Brandsatz auf einen Mutanten (640x480, Direct 3D).

stimme erklärt Ihnen über Intercom kurz und knapp, daß Sie ein Cyberimplantat im Schädel tragen, einer der wenigen Überlebenden auf den havarierten Schiffen sind und zu Deck 4 kommen sollen, aber pronto. Zwischen Ihrer Etage und dem Zielort liegen ärgerlicherweise vier gegnerverseuchte Stockwerke. Der durchgeknallte Bordcomputer Xerxes und eine aggressive Mutantenrasse, die sich selbst »die Vielen« nennt, machen Ihnen das Leben schwer. Sie müssen herausfinden, was auf der »von Braun« schiefgelaufen ist. Und natürlich überleben.

terschiedlichen Anfangswerten und anderer Ausrüstung. Echte Unterschiede zwischen den Charakteren gibt es nicht, auch ein Agent kann später zum Waffennarr werden.

Zukunfts-Talente

Ihr Charakter besitzt fünf rollenspieltypische Grundwerte: Stärke, Ausdauer und Beweglichkeit bestimmen die körperliche Leistungsfähigkeit des Helden. Futuristischer wird's bei Psionik und Kybernetik – ersteres benötigen Sie für starke Psi-Sprüche, letzteres beeinflusst Ihr technisches Geschick. Das kommt bei den fünf sekundären Fertigkeiten



Die **Cyborg-Mütter** kümmern sich um die Mutantenbrut. Kein Wunder, daß der Nachwuchs schlecht gelaunt ist (640x480, Direct 3D).

Waffen herumbasteln, Forschung benötigen Sie zur Nutzung unbekannter Technologien. Ihr Held ist außerdem unterschiedlich gut im Umgang mit vier Waffenklassen und kann in fünf Kategorien neue psionische Fähigkeiten erlernen.

Spezialisten gefragt

Klar, daß der frisch erwachte Soldat zu Spielbeginn noch etwas schwach auf der Wertebraut ist. Mit jeder erfolgreich gelösten Aufgabe schreibt Ihnen das Spiel aber einige Cyber-Credits gut, das Zukunfts-Äquivalent von Erfahrungspunkten. Damit können Sie an Konsolen, die auf allen Decks vorhanden sind, Ihre Fähigkeiten steigern. Wenn Sie etwa Ihre Stärke um einen Punkt anheben, schlagen Sie fortan kräftiger zu

und können mehr Gegenstände im Inventar tragen. Weil die Cyber-Credits rar sind, kommen Sie um die Spezialisierung Ihres Charak-



Alles steht Kopf: In einem späten Level ist die Gravitation **umgekehrt**.

Hacker & Co.

Bevor das eigentliche Abenteuer losgeht, erschaffen Sie in der Militärakademie Ihren Charakter. In vier Trainingsparcours lernen Sie schnell und verständlich die Grundlagen der Spielsteuerung, dann haben Sie die Qual der Wahl: Sie können **System Shock 2** als fast beliebige Kombination aus drei Charakterklassen spielen. Der Marine ist ein Spezialist im Umgang mit Waffen, der Navy hat ein Faible für Technik, der Spezialagent meistert Psi-Fähigkeiten. Je nachdem, welchen Schwerpunkt Sie wählen, beginnen Sie das Spiel mit un-

zum Einsatz: Per Hacken knacken Sie Elektronikschlösser. Reparieren, Modifizieren und Wartung lassen Sie an



An der Wand hängt ein begehrtes **Sturmgeschütz** – leider mag sich der pflichtbewußte Sicherheitsroboter nicht davon trennen.

Jörg Langer



Als Hacker-Krieger gegen Zombies

Eine derart wilde Genre-Mischung wie **System**

Shock 2 ist mir selten untergekommen: 3D-Action meets Rollenspiel meets Horror meets Sciencefiction. Typische Hacker-Elemente werden ebenso geboten wie beängstigendes Aliens-Feeling – und die Übergänge sind fließend. Mit anderen Worten: Wenn Sie **System Shock 2** einmal anspielen und nicht vor der Bedienungsvielfalt zurückschrecken – dann sind Sie verloren!

Genialer Einstieg

Wer freilich schon typische 3D-Shooter zu kompliziert findet, wird **System Shock 2** hassen. Alle anderen haben die wesentlichen Bedienelemente nach den ins Spiel eingewobenen Tutorials hinreichend kapiert, wählen dann noch innovativ ihre Charakterfähigkeiten und landen in einer Situation, wie es sie brenzlicher seit **Half-Life** nicht mehr gegeben hat. Sie merken schon: **Looking Glass'** neuestes Baby hat es mir angetan, auch wenn mich die effekt-schwachen Waffen und die klobigen Figuren etwas stören. Doch was ist das gegen die mörderische Atmosphäre, die super-spannende Story oder den Tiefgang in Sachen Problemlösung? Mein Ratschlag: Kaufen, spielen, fürchten und genießen.



Die flinken **Cyborg-Assasinen** gehören zu den gefährlichsten Gegnern (800x600, Direct 3D).

ters nicht herum. Wer alle vier Waffenfähigkeiten gleichmäßig steigert, wird nie die besten Schießprügel benutzen können. Spezialisten ballern dagegen zum Spielende mit der mächtigen Fusionskanone, können aber vielleicht einen Granatwerfer gerade mal als Türstopper einsetzen.

Jeder spielt anders

Je nachdem, welche Eigenschaften Sie bevorzugen, spielt sich System Shock 2 immer ein wenig anders. Während ein Waffenspezialist einen automatischen Geschützturm kurzerhand in Stücke sprengt, schleichen sich Psi-begabte

Helden per Unsichtbarkeit daran vorbei. Hacker knacken dagegen ein nahes Sicherheitsterminal und polen das Geschütz um, so daß es für einige Zeit auf alle Roboter im Umkreis ballert. Jedes Talent erkaufen Sie mit kleineren Nachteilen: Ohne Kenntnisse im Hacken müssen Sie auf den Nachschub aus gesicherten Containern verzichten; der wenig waffenkundige Hacker verschleißt dafür eine Pistole nach der anderen, weil er sie nicht reparieren kann. Trotzdem können Sie dank perfekter Spielbalance jede Situation mit den Fähigkeiten lösen, die Sie gerade besitzen.

Infos einblenden

Über die Leichen der Crew stolpern Sie an allen Ecken und Enden; die Taschen der Verbliebenen enthalten aber oftmals noch nützliche Dinge. Wenn Sie einen Gegenstand in der Spielgrafik aufnehmen oder manipulieren können, erscheint auf kurze Distanz ein grüner Rahmen um das Objekt. Ein Rechtsklick führt

die passende Aktion aus: Ein Schalter wird gedrückt, eine Munitionsschachtel wandert in Ihr Inventar.

Während Sie sich bewegen, beschränken sich die Displays auf das Wesentliche. Zwei Kästen am unteren Bildrand zeigen Ihren Gesundheitszustand und die aktive Waffe. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen oder die Tab-Taste drücken, wird das Interface eingeblendet. Im Inventar plazieren Sie Objekte auf einem Kästchengitter, per Rechtsklick wenden Sie Heilspritzen oder andere Mittelchen an. Auf einer Multifunktionsanzeige am

rechten Bildschirmrand blättern Sie durch Ihre Charakterwerte, ein Fenster links führt automatisch Buch über eingegangene Nachrichten und zu erfüllende Aufgaben. Per Knopfdruck können Sie eine detaillierte Karte jedes Levels einblenden, auf der alle interessanten Punkte automatisch markiert werden. Damit Sie die Orientierung nicht verlieren, läßt sich eine Minikarte permanent in eine Bildschirmecke legen.

Vielseitige Gegner

Auf Ihren Erkundungstouren durch das verwüstete Raumschiff sind Sie nicht allein. Bordcomputer Xerxes schickt Ihnen seine Roboterarmee auf den Hals, und auch die willenlosen Mutanten der »Vielen« heften sich an Ihre Fersen. Die Gegnerrichte an Bord der »von Braun« ist nicht sehr hoch, dafür entstehen innerhalb eines Levels gelegentlich neue Feinde; Sie sind also auch in schon erforschten Gegenden nicht vor Überfällen sicher. Nach und nach treffen Sie auf immer mehr unterschiedliche Gegner, die verschiedenartig vorgehen: Ein Bleirohr-schwingender Mutant stürmt brüllend auf Sie zu, leichtfüßige Cyborg-Attentäter flitzen um Ecken und beschießen Sie aus der Distanz mit Energie-Shurricanes.



Riesenmutanten schlagen kräftig zu und halten einige Treffer aus.



Inventar und **Infofenster** dürfen Sie jederzeit einblenden.

Jeder Feind hat spezifische Stärken und Schwächen, wie zum Beispiel Resistenz gegen Energiewaffen oder besondere Anfälligkeit für Psi-Sprüche. Deswegen finden Sie unter den 13 Waffen Ihres Arsenalts auch keine Wunderwumme: die Schrotflinte, die Mutanten löchert, hinterläßt bei Metallgegnern nur Kratzer im Lack. Die Wahl der richtigen Waffe ist für das Überleben an Bord der »von Braun« unerlässlich. Weil der Platz im Inventar begrenzt ist, müssen Sie sich des öfteren entscheiden: Nehm' ich lieber die Laserpistole oder den Granatwerfer?



Die Karte vermerkt wichtige Orte automatisch.

Spaß mit Feuerwaffen

Für die meisten Waffen finden Sie verschiedene Munitionsarten, die zu besonderen Zwecken taugen. Anti-Personen-Kugeln schädigen organische Gegner besonders schwer, EMP-Granaten lassen bei Robotern die Schaltkreise durchbrennen. Mit jedem abgefeuerten Schuß leidet der Zustand der Waffen, und die



Was hat dieser Mann wohl gesehen? Crew-Leichen finden Sie überall.

Treffsicherheit sinkt. Fällt die Verfassung von zehn auf null Punkte, wird das Schießisen unbrauchbar. Per Reparieren-Fähigkeit machen Sie kaputte Kampfgeräte wieder einsatzfähig. Außerdem lassen sich die meisten Waffen mit dem entsprechenden Modifizieren-Talent mit einem größeren Magazin oder stärkerer Durchschlagskraft aufrüsten. Mit Hilfe eines Psi-Verstärkers setzen Sie Gedankenkräfte in reale Effekte um. 35 Sprüche in fünf aufsteigenden Klassen können Sie erlernen: die Palette reicht vom Angriffsspruch bis hin zu komplexen Fähigkeiten wie Teleportation, Kopieren von Gegenständen oder Unsichtbarkeit. Jeder Einsatz der Psi-Kräfte nagt allerdings an Ihrem Energiepunktekonto.

Realistische Decks

System Shock 2 verwendet die gleiche 3D-Engine, die auch schon in Looking Glass' Dark Project zum Einsatz kam. Die Grafik wurde aber durch farbige Lichtquellen und hochwertige Texturen ordentlich aufgemöbelt. Die einzelnen Decks der Raumschiffe entsprechen perfekt den zugeordneten Themen: Im Maschinenraum krabbeln Sie durch Wartungsschächte und an riesigen Anlagen vorbei, im Er-

holungsdeck durchwühlen Sie eine Einkaufspassage nach Sonderangeboten und stöbern in den Crew-Kabinen herum. Vor Überraschungen sind Sie nie gefeit: Mal explodieren unerwartet Computer, mal brechen im ungünstigsten Moment Monster durch die Türe.

Die düsteren Geräuscheffekte sorgen für Gänsehaut, etwa wenn Sie das leise Surren eines Roboters hören, ihn aber partout noch nicht entdecken können. Über kurze Audio-Logbücher, die auf allen Decks verstreut liegen, erfahren Sie nach und nach mehr über die Vorfälle auf dem Schiff. Und Ihre Kontaktperson an Bord schickt Ihnen regelmäßig neue Anweisungen und anpeitschende Kommentare.

CS

Christian Schmidt



Schock mit System

Es ist ein Uhr nachts, und die Redaktionsräume erscheinen dunkler als sonst, die Gänge enger, die Schatten

lebendiger. Schuld ist System Shock 2: Mit seiner klaustrophobischen Spannung nagt es gnadenlos an meinen Nerven. Kein anderes Spiel der letzten Monate erzeugte bei mir so ein starkes »Mittendrunk«-Gefühl: Das Innere des Raumschiffs wirkt echt, beim Schleichen durch die schummrigen Gänge jagt jedes kleinste Geräusch Schauer über meinen Rücken. Wenn eine piepsende Sicherheitskamera Alarm auslöst und daraufhin eine Horde Mutanten um die Ecke stürmt, ist mein Puls im Nu auf 180.

Schneller Tod

System Shock 2 vermengt 3D-Action und Rollenspiel auf so perfekte Weise, als hätten die beiden Genres schon immer zusammengehört. In Ihrem Helden züchten Sie keinen Supermann heran, sondern einen Spezialisten; jede Fähigkeitssteigerung will gut überlegt sein. Einsteiger seien jedoch gewarnt: Stellenweise wird System Shock 2 extrem happig, gerade am Anfang stirbt man sehr schnell – dann müssen Sie wieder die penetrant langen Wartezeiten beim Laden des Spielstands auf sich nehmen. Dazu kommt die leicht komplizierte Bedienung, die einige Einarbeitungszeit benötigt. Wenn Sie sich davon nicht abschrecken lassen, werden Sie mit dem bislang stimungsvollsten Spiel dieses Jahres belohnt.

System Shock 2

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium IV266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium IV350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte
Grafik			Gut
Sound			Sehr gut
Bedienung			Sehr gut
Spieltiefe			Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden		

Superspannender Action-Rollenspiel-Mix.



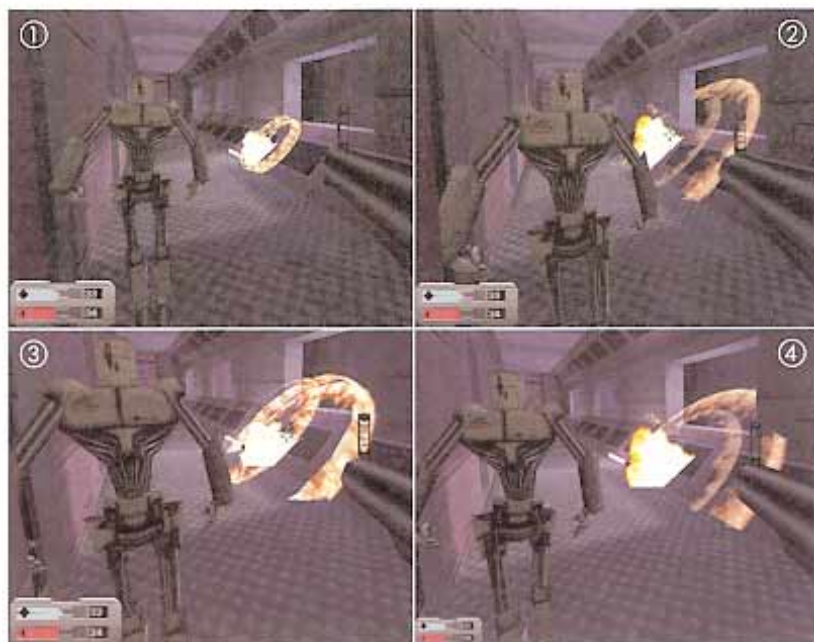
Ganz selten sehen Sie lebende Menschen.

Technik-Check:

System Shock 2

Grafik-Check:

- ① 640x480, Rage 128
 ② 640x480, Voodoo 1
 ③ 800x600, Voodoo 2
 ④ 1024x768, Riva TNT 1



Auf älteren Karten wie der Rage 128 stellt System Shock 2 nicht alle Effekte dar. Auf modernen Karten läuft das Spiel auch in der höchsten Auflösung von 1024x768 sehr ordentlich.

Infos zur Dark-Engine und den Ladezeiten.

Für System Shock 2 nutzt Looking Glass die gleiche Engine wie in Dark Project. Zum etwas zeitgemäßerem Aussehen tragen farbige Lichteffekte und schönere Texturen bei, gegen aktuelle Highend-Shooter sieht System Shock 2 dennoch blaß aus. Dafür bekommen Sie das Action-Rollenspiel schon auf einem Pentium 166 MMX zum Laufen. Eine 3D-Karte ist allerdings Pflicht. Wenn Sie nur 32 MByte RAM im Rechner stecken haben, müssen Sie mit langen Ladezeiten rechnen. Mit 64 MByte geht's flotter, wir empfehlen aber trotzdem die Maximalinstallation (450 MByte Plattenspeicher), um die Wartezeiten zu drücken. **CS**

Die Performance-Tabelle

		Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P166 MMX	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
P233 MMX, AMD K6/300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●
PII/300, Celeron 300	640x480	●	●	●	●	●	●	●	●
	800x600	●	●	●	●	●	●	●	●
	1024x768	●	●	●	●	●	●	●	●

Legende

- unspielbar langsam
 ● mit Einschränkungen spielbar
 ● gut spielbar
 ● nicht möglich
 ● nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: System Shock 2 unterstützt lediglich Direct 3D. Glide und Open GL sind nicht vorgesehen.

LANDSCHAFT: Den Großteil des Spiels verbringen Sie in engen Gängen und Räumen, gelegentlich wandern Sie aber auch durch größere Hallen. Die Gestaltung der Umgebung wirkt sehr realistisch, jede Etage des Raumschiffs entspricht dem zugeordneten Thema (Maschinendeck, Crewdeck etc.).

FIGUREN: Der Schwachpunkt der Dark-Engine. Die Gegner bestehen aus wenigen Polygonen, die mit groben Texturen belegt sind. Die Personen sehen eckig und unecht aus, bewegen sich aber zumindest recht natürlich.

SPEZIALEFFEKTE: Farbige Lichtquellen und Partikeleffekte sind das höchste der Gefühle, ansonsten ist System Shock 2 eher blaß und verzichtet auf Hightech-Effekte.

SOUND: Die treibende Musik nagt auf Dauer an den Nerven und sollte sowieso zugunsten der Geräusche heruntergeregelt werden. Die sind gut gelungen und warnen vor Feinden. Die englischen Sprecher (meist als »Emails«) sind exzellent.

STEUERUNG: System Shock 2 spielt sich mit der üblichen 3D-Action-Steuerung, per Maus-Tastatur-Kombination. Es gibt zusätzliche Manöver, wie Um-Ecken-Lügen. Für besseren Spielfluß kommen Sie um Tastenkürzel nicht herum.

Der Euro-Diablo

Darkstone

Durchbruch beim kreativen Software-Cloning: Delphines Diablo-Interpretation zeichnet sich durch echte 3D-Grafikengine und Heldenpärchen aus.

Oft sind es die einfachen Dinge im Leben, die für den größten Genuß sorgen. Trotz eines simplen Spielprinzips und nicht gerade überbordender Komplexität wurde Blizzards **Diablo** zum vielgeliebten Millionenseller. Der Spielwitz war's, der die Dauer-Dungeonprügelei zum

Klassiker machte. Darkstone vom französischen Traditionsteam Delphine Software ist so deutlich bei **Diablo** abgekupfert, daß sich Blizzard wahlweise geschmeichelt oder gelehrt fühlen darf.

Diabolischer Charme

Der Spielwitz klammert sich voll an den Sammeln-und-Ausrüsten-Charme, der schon **Diablo** so suchterregend macht. Sie stürzen sich ins nächste Dungeon, mieten mit einfachen Mausklicks ein paar Monster-Großfamilien um und erbeuten Ausrüstungsgegenstände nebst Bargeld. Quellen die Inventar-Bildschirme über, so telepor-



Mit prallem Inventar nähern wir uns dem kaufwilligen **Schmied**.

tiert man per magischer Tür in die Stadt zurück. Die besten Fundsachen werden selber verwendet, Krempelteile beim Schmied verhökert.

Doppelt Held besser

Um einen Gegner anzugreifen, genügt ein einzelner Mausklick. Ihre Spielfigur

Heinrich Lenhardt



Schnäppchenjagd

Diese Jagd nach Level-Beförderungen und Super-Items gehört zu den kurzweiligsten Action-Rollenspielen,

seit es **Diablo** gibt. Nur beim Feinschliff schwächelt Darkstone etwas. So guckt mein computergesteuerter Heldenkollege mitunter gelangweilt zu, während ich mich durch ein Monsterrudel metzele. Die hungrigen Charaktere verpflegen sich nicht automatisch aus dem Inventar-Freßpaket, sondern wollen von Hand gefüttert werden. Und für die anstrengende deutsche Sprachausgabe wurden anscheinend gescheiterte Künstler aus dem Märchen-Hörspielbereich verpflichtet.

Leicht und lecker

Der Schwierigkeitsgrad ist über weite Strecken sehr zahm; erst im letzten Viertel werden Kämpfe und Puzzleverstrickungen halbwegs herausfordernd. Kann gut sein, daß **Diablo 2** mehr Tiefgang und Dauerspannung bieten wird. Wenn Sie bis dahin einen kurzweiligen Pausenfüller suchen, kann ich Darkstone aber wärmstens empfehlen. Die 3D-Grafik ist richtig schnuckelig, und der Spielwitz flutscht wie eine gut geölte Magic Missile.



Während unsere **Amazonen** Knochenmänner verdrischt, schleudert der **Priester** von unten Magiesalven.



Aus der **Ferne** gesehen ist die Übersicht gut, aber die Spielfiguren wirken futzelig. Sie können stufenlos ans Geschehen **heranzoomen**, wodurch die Polygonhelden gleich appetitlicher aussehen.

drischt dann solange auf das Monster ein, bis es besiegt ist. Der Einsatz von Magie und Spezialfähigkeiten erfolgt über die rechte Maustaste. Im Gegensatz zum Vorbild steuern Sie gleich zwei Helden durch die 3D-Welt. Vier Klassen stehen zur Wahl, um kontrastreiche Pärchen zu bilden. Krieger und Priester sind am besten für den Nahkampf geeignet, während sich Zauberer und Diebe bevorzugt aus dem Hintergrund zu Wort melden. Während Sie einen Charakter steuern, wird der andere vom Computer kontrolliert; Sie können jederzeit wechseln. Bei magiekundigen Figuren stellen Sie ein,

er aus kurzer Entfernung tatenlos zusieht, wie Sie von den Monstern vermöbelt werden.

Alles in 3D

Der zweite große Unterschied zum Blizzard-Vorbild ist die Verwendung einer 3D-Grafikengine. Sehr angenehm ist das stufenlose Drehen und Zoomen der Betrachterkamera: »He, was war in der Vase, die ich in der schummerigen Ecke zer schlagen habe?« Kurz nah ans Geschehen gerückt, und schon ist der unscheinbare Ring gut sichtbar. Die Orientierung fällt auch dank der cleveren Automap leicht, die sich wichtige Positionen merkt. Wenn Sie schnell zum Treppchen ins nächste Dungeon-Stockwerk eilen wollen, klicken Sie diesen Ort einfach in der Sehenswürdigkeiten-Liste an – schon spürt das Heldenpärchen zum Ziel.

Man lernt nie aus

Neben materieller Aufrüstung ist auch der Ausbau der inneren Werte überlebensnotwendig. Sobald sein Erfahrungskonto ausreichend gefüllt ist, wird ein Charakter automatisch um einen Level befördert. Sie erhalten dann sechs Punkte, die Sie beliebig auf Stärke, Vitalität, Magie und Geschick verteilen. Neben 33 Zaubersprüchen, die durch die Lektüre von Büchern dauerhaft gelernt werden, gibt es 21 weitere Spezial-

fähigkeiten in Form von Talenten. Fertigkeiten wie das Erkennen von Fallen oder die Reparatur der Ausrüstung werden in der heimischen Stadt gelehrt. Je öfter Sie dasselbe Fach pauken, desto besser beherrschen Sie ein Talent (... und desto teurer werden die Lektionen).

Jedes Spiel anders

Die Zugänge zu den acht Dungeons sind über vier Oberweltbereiche verteilt; insgesamt erforscht das Helden duo 31 Kerkeretagen. In sieben Hauptquests sind Sie hinter magischen Kristallen her, ohne die sich der böse

Obermottz Draak nicht bezwingen läßt. Die Steinchen-suche ist zumeist mit dem Tauschen und Einsetzen von Gegenständen verbunden. In den kleineren Nebenmissionen besorgen Sie Fundsachen für die Dörfler, was in der Regel mit 10.000 Goldstücken pro Auftrag gedankt wird. Wiederholtes Durchspielen von **Darkstone** macht dank zufällig verteilter Missionen und Dungeonlevel-Designs durchaus Spaß. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich zwar nichts, aber einige Mikropuzzles und die sieben Hauptquests werden neu gemischt. **HIL**



Davon stand nichts im Reiseführer: Die **vierte Oberwelt** strotzt von Magnum-Spinnen.



Kein Grafikfehler: Läuft man dicht an Wänden vorbei, werden diese **transparent** und gewähren eine Vorschau der Monsterbelegung.

wieviele Mana für welchen Zauberspruchtyp automatisch verbraucht werden soll. Der Computer erfüllt seinen Job mit mittelprächtiger Intelligenz. Sie sollten vor allem darauf achten, daß für den Party-Kollegen genug Platz zum Mitmischen ist. Sonst kann es leicht passieren, daß

Darkstone

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Delphine
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 170 – 470 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/266	Pentium III/300
32 MByte RAM, 4-fach CD	64 MByte RAM, 8-fach CD	64 MByte RAM, 8-fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Guter Diablo-Klon mit echter 3D-Grafik.



Ein ungewohnter Aufzug für Belle – zumindest erkennt man sofort die große Dame.



Sommerzeit, Urlaubszeit. Auch Ihre Chronistin hat sich nach zwei Jahren ununterbrochener Berichterstattung aus dem Ultima Online-Britannia eine kurze Verschnaufpause gegönnt. Vielen Lesern ist das Fehlen des Tagebuchs in der letzten Ausgabe aufgefallen, danke für die anfeuernden, anfragenden und anregenden Briefe. Keine Sorge, das Abenteuer geht weiter.

Was vielen UO-Spielern in diesen Tagen auffiel, war die Tatsache, daß Origin wieder mal einen groß angekündigten »major patch« schuldig blieb. Zusammen mit dem

»evil/good«-System, der Nekromanten-Magie und den anstehenden Verbesserungen der Haussicherheit warten damit bereits vier große Posten auf dem Programmierer-Wunschzettel. Vielleicht könnte etwas Anfeuern per E-Mail nicht schaden...

Belle Star's Diary Abschied

Nach der Feier nahm ich Urlaub von den Freunden und Vertrauten, um meine Vorbereitungen zur Fortsetzung der unterbrochenen Suche zu treffen. Ich erstand ein wohltrainiertes Schlachtroß

KAPITEL 22

Ultima Online Tagebuch

Belle Star reitet wieder durch Britannia. Und wartet wie alle auf den angekündigten, großen Patch.



Bei Shame nimmt Belle erneut die Suche nach der Verschwundenen auf.

im Stall von Britain. Dann suchte ich meine beste Rüstung heraus, ließ sie ausbessern und ergänzte sie durch einige Teile der besten Handwerker, die ich finden konnte. Schließlich wählte ich die kräftigsten magischen Waffen aus meinem Vorrat und schnürte ein Bündel, das Vorräte für eine mehrtägige Reise und alles sonst Notwendige enthielt.

Aufbruch

Den Rest meiner Habe, soweit er nicht in meinem Bankfach in Yew Platz fand, schaffte ich zu Corinnas Haus, die mir einige Truhen zur Verfügung stellte. Sie war die letzte, von der ich mich tränenreich verabschiedete, bevor ich Brown Sugar bestieg und das kräftige Roß mit ei-

nem Schnalzen in Richtung Shame in Bewegung setzte. Ich ritt ein Stück aus der Siedlung heraus, bis ich vor neugierigen Blicken sicher war, dann benutzte ich die Rune, die mich direkt vor den Höhleneingang versetzte.

Anrede

Kaum war ich wieder verstofflicht, da rief mich auch schon eine dunkle Stimme an: »Heda Mylord!« Nun, das war ja ein reizender Empfang. Zugegeben, in Kettenhemd und Helm wirkte ich wohl kaum sehr damenhaft. Dennoch klang meine Stimme nicht sehr freundlich, als ich mich dem schwarzgekleideten Fremden zuwandte und entgegnete: »Mylady, wenn's recht ist.«

(wird fortgesetzt)



Ausgelassene Gäste, Leckereien, daß sich die Tische biegen; ein letztes Mal wird mit den verbliebenen Getreuen anlässlich von Hexes Hochzeit kräftig gefeiert.

Dark Secrets of Africa

Auf der Suche nach dem Spielwitz.



Für etwas optische Abwechslung sorgen lediglich die Lichteffekte.

Mick Schnelle

Lahmer Grabräuber

Das Beste am Anfang: Die Musik ist gut und erzeugt Atmosphäre. Leider gibt es nur ein einziges Stück, das sich nach einer Minute wiederholt. Der Rest ist ein Trauerspiel. Die Gegner in den Gewölben sind lachhaft leicht zu besiegen, echte Rätsel gibt es nicht. Gelegentlich müssen Sie, entnervt von der fummeligen Steuerung, Steinplatten betreten, um Türen zu öffnen. Doch dahinter lauert noch mehr Langeweile...

Als Hobbyarchäologe Howard Hawks wandeln Sie in **Dark Secrets of Africa** auf den Spuren von Indy Jones. Wüsten und undurchdringliche Dschungel versprechen packende Abenteuer auf der Suche nach Talismanen. Was Sie statt dessen erwartet, ist ein kümmerliches Sprite, das sich durch eine ruckelnde Minimalgrafik bewegt. Wenn Sie es regelmäßig mit Nahrung und Wasser versorgen, erledigt es automatisch mit seiner überdimensionierten Flinte allerlei Artgenossen.

MIC

Dark Secrets of Africa

Genre: Adventure **Hersteller:** THQ
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Deutsch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 330 MByte
Spieler: Einer

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

Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD **Pentium IV/233** 64 MByte RAM, 6fach CD **Pentium III/300** 64 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Langweilige Gewölbemärsche.

