

Adventures

Martin Deppe



In unserer Redaktion geht derzeit ein Virus namens **Baldur's Gate** um. Befallene wie ich diskutieren bei jeder Gelegenheit über das Rollenspiel und warum gerade ihre Heldengruppe die allerbeste ist. Jeder schwört auf seine »ideale« Taktik, die grundsätzlich die des Vorredners übertrumpft: »Was, du zauberst immer diese schlappen Skelette? Also mein Feuerball-Spruch ist da viel besser, der britzelt alles weg!«

Kollege Steidle hat die erregten Debatten mitsteno-graphiert, um die besten Tips in unserer Komplettlösung zu veröffentlichen. Außerdem haben wir unsere Hauptcharaktere als Datei auf die aktuelle Bonus-CD gepackt – so können Sie die Redaktionslieblinge selbst ausprobieren. Behandeln Sie meinen »Sir Sigg« bitte gut, und gönnen Sie ihm viel Schlaf in Luxusbetten...

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	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	-	88%
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
8	Floyd	Adventure	12/97	86%
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
10	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
13	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
14	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
15	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
17	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
18	Abe's Exodds	Action-Adventure	1/99	77%
19	Quest for Glory 5	Adventure	NEU	76%
20	Return to Krondor	Rollenspiel	NEU	75%
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Redguard	Action-Adventure	2/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Return to Krondor.....	126
Quest for Glory 5.....	130
Ultima Online Tagebuch.....	132
Liath	133
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	142
Enemy Zero	142

Kronдор sehen und leben

Return to Kronдор

Nach fünf Jahren ist das neue Rollenspiel von Fantasy-Schriftsteller

Raymond Feist endlich da, der weit mehr als nur die Lizenz lieferte.



Streß auf dem Steg: Unser Helden-Quartett wird von zwei Dämonen begrüßt.

Keine Angst: Sie müssen die Fantasy-Bestseller des Raymond E. Feist weder kennen noch mögen, um Spaß am neuen Rollenspiel **Return to Kronodor** zu haben. Des Meisters Handschrift äußert sich weniger in tausendund-einer Insider-Anspielung, als vielmehr bei den minuziös

ausklamüserten Plots und lebendigen Dialogen.

Träne der Götter

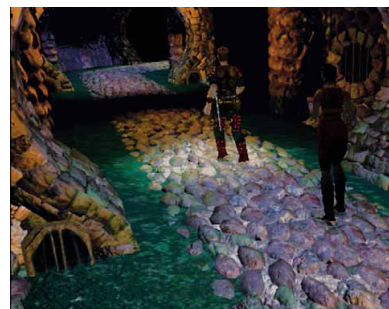
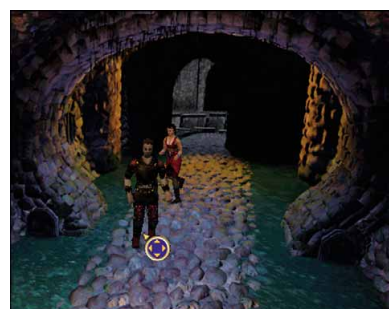
Der Frieden in Kronodor ist durch die Morde des Piraten Bear stark bedroht. Hinter dem Amoklauf von Bear steckt ein wahnsinniger Zauberer, der nach der Tear of

Gods sucht, um sie für unerfreuliche Beschwörungsvorhaben zu mißbrauchen. Der Prinz der Stadt beauftragt seinen Vertrauten James mit den Ermittlungen. An der Seite des ehemaligen Meisterdiebs steht die frisch aus dem Nachbarland Kesh angereiste Hofmagierin Jazhara. Diese beiden Hauptfiguren sind stets in Ihrer Party präsent, die aus maximal vier Personen besteht. Welche Gast-Helden wann aufkreuzen und wieder abhauen, ist fest vorgegeben. Auch die Freude der Kreation eigener Charaktere bleibt Ihnen verwehrt. Alle Personalwechsel erfolgen zwischen den elf Kapiteln. Das klingt komplexer als es ist, da einige Abschnitte nur aus größeren Schlüsselskämpfen bestehen.

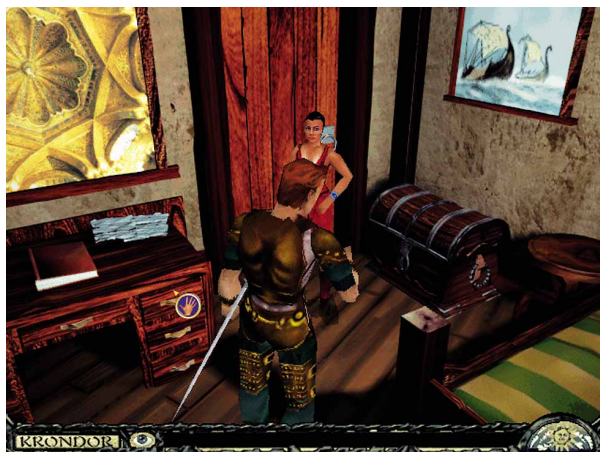
Helden wechselt euch

Zu Spielbeginn wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden sowie die Betonung der Rolle von Magiern oder Kämpfern. Spielerisch am sinnvollsten ist der Mittelweg zwischen den beiden Professionen. Wie bei guten alten Adventures wuseln Sie mit dem Mauszeiger über dem Bildschirm. Bei spannenden Dingen (zum Beispiel benutzbaren Türen, plünderbaren Schätzen, ansprechbaren Charakteren) erscheint das entsprechende Icon. Ihre Heldentruppe erforscht eine

ansatzweise dreidimensionale Spielwelt. Mit Maus oder Cursortasten bewegen Sie Anführer James; die restlichen Charaktere laufen ihm automatisch nach. Ähnlich wie bei **Grim Fandango** wird auf einen anderen Blickwinkel umgeschaltet, wenn Sie sich innerhalb eines Schauplatzes herumbewegen. Diese Perspektivenwechsel erfolgen bei **Return to Kronodor** ebenso häufig wie radikal, was gelegentlich für Orientierungsprobleme sorgt – zumal es keine Automap gibt. In den meisten Räumen können Sie manuell den Blickwinkel ändern, was bitter nötig ist, um manche wichtige Tür oder Abzweigung zu erkennen.



Alle paar Schritte wechselt der Blickwinkel, was die Orientierung unnötig erschwert.



Das blaue Handsymbol verrät, daß hier ein anklickwürdiges Detail wartet.

Kämpfe in Krondor



Auftakt: Die Party stolpert in einen Hinterhalt. Wer zuerst angreifen darf, hat einen großen Vorteil.



Durchblick: Im Kampf können Sie selber den Blickwinkel ändern, um ja keinen Gegner zu übersehen.



Beute: Nach jedem Sieg wird geplündert. Gold, Waffen und Magie-Kruschkram sind beliebte Souvenirs.

Rundenweise Taktik-Haue

Kämpfe werden wie beim Vorgänger konsequent im Rundenzyklus ausgetragen. Für jeden einzelnen Charakter Ihrer Truppe können Sie

in Ruhe die Aktionen wie Angriff, Zaubern oder Objekteinsatz festlegen. Nach siegreichem Schlagabtausch bekommen alle noch stehenden Helden einen Batzen Erfahrungspunkte. Außerdem lassen sich die Leichname der vermöbelten Frechlinge nach Goldstücken und Gegenständen durchsuchen. Einige Erfahrungspunkte springen auch für clevere Gesprächsführung und das Lösen bestimmter, teils optionaler Aufgaben heraus. Bei Beförderungen dürfen Sie 100 Punkte auf die Ta-

lentwerte Ihres Schützlings verteilen. Den fürs Grobe zuständigen Kämpfern spendieren Sie Fortbildung in Sachen Waffentypen und Schilde. Magier und Priester erlangen neue Sprüche in insgesamt sechs Zauberklassen (mit je zehn Sprüchen).

Schlüsseldienst

Wir alle kennen diese Situation: Sonntagabend, alle Läden haben zu, und die Heiltränke sind alle. Was nun? In diesem Fall packt der Magier von Welt seine Alchemie-Apparate aus, um mit den ihm zur Verfügung stehenden Zutaten leckere Potions zu köcheln. Eine weitere Krondor-Besonderheit ist der Umgang mit verschlossenen Schatzkisten. Je begehrenswerter deren Inhalt, desto garstiger die Falle, welche dem überstürzten Plünderer um die Ohren zu knallen pflegt. Drei Teile des 'Fallenmechanismus' müssen analysiert und entschärft werden, was auf zweierlei Wegen geschehen kann. Wer etwas Geschicklichkeit beweisen will, steuert die Dietrich-Aktivitäten durch gut getimte Mausclicks. Oder Sie lassen den Schloßknacker-Talentwert von James und etwas Glück entscheiden. Die von uns ge-

Heinrich Lenhardt



Ganz schön Feist

Autor Raymond Feist hat seinen Job gut gemacht: Die solide Story mit vielen schillernden Charakteren

wird jeden fesseln, der ein wenig Fantasy-Fieber im Blut hat. Aber im Programmiererteam hockten wohl einige Anfänger. Die von Bugs befallene Grafik ist doppelt peinlich: Zum einen paßt die plumpe Animation der steifen 3D-Charaktere überhaupt nicht zu den geschliffenen, gut gesprochenen Dialogen. Zum anderen stellen wild wechselnde Blickwinkel und fehlende Automap Gift für die Übersicht dar.

Motivation trotz Geschlampe

Allen Widrigkeiten zum Trotz habe ich mich erstaunlich motiviert durch Midkemia gekämpft. Das taktische Kampfsystem ist leicht zu bedienen, und die vielen Gespräche sorgen für etwas Adventure-Flair. Raffgieriger Inventarpfleger werden durch die Flut an Ausrüstungsgegenständen glücklich. Anspruch und Tiefgang sind allerdings nicht ganz so episch wie die Story: Intensivspieler haben Krondor locker in einer Woche durch.

testete US-Importversion verlangt gute Englischkenntnisse, die Dialoge lassen sich nicht als Texte einblenden. Sierra arbeitet derzeit an einer deutschen Version, die im März erscheinen soll. **HL**

Return to Krondor

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 250 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 24 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Solide Fantasy mit einigen Schönheitsfehlern.



Maggi-Kochstudio und die Folgen: Der kleine Alchemist versucht sich am Brauen neuer **Rezepte**.

Ein Abenteuer fällt aus der Rolle

Quest for Glory 5

Eine heldenhafte Sortenallianz aus Adventure, Rollenspiel und Action sorgt für Glanz und Gloria im zehnten Jubiläumsjahr.

Davon steht nie was in den Stellenbeschreibungen: Das Jetset-Leben des Spieltesters endet als entbehrungsreicher Kampfschreib-Frondienst im Galeerentrommel-Rhythmus des Chefredakteurs. Und wenn im mittelalterlichen Silmaria ein »König ohne Vorkenntnisse« gesucht wird, ist erst recht Vorsicht

angebracht. Bevor er einen Thronfolger zeugen konnte, wurde der Landsvater in den vorzeitigen Ruhestand befördert. Als Held von Welt nehmen Sie an den Tests teil, die den würdigen Nachfolger unter fünf Kandidaten ermitteln sollen. Der Königskiller läuft indes noch frei herum, und lichtet munter das Teilnehmerfeld. Wollen Sie wirklich Ihren sicheren Ausbildungsplatz als Versicherungskaufmann aufgeben, um Hydras zu erschlagen und Drachen zu bändigen?

Kalter König

Im Gegensatz zum modischen Radikal-Update bei *King's Quest 8* bleibt sich die *Quest for Glory*-Serie mit Teil



In der Stadt warten alle wichtigen **Gesprächspartner** und Händler.

5, **Dragon Fire**, treu. 3D-Effekte sind spärlich; im wesentlichen werden Seitenansicht und traditionelle Maussteuerung geboten. Das wichtigste Serienmerkmal ist und bleibt der gute Mix aus Rollenspiel,

Adventure und Kampfaction. Zu Beginn wählen Sie zwischen Krieger, Zauberer, Dieb oder Paladin und verteilen 150 Punkte auf bis zu 14 Talente. Diverse Aufgaben im Spielverlauf bieten verschiedene Lö-

Heinrich Lenhardt



Drollige Mischung

Höret meine Mär, edle Heldenkollegen! Ich habe die tiefen Täler der faden Echtzeitstrategie-Klone durch-

schritten und trotzte den Auspuffgasen gewaltiger Rennspielhorden. Süß war mein Lohn: Auf der Suche nach einem wahrhaft originellen PC-Spiel kam mir Quest for Glory 5 vor die stählerne Maus.

Spiel's noch einmal

In erster Linie Grafik-Adventure, in zweiter Linie Rollenspiel, in dritter Linie Action – ein Mix, der keine Bauchschmerzen verursacht. Vielmehr ist es einer der ganz wenigen Titel, bei denen mehrmaliges Durchspielen halbwegs Spaß macht. Die Hauptstory ändert sich nicht, aber je nach Held müssen Sie andere Lösungswege finden. Manches Rätsel ist dabei ein wenig zu rätselhaft, die Grafik bietet Mitte-90er-Jahre-Niveau. Das unpräzise Kampfgehacke irritiert Actionfans, das Abtupeln der langen Wege in Silmaria gestaltet sich etwas mühsam. Trotz alledem ist Quest for Glory 5 ein rundes spielerisches Gesamterlebnis mit nicht-linearen Freiheiten. Eine feine Sache für alle, die unter dem Adventure-Schwund leiden.



Hilfe in höchster Not: Nur im Teamwork mit Elsa von Spielburg können Sie die **dreiköpfige Hydra** bezwingen.



Achten Sie in den **Dialogmenü** auf die Farbe der anklickbaren Themen. Gelb steht für »nix Neues«, schwarze Lettern künden von frischen Informationen.



Zu Wasser, zu Lande oder in der Luft geht es an die Schauplätze der **Prüfungen**.

sungswege, die auf die einzelnen Charaktere zugeschnitten sind. Rollenspielgemäß wird Erfahrung honoriert; automatische Steigerungen bei den Talentwerten sind die Folge. Es darf auch experimentiert werden, so können Sie den Kämpfer etwas Magie lehren oder einen Zauberer mit Bonismuckis behaften.

Erst rüsten, dann kämpfen

Im Haus der Abenteuergilde hängen Job-Angebote an der Pinnwand; mit kleinen Nebenquests verdienen Sie sich besondere Gegenstände und Bargeld dazu. Nachdem Sie sich mit Waffen und Heilungsspielen eingedeckt haben, steht eine Mütze Schlaf an: Wer nicht stetig ruht und rastet, verliert Beweglichkeit und Lebenspunkte. Im Morgenrauen unternehmen Sie dann erste Wanderungen außerhalb der Stadt. Schnell stolpert man über Wegelagerer, was zum Wechsel von der Landkarte auf den Kampfscreen führt. Durch wildes Tastendrücken bre-

zeln Sie fix Zaubersprüche aus der Hüfte oder setzen Ihre Lieblingswaffe ein. Zwei verschiedene Angriffs- und ein Block-Manöver stehen im Echtzeit-Nahkampf zur Wahl. Doch die Tastatursteuerung ist eher unpräzise, am besten decken Sie Ihre Gegner in **Diablo-Manier** mit wilden Angriffs-Mausklicks ein. Besiegte Monster erleichtert man um ihre Ausrüstung und Barschaft. Verlorene Schlachten können Sie gleich nochmals versuchen – oder kurzerhand kneifen: Nach Plazierung eines Zaubermagneten in Silmarias Inn teleportieren Sie souverän in die sichere Stube.

Reden und rätseln

Im Inventar werden nicht akut benötigte Gegenstände gehortet und gegebenenfalls kombiniert. Ächzt der Held unter seiner Last, sollte er etwas Plunder bei den örtlichen Händlern verkaufen. Im Spielverlauf kommen Sie nicht nur dem Königsmörder auf die Schliche, sondern auch mancher Spielfigur näher. Unser Held kann durch seidenweiche Konversation und Blumenpräsente die Damenwelt in einem Ausmaße beciren, das in den Hafen der Ehe mündet.

Heldenwahl

Krieger

Freunde geraderliniger Konfliktlösungen wählen den robusten Prügelknaben.

Zauberer

Dieser Charakter hat die größte Auswahl an Magie für fast alle Lebenslagen.

Dieb

Darf Schlösser knacken und damit Orte betreten, die anderen verschlossen bleiben.

Paladin

Hat serienmäßig dicke Werte und Heilzauber, kann aber Talentpunkte einbüßen.

Generell ist die Heldenhaftigkeit mit einem gewissen Augenzwinkern verbunden. Veteranen erkennen viele Typen wieder; Zauberer Erasmus etwa reißt wieder wunderbar schlechte Witze. **HL**



Mit Schutzschild und **Feuerbällen** fallen wir viele Söldner.

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Genre: Rollenspiel-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 465 oder 1.035 MByte

Spieler: Einer

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 6fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 48 MByte, 16fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Per Patch geplant	



Kecker Genremix in fesselnder Fantasy-Welt.



Ein blaues Hütchen hat diesem **Outfit** bislang gefehlt. Danke, Phoenix.

Daß Origins **Ultima Online**-Designsteam nach der Fertigstellung des Addons **The Second Age** endlich wieder Zeit hat, sich mit vollem Elan der Pflege des Hauptprodukts zuzuwenden, merken auch die Spieler deutlich. Zahlreiche längst zur unlieben Gewohnheit

wieder aus der Truhe. Gut, wenn man mehr als eine Begabung hat.

Belle Star's Diary Auf Wache

In dieser Nacht warteten wir vergebens. Zwar gab es immer wieder Alarm, wenn ein-
same Wanderer sich in unseren Wachbereich verirrt, und mehrmals erreichten uns Gerüchte von Angriffen auf die anderen Obsidian-Lager. Doch da wir unseren Posten unmöglich im Stich lassen konnten, ließen sie sich nicht überprüfen.

Unseren entlegenen Außenposten schienen die FoA diesmal nicht zum Ziel erkoren zu haben. Vielleicht hatten sie auch von Novaweapon gehört, dem zahmen Drachen, der im ersten Stock die Kiste mit dem begehrten, auch als Blackrock bekannten Mineral mit Feueratem bewachte.

Abzug

Im Morgengrauen überließen wir das Feld unserer Ablösung und machten uns auf den Heimweg. In Trinsic erfuhr ich schließlich, daß



Der Ärger mit **Einbrechern** reißt nicht ab. Diesmal ist Nippes das Opfer.

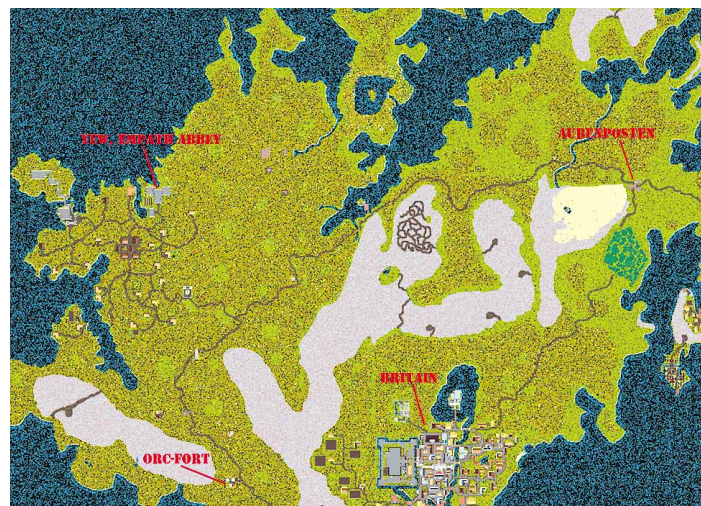
gewordene Ärgernisse verschwanden, neuentdeckte Bugs werden in Rekordzeit gefixt, lange angekündigte Verbesserungen, zum Beispiel beim Hausbau oder am Kampfsystem, wurden endlich umgesetzt oder nähern sich der Vollendung. Daß in Kürze die Bogenschützen deutlich an Vorteilen verlieren sollen, macht unserer Heldin schon ein wenig Kopferbrechen. Aber wenn es der Spielbalance dient – dann kramt sie halt den magischen Schild und das Breitschwert

KAPITEL 16

Ultima Online Tagebuch

Spieler und Spieldesigner bei Ultima

Online gemeinsam auf Monsterhatz: die einen jagen Orks, die anderen Bugs.



Während wir im abgelegenen **Außenposten** warten, greifen die FoA in Yew an.

die Schwarzmagier diese Nacht in Yew zugeschlagen hatten. Die dort gelagerten Vorräte waren verloren, obwohl viele tapfere Kämpfer bei der Verteidigung ihr Leben gelassen hatten. Nun lagen nur noch zwei Kisten zwischen den Schurken und ihren Plänen zur Vernichtung der Welt, wie wir sie kannten. Deprimiert bezog ich mein Bett im Traveller's Inn.

Haus oder Leben

Am nächsten Tag erfuhren wir einmal mehr, wie wenig Schutz ein Haus bei der geltenden Gesetzeslage für das Hab und Gut eines hart arbeitenden Bürgers bot. Diesmal erwischte es Sir Nippes, einen Freund des Clans,

den wir bei verschiedenen Dungeonbesuchen kennen und schätzen gelernt hatten. Direkt vor seiner eigenen Tür wurde er gemeuchelt, sein Schlüssel entwendet, das Haus ratzefputz geleert. Bis wir auf seinen Hilferuf eintrafen, war es leider bereits zu spät. Daß wir einen der besonders unverschämten Diebe, die kurz darauf zurückkamen, um sich am Leid ihres Opfers auch noch zu weiden, schließlich töten konnten, war da nur ein schwacher Trost. Der gestohlene Hausschlüssel blieb verschwunden, das ehemalige Heim damit ein höchst unsicherer Ort.

CC

(wird fortgesetzt)

→ <http://clanstar.freeservers.com>

Liath

Freundin-Finden im Fantasyland.



Chriss steht vor der malerischen **Bücherei** von Azertus.

Sie sind Chriss, Magier Ihres Zeichens, und reisen in die zauberische Stadt Azer-tus, um Ihre verschollene Ge-

liebe Tiche zu suchen. Vor den Erfolg haben die Götter allerdings bekanntlich den Schweiß gesetzt: Unterwegs finden Sie heraus, daß Ihre Aufgabe nicht weniger als die Rettung der Welt ist.

Liath ist ein Point-and-click-Abenteuer im Stile eines **Monkey Island 3**. Als Zauberer beherrscht Ihr Held von Anfang an 17 Sprüche von »Teleport« bis »Illusion auflösen«, mit denen sich viele Rätsel lösen lassen. Der Rest besteht aus den üblichen Objekt-Knocheleien, die größtenteils nur mäßig originell geraten sind. Fairerweise gibt's eine gute Online-Hilfe zu jedem Spielabschnitt. **GUN**

GUN

Gunnar Lott

Liath lebt nicht

Liaths hübsche Fantasy-Geschichte um die rätselhafte Stadt Azertus ist ganz reizvoll. Die Schauplätze sind zwar ziemlich leblos, aber ordentlich gezeichnet; die Sprachausgabe kommt halbwegs professionell rüber. Leider verderben mir das arg umständliche Interface oder kleingepixelte, aber wichtige Gegenstände, den Spielspaß. Zudem lösen gestandene Knobelisten das geradlinige Spielchen lässig an einem Wochenende.

Liath

Genre: Adventure

Anspruch: Einsteiger

Sprache: Deutsch

Preis: ca. 80 Mark

Spieler: Einer

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

Hersteller: Project 2

System: Windows 95

Anleitung: Deutsch

Festplatte: ca. 110 MByte

Pentium 100
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik Befriedigend

Befriedigend

Sound Befriedigend

Befriedigend

Bedienung	Mangelhaft
-----------	------------

3

Spieltiefe

Befriedigend

Multiplayer	Nicht vorhanden
-------------	-----------------

Senegal

Trotz Bedienungsmängeln nicht ohne Charme.

