

Adventures

Martin Deppe



Wo steckt Simon? Das lang erwartete Adventure **Simon 3D** steht kurz vor der Veröffentlichung – seit Monaten. Die letzte uns vorliegende Version stammt vom November und hatte noch schwere Bugs, einen Test haben wir damals abgelehnt. Jetzt brodelt die Gerüchteküche: Das Spiel sei gecancelt, hieß es unlängst auf diversen Websites. Doch das stimmt nicht – das Zauber-Abenteuer hat Hasbros interne Qualitätskontrolle nicht passiert und soll nachgebessert werden. Fragt sich nur, wie lange das dauert: Hasbro wurde gerade an Infogrames verkauft. Ich hoffe nur, dass der Magier nicht das gleiche Schicksal erleidet wie seinerzeit **Star Trek: New Worlds**. Das viel versprechende, fast fertige Echtzeit-Strategiespiel verzögerte sich durch finanzielle Probleme des Entwicklerteams um über ein Jahr und wurde in mäßiger Qualität in die Läden gestellt.

Go, Guybrush, go. Umso besser geht's **Monkey Island 4**. Bereits im November landete Guybrushs spaßig-knackiges Abenteuer auf Platz vier der Verkaufs-Charts, im Dezember auf dem zweiten. Wenn der verdiente kommerzielle Erfolg anhält, bin ich guter Dinge, dass ein fünftes Piraten-Adventure folgt. Denn was wäre unser Genre ohne Guybrush, Elaine und LeChuck?

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2 (deutsche Version)	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
8	Metal Gear Solid (deutsche Version)	Action-Adventure	1/01	86%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
10	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
11	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
12	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
13	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
14	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
15	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
16	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
17	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
18	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
19	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
20	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
21	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
22	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
23	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
24	Icewind Dale	Rollenspiel	9/00	82%
25	Dino Crisis	Action-Adventure	8/00	81%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Sea Dogs	108
Dracula 2	109
Final Curse	109
Hellboy	110
König Artus	110

Unter schwarzer Flagge

Sea Dogs

3D-Seeschlachten, Handel, Fechtduelle und Rollenspiel-Elemente – alles in einem Programm.

Wer erinnert sich noch an Sid Meiers legendäres Meisterwerk **Pirates**? Die Designer bei Bethesda sicher, denn sie haben massenhaft Elemente des Klassikers in ihren Genre-Mix **Sea Dogs** übernommen. Zwar haben schon viele versucht, **Pirates** zu kopieren. Aber Bethesda kommt dem Original in Sachen Stimmung am nächsten, obwohl dabei das Spielprinzip von Strategie zu Action-Rollenspiel mutiert ist.

Auf Kaperfahrt

In **Sea Dogs** übernehmen Sie die Rolle des Captain Nicolas, eines jungen Handelskapitäns mit Hang zur Freibeuterei. Die Handlung beginnt in einem fiktiven englischen Hafen der Karibik, wo unser Held mit seinem Schiff vor Anker liegt. Noch ist alles ganz spartanisch:

Der Einmaster hat kaum Kanonen und wenig Besatzung, für mehr fehlt das nötige Kleingeld. Sie haben die Wahl, entweder Handel zu treiben (was aufgrund des geringen Startkapitals schwierig ist) oder sich auf die dunkle Seite der Macht zu schlagen: die Piraterie. Dazwischen gibt's noch allerlei Abstufungen, denn wenn ein fetter, schlecht bewaffneter Kollege vorbeischipert, werden auch brave Kleinkrämer durchaus mal schwach. Das muss nicht mal verboten sein; mit einem Kaperbrief Englands ist beispielsweise der Angriff auf verfeindete Spanier erlaubt.

Fechten oder reden?

In 3D laufen Sie durch die Städte, wo Sie in Läden Ausrüstung und bei den Gouverneuren Aufträge bekommen. Noch wichtiger sind die Tavernen, in denen Sie neue Matrosen und sogar speziell ausgebildete Fachkräfte wie etwa Kanoniere anwerben können. Das passiert in Gesprächen mit Dialog-Auswahl, bei denen auch die »Chemie« stimmen muss: Wenn Sie den Leuten dumm kommen, war's das mit der Anstellung. Viele der Plaudereien sind für das Weiterkommen nicht notwendig und dienen nur der Atmosphäre. Für gelungene Unterredungen hagelt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie nach und nach Ihre Fähigkeiten verbessern. Deren Skala reicht von Fechten über Handeln zu Navigation.

Versenkt sie!

Wenn Ihr Schiff auf offener See einem anderen begegnet, macht der Ausguck eine Mel-



Bei **Gouverneuren** können Sie Aufträge bekommen und Kaperbriefe erwerben.

dung, und Sie können entscheiden, ob Sie angreifen wollen. Die Schlachten selbst sind etwas langwierig, aber ganz raffiniert gemacht. Am wichtigsten ist es, in eine gute Schussposition zu manövrieren und die richtige Kanonenmunition zu wählen. Kugeln wirken bei-

spielsweise gegen den Rumpf, andere Geschosse gegen die Segel, und Kartätschen dezimieren die Crew. Sollten Ihre Jungs zahlenmäßig überlegen sein, können Sie den Feind auch entern – dann steht allerdings ein tödliches Säbelduell gegen den gegnerischen Kapitän an. **GUN**



Die **3D-Seeschlachten** sind etwas langwierig, aber durchaus spannend.

Gunnar Lott



Software-Piraterie

Keine üble Idee, dem Klassiker **Pirates** ein modernes 3D-Gewand zu verpassen und mit Rollenspiel-Elementen anzureichern. Das würde auch sehr gut funktionieren,

allerdings haben sich die Designer zu viel vorgenommen: Rollenspiel plus Seeschlachten plus Handel plus Fechtkämpfe plus Rätsel stören sich gegenseitig mehr, als dass sie harmonisieren. Da wäre weniger mehr gewesen, zumal einige Aspekte wie der etwas nervige Säbelduellkampf nicht ganz ausgereift sind. Schade auch, dass die Grafik ziemlich steril wirkt.

Trotzdem kann ich **Sea Dogs** fortgeschrittenen Piratenfreunden durchaus ans Herz legen. Allerdings braucht man Geduld, sich einzuarbeiten, und darf sich an kleinen Designfehlern nicht stören. Dafür gibt's ein Spiel, mit dem man sich viele Wochen lang beschäftigen kann.

Sea Dogs

Genre: Action-Rollenspiel	Preis: ca. 110 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Bethesda
Sprache: Englisch	Festplatte: ca. 800 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	PII/400	Pentium III/500
32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

Netter Genre-Mix, leider mit Designmängeln.



The Final Curse

Durch das größte Museum der Welt.



Louvre im Mittelalter: leere, große Räume ergeben große spielerische Leere.

Eine junge Frau findet die Tonbandaufzeichnung ihres dahingeschiedenen Vaters. Darauf erfährt sie von der Verschwörung einer dunklen Templerbruderschaft, welche die Welt mittels vier magi-

scher Artefakte ins Verderben stürzen will. Nun begibt sich die Lady in den Louvre, um eines dieser Artefakte zu klauen, und landet im Adventure **The Final Curse** unversehens im Mittelalter. Durch langweile Render-Szenarios á la *Myst* steuern Sie die Gute. Wenn Sie etwas anschauen oder benutzen können, ändert der Cursor seine Form. Umständliches Herumgeklicke im Inventar lässt die Heldin was tun. Das und die Bewegungen durch die drögen Räumlichkeiten gehen so lahm vorstaten, dass Sie zwischendurch lästige Hausarbeiten erledigen können, ohne was zu verpassen. Lustigerweise liegt das aber nicht an einer zu niedrigen Rechnerleistung. **PET**

Petra Schmitz

Leere Flure

Schon mal des Nächtens im Louvre gewesen? In *The Final Curse* haben Sie endlich die Chance, sich das berühmte Museum ganz in Ruhe anzuschauen. Aber seien Sie gewarnt: Es gibt nichts Öderes auf dieser Erde. Denn scheinbar räumen ganz viele fleißige Hände nach der Besuchszeit alles Sehenswerte weg. *The Final Curse* ist auch nicht sehenswert, und wegräumen sollten Sie ganz schnell – von der Liste der guten Spiele.

The Final Curse

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden
Preis: ca. 70 Mark
Hersteller: Microids
Festplatte: Ca. 20 MByte
Spieler: Einer pro Original

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

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD
Pentium II 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Schnarchiges Adventure mit schlechter Grafik.



Dracula 2

Den Finsteren verschlägt es nach London.



Während der *Werwolf* angreift, läuft oben der Zeitbalken unerbittlich ab.

Anfang 2000 erweckte Microids den Vampirfürsten Dracula im Adventure **Resurrection** zu (untotem) Leben. Inzwischen hat sich Cryo des Blutsaugers angenommen und lässt ihn in **Dracula 2** sein Unwesen treiben. Ihr Held floh am Ende des ersten Teils ins kalte London, im Arm die gerettete Schönheit Nina. Doch die kann nicht wiederbelebt werden, solange Draculas Fluch auf ihr liegt. Also schleichen Sie in sein Londoner Herrenhaus, um dort nach einer Lösung zu suchen. Sie bewegen sich schrittweise von einer Rundum-Renderansicht zur nächsten. Hauptaufgabe ist das Einsacken nützlicher Gegenstände, die Sie an der richtigen Stelle zur Anwendung bringen; außerdem wollen einige Logikaufgaben

geknackt werden. An manchen Stellen läuft ein Zeitlimit ab, etwa wenn Draculas Schergen Jagd auf Sie machen. Wenn Sie die Lösung nicht schnell genug finden, schlägt der Fürst seine Zähne in Ihren Hals. **CS**

Christian Schmidt

Blutleer

Dracula 2 ist im Vergleich zum Vorgänger das Gleiche in grün. Besser gesagt, in schwarz: Die leblosen Renderbilder sind absichtlich düster gehalten, deshalb aber auch eintönig und uninteressant. Die Menschen hat Cryo gut hingekriegt, aber auf die treffen Sie viel zu selten. Trotz nerviger Logik-Knobeleyen ist das Simple-Adventure nur ein Appetithäppchen; lassen Sie es lieber aus und gehen gleich zum Hauptgericht *Monkey Island 4* über.

Dracula 2

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Cryo
Festplatte: ca. 6 MByte
Spieler: Einer pro Original

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

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD
Pentium II/300 64 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Mangelhaft	Befriedigend
Sound	Mangelhaft	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	Befriedigend

Lieber das Buch lesen als sich im Spiel langweilen.



Hellboy

Comic: okay. Spielumsetzung: gescheitert.



Polygonarme Prügelei: als rotes Monster Höllenwesen verknoppen.

Auf die Mächte der Finsternis ist Verlass: Schon wieder wollen sie die Welt unterjochen. Der wackere Hellboy (Held des gleichnamigen Comics von Mike Mignola) stellt sich ihnen entgegen. Mit Dä-

monen kennt er sich aus – ist ja schließlich selber einer. Leider hat er nicht mit den Programmierern bei Cryo gerechnet, die den mächtigen Kämpfer für das Gute zu einem plumpen, schwerfällig zu steuernden Riesentollpatsch gemacht haben. Dadurch werden die ohnehin schon nervigen Kämpfe gegen sporadisch auftauchende Zombies und andere Höllenkreaturen noch ein bisschen ärgerlicher. Der Rest ist auch wenig aufregend: Hin und wieder ist auch ein Schalter umzulegen, ein simples Gespräch zu führen oder eine Tür zu öffnen.

Da ist es schon fast schade, dass die deutsche Synchronisation zwar nicht besonders passend, aber immerhin technisch einwandfrei ist. **GUN**

Gunnar Lott

Lizenz verschenkt

Selten zuvor landete ein so uninspiriertes Action-Adventure wie Hellboy auf meinem PC: Ein Spiel voller schmerzhaft schlichter Schalter-umleg-Rätsel und mörderisch müder Monster. Vom öden Level-Design will ich gar nicht erst reden. Und noch ein nervtötender Patzer: Speichern darf der arme Höllenjunge nicht einfach, wo er will, sondern muss an unheilig flackernden Save-Stellen niederknien. Fazit: Höllische Langeweile droht – Finger weg!

Hellboy

Genre: Action-Adventure	Preis: ca. 80 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller: Cryo
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 400 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT	
<input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 96 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
--	--	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Uninspirierte Massenware, ohne neue Ideen.



König Artus

Armselige Abenteuer in Avalon.



Unser Held Bradwen hat ausnahmsweise mal etwas zu tun.

Artus, Merlin und die Ritter der Tafelrunde: Aus diesem Sagenstoff hätte Cryo ein richtig spannendes Adventure stricken können. Stattdessen irren Sie in König Artus als mittelalterlicher Held Bradwen durch sterbenslangweilige vorgereordnete Landschaften. Etwa alle zehn Minuten dürfen Sie sich über eine Person oder einen Gegenstand freuen, mit denen Sie tatsächlich etwas anfangen können. Damit Sie trotzdem nicht einschlafen, haben die Programmierer ein paar zusätzliche Ärgernisse eingebaut. Eine miserable Kollisionsabfrage, unübersichtliche Spielabschnitte und vor allem unlogische Rätsel sorgen für einen hohen Frust-Faktor. Warum lässt sich eine abgeschlossene Tür erst

öffnen, wenn man mit einer Streitaxt dagegenklopft? Kein Wunder, dass die Spielerfigur nahezu jeden Ihrer Befehle mit einem unmotivierten Schulterzucken kommentiert. **HK**

Heiko Klinge

Merlin hilft

Vielleicht sollte mal jemand den französischen Programmierern von König Artus erklären, dass Adventure übersetzt Abenteuer heißt. Ich finde es jedenfalls nicht abenteuerlich, zwei Drittel meiner Zeit mit Wanderungen durch gähnend leere Landschaften zu verbringen. Oder anders gesagt: Dieses Spiel ist schlicht und ergreifend langweilig. Lesen Sie lieber die Avalon-Romane von Marion Zimmer Bradley, wenn Sie sich für die Thematik der König-Artus-Sage interessieren.

König Artus

Genre: Adventure	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Cryo
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 190 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT	
<input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
--	---	--

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

Ödes Adventure mit unlogischen Rätseln.

