

Adventures

Martin Deppe



Im letzten GameStar habe ich Sie an dieser Stelle gefragt, welchen Archäologie-Helden Sie aufregender finden – Indiana Jones oder Lara Croft. Das Ergebnis ist eindeutig: Das schöne Geschlecht wurde wegen mehr Sex-Appeal klarer Sieger. Ein anderes Resultat hätte mich auch gewundert, schließlich sitzen überwiegend männliche Wesen vor Computerspielen.

Die kleine Umfrage wäre vermutlich ganz anders ausgefallen, wenn mehr Mädels unserem Hobby frönen würden. Immerhin ist Harrison Ford, der mittlerweile 56jährige Indiana Jones der Kinoleinwand, kürzlich zum »Sexiest Man alive« gewählt worden. Und das gegen Konkurrenten wie die Teenie-Schmusebacke Leonardo di Caprio!

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Grim Fandango	Adventure	NEU	88%
4	Diablo	Rollenspiel	-	88%
5	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
6	Floyd	Adventure	12/97	86%
7	Tomb Raider 3	Action-Adventure	NEU	85%
8	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
9	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
10	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
11	Fallout 2	Rollenspiel	NEU	83%
12	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
13	Toonstruck	Adventure	-	81%
14	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
15	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
16	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
17	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
18	Abe's Exoddus	Action-Adventure	NEU	77%
19	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
20	Space Bar	Adventure	10/97	76%
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	Ring des Nibelungen	Adventure	11/98	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Adventures & Rollenspiele
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele,

Inhalt

Tomb Raider 3

Der Megatest.....	72
Der Technik-Check.....	80
Die Schauplätze.....	84
Mythos Lara Croft.....	88

Tests

Grim Fandango.....	172
King's Quest 8.....	176
Fallout 2.....	178
Spaces Bunnies must die.....	182
Metro-Police.....	184
Abe's Exoddus.....	185
Ultima Online Tagebuch	186

Mit LucasArts auf Höllentrip

Grim Fandango

LucasArts liefert das Adventure des Jahres mit viel Witz und gepfefferten Rätseln ab – stellen Sie als Geisterheld Manny Calavera das Jenseits auf den Kopf.



Auf CD:
Video-Special



Facts

- Joysticksteuerung
- 4 Kapitel
- 5 Verkleidungen
- 59 Rätsel

Weihnachtszeit – Adventurezeit. Wer genießt es nicht, rund um die Feiertage bei einer gehaltvollen Story und knackigen Rätseln am PC für einige Stunden die Welt zu vergessen. Und wie bestellt liefert uns LucasArts wieder genau das Spiel, mit dem man gern die Festtage verbringt. Letztes Jahr durften Sie als Badewannenpirat den **Curse of Monkey Island** lösen. Diesmal lockt Sie **Grim Fandango** in die lebhafteste Welt der Toten.

Alarm am Feiertag

Eine Massenvergiftung hat mehrere Menschen dahingerafft – und das ausgerechnet am mexikanischen Tag der Toten, der feuchtfröhlichen Version von Allerheiligen. Da heißt es nix wie hin, denn schließlich gilt es ein paar arme Seelen zu ergattern. Sie merken schon, es geht hier nicht um den Alltag eines Notarztteams, sondern um die hehre Aufgabe, die Geister der Verstorbenen sicher

ins Jenseits zu geleiten. Dafür zuständig ist Manny, der in einer Zwischenwelt den Übergang in die Ewigkeit organisiert. Doch wie üblich hat ihm sein ärgster Rivale Domino wieder mal die Kundschaft weggeschnappt. Das ist um so ärgerlicher, als Calavera erst dann selber in die Ewigkeit eingehen darf, wenn er genug gute Seelen auf den Weg gebracht hat.

Steuerprobleme

Anders als von LucasArts gewohnt, steuern Sie Manny nicht mit der Maus, vielmehr haben Sie die Wahl zwischen Joystick oder Tastatur. Ähnlich wie in **Alone in the Dark** bewegen Sie die Polygonfigur Manuel durch vorgefertigte Szenerien. Dabei können Sie sich eine von zwei Steuerungsarten aussuchen. Im einen Fall wankt Manny auf Knopfdruck nach vorne, Kommandos nach links oder rechts lassen ihn sich um die eigene Achse drehen. Bei der zweiten Methode dreht er sich automatisch immer in die Richtung, die Sie mit Stick oder Tastendruck vorgeben. Egal wofür Sie sich entscheiden, im Bestfall sehen Sie, wie Ihr Held mit der Grazie eines volltrunkenen Seemanns durch die Szenerie torkelt. Kommt er dabei



Manny hat seine Geliebte Mercedes endlich gefunden, aber die Dame ist wider Erwarten bewaffnet und sauer.

an interessanten Gegenständen vorbei, bewegt er automatisch seinen eckigen Kopf in deren Richtung.

Mit Manny und Mercedes

Haben Sie sich einmal an die Steuerung gewöhnt, erwarten Sie die ersten Rätsel, die als Aufwärmphase für das eigentliche Spiel dienen. Denn bevor Sie es nicht geschafft haben, dem guten Domino eine Rohrpost zu mopsen, werden Sie kaum die schöne

Mercedes als Kundin gewinnen, die das Abenteuer erst in Gang bringt. Plötzlich verschwindet sie, und Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich an ihre Fersen zu heften – ansonsten ist es Essig mit Ihrer Fahrkarte ins Jenseits. Nach und nach schlittern Sie in eine verzwickte Geschichte um Gewalt, Betrug und Korruption. Vier umfangreiche Abschnitte lang, die jeweils ein Spieljahr reprä-

sentieren, wird Ihre Suche dauern. Begleitet werden Sie von dem tolpatschigen, dabei aber technisch sehr begabten Elementargeist Glottis. Zusammen treten Sie einer Untergrundorganisation bei, erforschen die geheimen Untiefen des Meeres und eröffnen eine Bar im Stile von Rick's Café aus Casablanca.



Böse Seelen enden schnurstracks in dem Höllenzug.



Im Hauptquartier der Rebellen stößt Manny auf ein merkwürdig geformtes Blumenbeet.

Heinrich Lenhardt



Morbides Meisterwerk

Was hatte ich mich seit Monaten auf das neue LucasArts-Adventure

gefreut. Doch die erste Stunde brachte statt Spielspaß pur erst einmal viel Verwirrung. Den energischen Innovationsdrang bei der Steuerung kann ich nicht ganz nachvollziehen. Warum gibt es keine Mausunterstützung, mit der ich kurz und schmerzlos auf Dinge klicken könnte, um sie zu untersuchen? So muß ich den guten Manny etwas umständlich mit der Tastatur herummanövrieren und höllisch aufpassen, ob sein Kopf »ausschlägt« und damit etwas Spannendes signalisiert.

Grummel durch Gefummel

Auch wenn das ganze fummelig geriet, ist Grim Fandango ein außergewöhnliches Adventure. Story und Ambiente gehören zum Originellsten, was das Medium »Computerspiel« je hervorgebracht hat.

Den Puzzles kann niemand vorwerfen, sie seien zu durchsichtig. Neben geistreich konstruierten Rätseln gibt es allerdings einige Brocken, die mir fast schon zu abstrus sind. Manchen Minimacken zum Trotz: Adventure-Fans mit einer Vorliebe für extraknackige Puzzles kommen um Grim Fandango nicht herum. Etwas Besseres hatte das Genre im gesamten Jahrgang 1998 nicht zu bieten.



Kleiner Tip:
Den **Flammen-
bibern** können
Sie mit dem
Feuerlöscher
so einfach nicht
beikommen.



Das Böse hat ein Gesicht: Mit **Hector LeMans** ist nicht zu spaßen.

Verschachtelte Edelrätsel

Die Rätsel bleiben der von LucasArts gewohnten, hohen Qualität treu. Jedes Kapitel besteht aus zwölf bis fünfzehn ineinander verschachtelten Kniffeleien der Art »Wie komme ich an die Rumflasche heran, die ich dann dem Barkeeper gebe, damit er den Schlüssel herausruckt?« Die Anzahl der Gegenstände und der Räume

bleibt immer sehr übersichtlich. Überflüssige Dinge verschwinden beim Übergang zwischen den Kapiteln. Einzig und allein Ihre Sense bleibt Ihnen bis zum romantischen Ende erhalten. Diese Klinge dient gleichzeitig als Universalwerkzeug bei Rätseln aller Art. In jedem der vier Spielabschnitte erwarten Sie einige Hauptaufgaben, zu deren Bewältigung Sie mehrere Einzelrätsel lösen müssen. Dabei bestehen Sie teils ineinander verschachtelte Subquests, die Sie wieder bei anderen Problem weiterbringen. So be-



Die beiden Nervensägen horchen Sie in **Multiplechoice-Manier** aus.

kommen Sie beispielsweise eine Bootspassage erst dann, wenn Sie sich einen Gewerkschaftsausweis besorgt haben. Dessen Beschaffung setzt mehrere Unterquests voraus, inklusive der Anstiftung eines kompletten Arbeiteraufstandes. Manchmal ist aber auch ein wenig Ge-

schicklichkeit gefragt, wenn Sie etwa mit einem Gabelstapler in einem engen Aufzug rangieren oder eine schwere Axt in einen anliegenden Raum befördern sollen.

Man spricht Deutsch

Kommunikation ist einer der Schlüssel zum Erfolg in

Grim Fandango. Jede Person, auf die Sie in Ihrem Abenteuer treffen, ist zu einem kleinen Plausch aufgelegt. Manche sorgen mit ein paar kurzen Statements für Hinweise, während sich andere im Multiplechoice-Verfahren ausquetschen lassen. Zu den meisten Rätseln und Aufgaben gibt es geschickt verschlüsselte Hinweise. Gelegentlich werden Sie auch mit kleinen Wortklaubereien à la »Der hat Schieß vor Tauben« überrascht.

Grim Fandango wird in einer komplett lokalisierten Version ausgeliefert. Die Hauptrolle des Manny spricht Tommie Pieper, die deutsche Stimme von Alf. Dementsprechend finden sich in der deutschen Fassung gelegentlich kleine verbale Anspielungen auf den katzenliebenden



Die **Texturveredelung** macht keinen sichtbaren Unterschied. Mit der **Axt** beeindruckt Manny Mercedes kaum.





Von links nach rechts: Manny im **Business-Anzug**, als **Revoluzzer**, im **Bogart-Dress** und im **Bühnenauftritt**.

Außerirdischen. Die Nebenrollen sind weniger prominent, aber genauso professionell besetzt. Ähnlich brillant ist auch die Musikuntermauerung, die vom fetzigen Mariachi-Sound über coole Jazzklänge bis hin zur Internationalen so ziemlich alles bietet.

Traurige Technik

Was in **Curse of Monkey Island** noch ein kleiner Gag war, ist in **Grim Fandango** Ernst: die 3D-Karten-Unterstützung. Damit sollen nicht die ohnehin statischen Szenarien veredelt werden, sondern die Polygon-Charaktere. Doch egal mit welcher Karte Sie auch Ihr Glück versuchen, der Effekt ist praktisch gleich Null. Abgesehen von der höheren Helligkeit durch den unterschiedlichen Gam-

mafaktor, wirken die Figuren in **Grim Fandango** mit oder ohne 3D-Karte nahezu gleich. Lediglich die Zahl der gelegentlich auftretenden Texturfehler ist im Software-Modus geringer. Auch ein höheres Spieltempo hängt weniger von einem 3D-Beschleuniger ab, als vielmehr von Ihrem CD-ROM-Laufwerk. Da **Grim** bei der Installation lediglich die notwendigen Dateien auf die Festplatte kopiert, wird Ihr Laufwerk beim Wechsel der Örtlichkeiten

stark gefordert. Dabei spielt nicht so sehr die Datenübertragungsrate eine Rolle, sondern eine möglichst geringe Zugriffszeit. Leider »verhaspelt« sich das Programm nach einer Weile schon mal, was zum Komplettabsturz führen kann. In unserer Testphase passierte das gleich fünfmal. Regelmäßiges Speichern ist deshalb unumgänglich. Ein Patch, der die vollständige Installation des Spiels auf der Festplatte ermöglicht, wäre wünschenswert. **MTC**



Objekte müssen Sie fummelig einzeln aus Mannies **Inventar** holen.

Mick Schnelle



Tolle Reise ins Totenreich

Die spannende Story hat mich bis zum glücklichen Ende nicht

mehr losgelassen. Seit **Curse of Monkey Island** habe ich kein so motivierendes Adventure mehr gesehen. Besonders gelungen finde ich, daß man immer eine konkrete Aufgabe vor Augen hat.

Bei soviel Sorgfalt im Spieldesign ist es mir unverständlich, warum sich die LucasArts-Entwickler mit der Steuerung selbst ein Bein gestellt haben. Die Joystickfummereien vergessen Sie am besten sofort, doch auch die Tastatur hält einige unangenehme Überraschungen bereit. So verschwindet Manny gelegentlich hinter Ecken, und ich muß blind irgendwelche Tasten drücken, um ihn wieder zum Vorschein zu bringen. Oder er rennt allen Korrekturversuchen zum Trotz in den nächstliegenden Eingang oder Aufzug.

Versteckte Hinweise

Nach einiger Flucherei hatte ich mich mit der Steuerung arrangiert. Fast alle Rätsel sind logisch und mit Überlegung gut zu lösen. Die Zahl der Räume ist stets übersichtlich, zu viele Gegenstände gibt es auch nicht. Außerdem sind rettende Hinweise oft in den Gesprächen versteckt. **Grim Fandango** ist ein Adventure in bester LucasArts-Tradition, dem eine Maussteuerung gut getan hätte. Trotz dieser Schwäche gehört dieses Spiel in jede Adventure-Sammlung.

Grim Fandango

Genre:	Genre	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 12fach CD

Grafik			Seht gut
Sound			Sehr gut
Bedienung		Ausreichend	
Spieltiefe			Sehr gut
Multiplayer	nicht vorhanden		

Klasse-Adventure mit Bedienungsmängeln.



Niedergang einer Serie

King's Quest 8 Mask of Eternity

Die traditionsreiche Adventure-Reihe mutiert zum 3D-Action-Adventure – und fällt dabei auf die Nase.



Der Herrscher des Totenreichs klagt über die Meuterei seiner Skelettkrieger.



Auf CD:
Video-Special

Die Helden der **King's Quest**-Reihe sind gut, stark und schlau. Sie abenteuerlich stets mit strahlendem Zahnpastälächeln durch Intrigen und sonstige Fantasy-Ränkespiele. Der Erstling erschien '84 als **King's Quest**:

Peter Steinlechner



Zuviel Leerlauf

Man kreuze mittelprächtige Rätsel mit lauen Actionelementen, und was kommt raus? Ein enttäuschen-

des **King's Quest**. Hier habe ich nie das Gefühl, durch eine phantasievolle Märchenwelt zu marschieren, sondern hetze wie ein gedopter Marathonläufer durch die großen, aber leeren Levels. Schade, daß den Entwicklern keine originelleren Puzzles eingefallen sind. Von Ausnahmen abgesehen, liegen Gegenstände einfach irgendwo auf dem Boden. Genauso offensichtlich ist auch, wo ich sie einsetzen muß.

Gegner aus dem Nichts

Ärgerlich, daß sich das Programm gerade in heftigeren Kämpfen schwertut, mir trotz gedrückter Taste einen dringend benötigten Heiltrunk gutschreiben. Oder daß man wegen der begrenzten Sicht nicht taktisch kämpfen kann, sondern meist plötzlich von Gegnern umzingelt ist. Auf der Haben-Seite verbucht **King's Quest 8** viele aufwendige Animationen sowie eine interessante Story – mir ist das zuwenig.

Quest for the Crown, seitdem gilt die Serie auch als Garant für hemmungslosen Kitsch – eben so, wie sich der typische Amerikaner ein Mittelalter-Märchen vorstellt. Ein strahlendes Lächeln trägt zwar auch der Held in **Mask of Eternity**, doch ansonsten geht das Action-Adventure neue Wege. Statt mit quietschbunten Zeichentrickfiguren zu plaudern, kämpfen Sie diesmal in düsteren 3D-Gefilden gegen garstige Polygonmonster. Grund für die Finsternis: Ein böser Magier hat die »Maske der Ewigkeit« zerbrochen und die Bewohner von Daventry in Stein verwandelt. Nur Connor Mac Lyr entkam zufällig dem fossilen Fluch und soll das Königreich nun retten. Sie erforschen als Connor sieben weitläufige Abschnitte, darunter ein Totenreich, eine Zwergenhöhle und ein blubberndes Sumpfgebiet.



Im Sumpf verknoppt Connor aggressive Bäume.

nutzen sie an der richtigen Stelle. Für einen nur halbversteinerten Magier sollen Sie etwa drei Gegenstände sammeln, damit er Sie sicher in

mal gelangen Sie nur durch wohlüberlegtes Drücken von Schaltern daran.

Gelegentlich gibt's auch typische 3D-Rätsel, dann muß Connor fleißig Kisten verschieben oder über Plattformen hüpfen. Die Kämpfe gegen wilde Orks, klapprige Skelette oder fiese Yetis sind recht simpel gehalten. Je nach Distanz greifen Sie zu Schwert, Axt oder Armbrust und klicken dann möglichst flott und ausdauernd auf den Gegner. Die 3D-Landschaften sind zwar sehr groß, erkaufen sich die gewaltige Anzahl von Polygonen aber mit sichtweitenbeschränkender Dunkelheit oder starkem Nebeleffekt.

PS

den nächsten Abschnitt schicken kann. Meist finden sich die gesuchten Objekte irgendwo am Boden, manch-

King's Quest 8

Genre: Action-Adventure

Anspruch: Fortgeschrittene

Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Preis: ca. 100 Mark

Spieler: Einer

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

Hersteller: Sierra

System: Windows 95

Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Festplatte: ca. 350 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 233	Pentium II/266
32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD	32 MByte RAM, 32fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Mäßige 3D-Fortsetzung.



Laue Puzzles

Sie finden allerlei Artefakte, tragen die Objekte im Inventar mit sich herum und be-



Nuklearer Zweitschlag

Fallout 2

Im verstrahlten Nordamerika wehren Sie sich erneut mit Plasmagewehr und Vorschlaghammer gegen Mutanten und Mörderameisen.

Die Rollenspiel-Überraschung des letzten Jahres war **Fallout** – Interplays Nachschlag zu ihrem Klassiker **Wasteland**. Ein Atomkrieg hat im 21. Jahrhundert die menschliche Zivilisation fast ausgelöscht. Als Abgesandter des Atombunkers 13 suchte der Spieler nach ei-

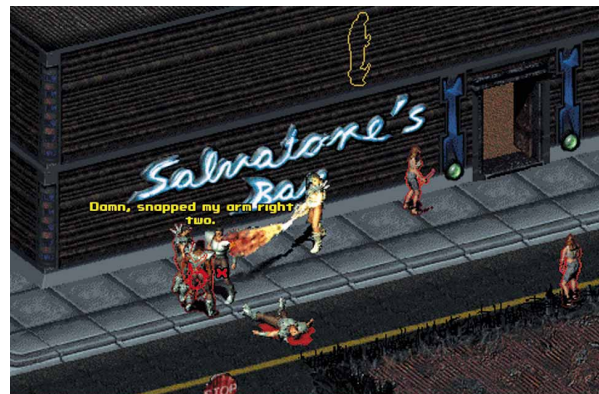
nem Wasser-Chip und beeinflusste dabei gehörig die umliegende Endzeit-Welt. Selbst Profis zeigten sich mit dem Charaktersystem und der nicht-linearen Story zufrieden. Nur war die Reise viel zu schnell vorbei; in spätestens vier Tagen hatte man alle Orte besucht. Nun soll **Fallout 2**

neuen radioaktiven Stoff liefern, und das – Tusch! – ganz ohne nerviges Zeitlimit.

Mit Speer und Laser

Nach seinen Abenteuern in Teil 1 gründete der Held eine

städte etwas weniger heimelig als heutzutage. Statt Straßenlaternen finden Sie brennende Mülltonnen, Autos fahren schon längst nicht mehr, die wenige gehobene Technologie (etwa eine Uzi)



Vor Salvatore's Bar kommt es zum sprichwörtlich heißen Gefecht.

kleine Primitiven-Siedlung in Nordkalifornien. 50 Jahre später, an den Gründer erinnert nur noch sein angebeteter Arbeits-Overall, werden Sie als Nachwuchskrieger von der Stammesführerin in die staubige Welt hinausgeschickt: Irgendwo soll es den »Garten Eden Bausatz« geben, der aus dem heimatlichen Dreckloch ein blühendes Städtchen machen könnte. Nach der Charaktergenerierung und einer kleinen Mutprobe marschieren Sie alsbald als winziger Punkt über die in Sektoren aufgeteilte Weltkarte, erkunden Ortschaften in isometrischer Nahansicht und kämpfen in derselben Perspektive gegen allerlei Tiere, Menschen und Monster. Während Sie an jedem Ort Miniaufgaben erledigen, nähern Sie sich langsam dem eigentlichen Plot: Eine geheime, hochgerüstete Organisation bedroht die letzten Menschen.

Perfekter Retro-Look

In einer Zukunft, in der es keine Supermärkte und Straßenbauämter mehr gibt, wirken amerikanische Klein-

müssen Sie teuer mit der Landeswährung »Kronkorken« bezahlen. Dieser gekonnt designte Retro-Look bleibt nicht auf die graubraune Spielwelt beschränkt – auch das Programm selbst schafft es mühelos, die technische und grafische Tristesse des Vorgängers wiederzubeleben. Sprich: Sie kriegen ein neues Szenario im alten Gewand. Selbst die quälen-



Auf der Karte reisen Sie von einem Ort zum anderen – die meisten müssen Sie erst finden.

den Nachladezeiten (der Wechsel zwischen zwei Dorfsektoren dauert zwei Minuten) sind geblieben.

Moral oder Mordlust

Kurz nach Spielbeginn schließt sich Ihnen aus Dankbarkeit ein Krieger an. Schon in der nächsten Ortschaft



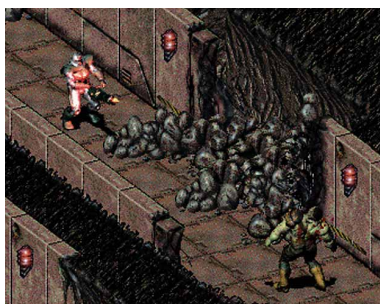
Bei den seltenen **Massenkämpfen** mit Verbündeten gegen eine halbe Mutanten-Armee geht's rund.

können Sie ihn an eine Sklavengilde verkaufen, dort selbst Mitglied werden und unschuldige Zivilisten jagen. Wohlgemerkt, Sie können – müssen aber nicht. Sie dürfen auch jederzeit Zivilisten niederschießen und ausrauben – aber beliebt machen Sie sich damit nicht. In der Minenstadt Redding sollen Sie einen fehlenden Chip besorgen. Die Minengesellschaft, der Sie das Ding aushändigen, wird die anderen übertrumpfen – und damit zur vorherrschenden Macht der Stadt aufsteigen. Zu solchen Qual-der-Wahl-Szenarios gesellen sich Einlagen wie Boxkämpfe oder die beliebten Karawanen-Eskorten. Sogar ein Auto können Sie sich reparieren lassen, womit die Reise über die Weltkarte wesentlich schneller vonstatten geht.

Versinken in Patronenhülsen

Die große Stärke von **Fallout 2** sind wieder die spannenden Feuergefechte, bis die Läufe glühen und die leeren Patronenhülsen den Fußboden absenken. Mit MGs, Tommy-

guns und einigen neuen Energiewummern wurde das Waffenarsenal kräftig aufgestockt. Sie werden sehr häufig in die Situation kommen, zwar 200 Schuß für eine dürftige 10mm-Pistole zu haben, aber keine einzige Micro-Fusion-Cell für das brandneue Plasmagewehr. Nach wie vor kommt das nahtlose Überwechseln vom Echtzeit- in den rundenbasierten Kampfmodus gut rüber. Sie dürfen zwei Gegenstände



Mit der **besten Rüstung** gewappnet, machen wir kurzen Prozeß mit dem Mutanten.

(zumeist Waffen) gleichzeitig in der Hand halten, zwischen denen Sie per Knopfdruck umschalten. Ein Rechtsklick auf das Objekt geht die »Betriebsmodi« durch. Bei einer



Nur wenige NPCs sind animiert und mit **Sprachausgabe** aufgewertet.

Jörg Langer



Staubig-spannend

Ganz schön kalt-schnäuzig, einfach das alte Programm mit neuem Szenario noch mal zu veröffentlichen!

Viel stärker als die veraltete Grafik stören mich die vielen kleinen Unzulänglichkeiten, vor allem bei Quests und Unterhaltungen. Beispielsweise treffen Sie im Vault 15 auf den Anführer einer Räuberbande, der Ihnen mitteilt, er werde Sie auf der Stelle umbringen. Wer nicht gleich das Gespräch beendet, sondern den Handels-Button drückt, kann ihm vorher noch in aller Ruhe die Flammenwerfer-Munition sowie einige Stimpacks abkaufen...

Showdown vor der Küste

Doch noch während ich mich über solche Mängel ärgere, spiele ich weiter: Es muß doch irgendwo noch 7,62er Munition für mein MG geben! Spätestens dann, wenn die in Teil 1 schier unbesiegbare Bruderschaft des Stahls Sie bittet, die noch viel gefährlichere »Enklave« auszuspionieren, wird das eigene Schlafbedürfnis unwichtig. Die spannenden Dauerkämpfe sowie der Showdown einige Seemeilen westlich von San Francisco entschädigen für viele Nerv-Details. Wenn Sie schon Teil 1 mochten, sollten Sie auf jeden Fall zugreifen.

CAWS-Riotgun sind das zum Beispiel Einzelschuß, gezielter Schuß, munitionsfressender Feuerstoß und Nachladen. Über Gegnern wird der Cursor sofort zum Fadenkreuz, daneben blinkt die Trefferwahrscheinlichkeit auf; wer bei »-20 %« eine Granate wirft, ist selber schuld. Einige Waffenhändler rüsten bestimmte Schießprügel auf. So lassen Sie ihren Magnum-Revolver mit einem Schnell-Lader upgraden oder Ihr M63-Sturmgewehr mit einem Granatwerfer bundeln.

Schlauere Begleiter

Schon im Vorgänger mußte man nicht die ganze Zeit allein wandern – doch meist

Gunnar Lott



Endlich wieder Endzeit

Das Beste an Fallout 2: Alles ist wie bei Fallout. Das Ärgerlichste:

Alles ist wie bei Fallout. Egal, ich kenne kaum ein Spiel, das mich für zwei Wochenenden derart fesseln kann: Ich wollte nur kurz einen Probe-Charakter erschaffen. Als ich das nächste Mal auf die Uhr sah, hatte ich die letzte Straßenbahn verpaßt. Endzeit-Szenario und zynischer Humor machen die Schwächen bei Grafik und Technik wett. Zudem ist Fallout 2 etwa doppelt so groß wie der zu kurze Vorgänger. Der Endzeit-Reigen gehört bei Rollenspielen unbedingt auf den Gabentisch.

standen die Begleiter nur dämlich im Weg. In diesem Punkt hat sich einiges getan: Per normalem Gesprächs-Interface sagen Sie Ihren Begleitern, welchen Abstand sie zu Ihnen einhalten sollen. Sie bestimmen auch, welche Gegner sie attackieren, ob sie beim Feuern Rücksicht auf Sie nehmen oder wann sie

die Flucht ergreifen. Außerdem dürfen Sie den Mitstreitern neue Waffen und Rüstungen aushändigen. Je nach NPC sind die taktischen Optionen mehr oder weniger eingeschränkt: Einem ängstlichen Mechaniker können Sie keine Berserker-Mentalität nebst »Kampf bis zum letzten Blutstropfen« aufzwingen. Was sich in der Beschreibung toll anhört, wirkt sich im Spiel nicht überraschend aus: Auch ohne Begleitung kommen Sie durch, das ständige Warten auf die hinterhertrippelnde Begleitung nervt ungeduldige Spieler.

Charakter-voll

Neben den Kämpfen ist die Hauptstärke von **Fallout 2** die komplexe Charakterverwaltung. Ihr Alter Ego verfügt über sieben Attribute wie Stärke und 16 Fähigkeiten à la Energiewaffen, Diebstahl, unbewaffneter Kampf. Drei der Fähigkeiten werden als Paradedisziplinen markiert – hier zählt jeder später investierte Skillpoint doppelt. Zusätzlich wählen Sie zu Beginn des Spiels zwei Besonderheiten (aus 16) Ihres Helden aus – etwa »Ausweichkünstler«. Alle drei Erfahrungsstufen dürfen Sie auch noch eine von ca. 100 Besonderheiten aussuchen, darunter schnelle Regenerierung oder genauere Infos über die Gegner. Unbill wie Verstrahlung oder verkrüppelter rechter Arm merkt sich das Programm gnadenlos. Unter dem Stichwort »Karma« lesen Sie, wie gut oder böse Sie sich bislang verhalten haben. Außerdem sind hier teils fragwürdige Ehrenbezeichnungen wie Box-Champion oder Sklavenfänger vermerkt. Für die meisten besuchten Ortschaften (es gibt rund 20) erfahren Sie, wie es dort um ihren Ruf bestellt ist. Wer in

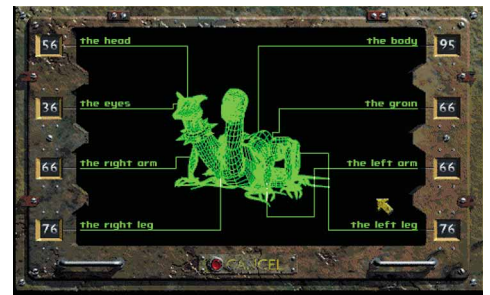


Unsere **Vieh-Karawane** wird von Feuergeckos belästigt.

San Francisco jeden Passanten überfällt, darf nicht mit dem Wohlwollen der dortigen Bevölkerung rechnen. All diese Daten und Werte finden im Spiel auch tatsächlich Verwendung, mit einer Ausnahme: Die genau aufgeschlüsselte Kill-Statistik dient nur Ihrer persönlichen Befriedigung.

Schwatzen und Feilschen

In Sachen Interaktion hat sich nicht viel getan: Der Großteil der NPCs sind Dummies mit Standard-Sätzchen, nur wenige lassen sich mittels Multiplechoice-Gesprächen ausquetschen. Mit vielen Gesprächspartnern können Sie handeln – dazu ziehen Sie einfach einige Objekte aus dem Inventar des Gegenübers und bezahlen



Per Menü **zielen** Sie auf bestimmte Teile des Gegners.

mit eigenen Gegenständen sowie Kronkorken.

In jeder Ortschaft agieren mehrere Fraktionen. Wenn Sie beispielsweise in New Reno Salvatore's Bar angreifen, gehen nur die Angestellten auf Sie los – den Casino-Wachen einige Straßen weiter ist Ihr Überfall herzlich egal. Allerdings werden Sie nicht über Sektorengrenzen hinweg verfolgt, und auch sonst sind einige Logikmängel zu bemängeln – die Personen in den alten **Ultimas** waren liebevoller designet. **LA**



Das umfangreiche **Charaktermenü** (oben) und das **Inventar** (unten) genügen gehobenen Ansprüchen.

Fallout 2

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 2, 90, 290 oder 690 MB

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 16fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Cut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

Düsteres Rollenspiel, harte Feuergefechte.



Großangriff der Killer-Karnickel

Space Bunnies must die

Tomb Raider meets Sciencefiction-Trash: Eine leichtgeschürzte

Tresenfée zerlegt die Bastion blutrünstiger Weltraum-Hoppelhäsen.

Das Vorbild ist eine brünette Archäologin, die Kopie eine weißblonde Kellnerin mit Rodeo-Ambitionen. Beide Damen tragen gerne knappe Fummel, wenn sie durch 3D-Levels rennen,

kämpfen und kraxeln. Das Original heißt Lara Croft und die Kopie Allison Huxter, Heldin von **Space Bunnies must die**. Die Herausforderin muß Schwesterherz Jocelyn aus der Gewalt außerirdischer Langohr-Monster befreien. Dafür wagt sich unsere Heldin in die Höhle des Kaninchens: In zehn Levels dezimiert Allison die Reihen der griesgrämigen Nager. Etappennamen wie »Küche« oder »Zoo« lassen nichts Gutes für die Zukunft der Menschheit ahnen...

Massig Moves

Rennen, schleichen, springen, ballern, klettern, seitlich ausweichen und nebenbei noch einen 180-Grad-Salto hinlegen – das Bewegungsrepertoire ist olympiareif. Ferner kann Allison hypnotisierte Mutanten als Reittiere benutzen. Auf Wunsch legt sie sogar ein hüftschwungreiches Tänzchen hin, bei dessen Anblick die mutmaßlich männlichen Bunnies in eine seltsame Trance verfallen. Allison gebietet über ein mannigfaltiges Inventar mit Powerdrinks und CDs für die akustische Mutantenbändigung. Country-Dudadei und lizenzierte Klassiker wie »Born to be wild« peppen dann die etwas einfallslose Soundkulisse auf. Die einzige Waffe kann mit neun Munitionstypen gefüttert werden.

Level-Auswahl

Nach der Auftaktmission wählen Sie, in welcher Rei-



Bei einem **Fehlsprung** landet Allison im Lavasee – und ihr einziges Leben ist passé.

henfolge die nächsten Abschnitte absolviert werden. Auch wenn die Space Bunnies sterben müssen, ist die Ballerkomponente nicht zu dominant. Viele Action-Puzzles sind durch das Ausprobieren von Apparaturen und Schaltern zu knacken. Leider tappt Allison öfters mal in eine gut versteckte Falle oder

verliert bei Fehlsprüngen sofort ihr einziges Leben. Solange der Bunny-Generator des Levels nicht von Ihnen vernichtet wurde, pflegen zudem besiegte Gegner nach kurzer Zeit wieder aufzutau- chen. Den Spielstand dürfen Sie gemeinerweise nur an bestimmten Save-Stationen speichern.

HL

Heinrich Lenhardt



Fast Gefahr für Lara

»Liebe Allison, wir beide hatten durchaus unseren Spaß. Aber inzwischen ist aus der Beziehung etwas die

Luft raus. Ich darf nicht speichern, wann ich will. Deine nachwachsenden Killerhasen und versteckten Fallen sind arg anstrengend. Deshalb tschüssi – ich glaube, ich ziehe doch wieder zu Lara...«

Fräulein Croft wird angesichts ihrer Konkurrentin zumindest anerkennend die Augenbraue hochziehen. Space Bunnies ist ein durchaus spritziger Aufguss der Tomb-Raider-Masche mit skurrilem Comic-Humor und anständiger 3D-Grafik. Die paar Polygon-Macken wiegen nicht so schwer, doch das Leveldesign bietet auf Dauer mehr Fies- als Feinheiten. Also nichts für Angsthäsen, aber ein paar herausfordernde Bunnybekämpfungs-Stunden sind drin.

Space Bunnies must die

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Ripcord
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 140 bis 360 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte, 4fach-CD	Pentium 200 48 MByte, 8fach-CD 3D-Karte	Pentium II 266 64 MByte, 8fach-CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

Abgedrehter, nicht übler Tomb-Raider-Klon.



Die Straßen von New York

Metro-Police

In einem futuristischen Untergrund-Krimi beseitigen

Sie mit Knarre und Köpfchen New Yorker Spitzbuben.



Ein konfisziertes Taxi bringt Sie zu einer **Mordzeugin** ins unterirdische Rotlichtviertel.

Martin Deppe



Tote Metropole

Herrje, was hätte man in diesem spannenden Szenario alles machen können. Wilde Verfolgungsjagden in Zeppelin-

nen und futuristischen Flitzern, aufregende Kreuzverhöre mit kriminellen Gesellen, Spurensuche in zwielichtigen Vierteln. Statt dessen renne oder fahre ich von Zeuge zu Zeuge und klicke meine Stichworte durch, bis schließlich einer den Täter verpetzt. Die folgenden Schießereien werden erst in den höheren Ebenen richtig fordernd.

Außerdem scheint das utopische New York von ausgesiedelten Wanne-Eicklern überschwemmt zu sein: Die Synchronsprecher sorgen mit breitem Ruhrpott-Dialekt für unfreiwillige Komik (und bei mir für etwas Heimweh). Für Fans von Sherlock Holmes und Sciencefiction-Szenarios ist Metro-Police eine Überlegung wert. Alle anderen können getrost abwinken.

Wir schreiben das Jahr 2048, und New York ragt mehrere hundert Meter tief in die Erde. Als harter Cop sollen Sie auf den Straßen in der Stadt für Recht und Ordnung sorgen. Zeppeline, Schienenbahnen und altmodische Autos transportieren Sie zum nächsten Einsatzort. Modern Games' Action-Adventure **Metro-Police** schickt Sie in den Untergrund New Yorks. Und zwar im Sinne des Wortes.

Soziales Pulverfaß

Die futuristische Stadt ist in fünf Ebenen unterteilt. Ganz oben, in Licht der Sonne, leben die reichen Bürger, in der untersten Etage die »Proleten«. Hier unten beginnt Ihr erster von 26 Einsätzen. Über Funk meldet Ihnen das Hauptquartier einen Mord; am Tatort treffen Sie auf ei-

nen Zeugen. In einem simplen Menü klicken Sie Stichworte wie »Täter«, »Opfer« oder »Jugendbande« an, und Ihr Gegenüber antwortet per Sprach- und Textausgabe mehr oder weniger wahrheitsgetreu. Sobald Sie mal wissen, wohin der Mörder sich verkrümelt hat, wandern oder fahren Sie dorthin. Ihren Helden steuern Sie dabei in **Tomb Raider**-Perspektive per Maus und Tastatur. Meist hat sich der Gesuchte erneut verdrückt, und ein anderer

Zeuge hilft weiter. Nach etwa sechs aufgeklärten Fällen (und niedergestreckten Tätern) werden Sie dann in die nächste Ebene versetzt, wo härtere Einsätze warten. Fünf

unterschiedliche Waffen untermauern Ihre Argumente, falls Sie endlich einen Übeltäter aufgespürt haben. Anfangs steckt nur eine kleine Eiskanne in Ihrem Halfter, die den Getroffenen kurzfristig schockfroset; später finden



Hab ich Dich! Per **Betäubungsstrahler** lähmen wir einen Täter

Sie auch Revolver, Mini-MP oder einen Raketenwerfer. Harmlose Zivilisten sollten Sie damit nicht malträtiert, sonst werden Sie selbst von Ihren Kollegen gejagt. **MD**

Metro-Police

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Modern Games
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 140 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
P166, 32MB, 2x CD oder P133, 32MB, 2x CD, 3Dfx	Pentium 200 MMX 32 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 64 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

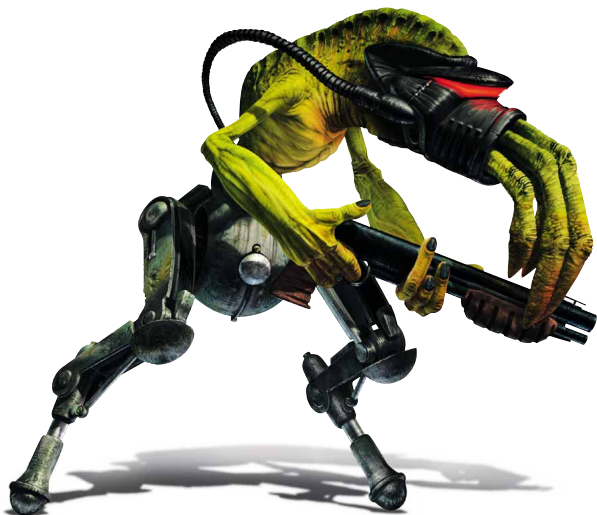
Trotz des tollen Szenarios ein lahmer Krimi.



Überleben in der Oddworld

Abe's Exoddus

Keine Ruhe für Abe: Wieder muß sich der Anti-Held mit den fiesen Glukkonen anlegen.



Die Designer von *Abe's Oddysee* wollen mit dem geplanten 3D-Nachfolger noch warten, bis die nächste Generation von Videospiele-Konsolen auf dem Markt ist. Derweil gibt's

Abe's Exoddus: gleiche Engine, neue Geschichte. Nachdem Abe im ersten Teil die Fleischfabrik Rupture Farms ruiniert hat, tritt er diesmal gegen die Soulstorm-Brauerei an, die aus Knochen und Tränen seiner Mudokon-Brüder ein Gebräu herstellt.

Gunnar Lott



Ein Oscar für Abe

Abe's Exoddus strotzt vor witzigen Details, ist aber kaum mehr als ein Addon:

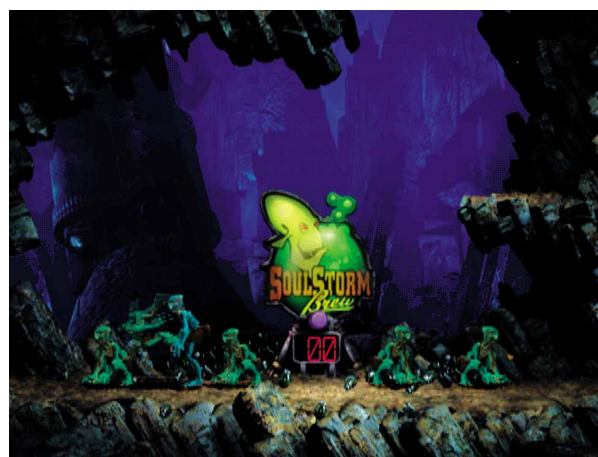
feingeschliffen, aber ohne echten Fortschritt. Die Grafik mit ihren 640x480 Pixeln wirkt trotz schöner Animationen und oscarreifer Zwischensequenzen etwas altbacken.

Da die Designer den überzogenen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers zurückgeschraubt und eine Menge Details sinnvoll verbessert haben, kann ich den Exoddus aber auch Besitzern der Oddysee ans Herz legen.

Geschick und Gehirn

Ihren Helden dirigieren Sie per Tastatur oder Gamepad durch 2D-Levels, die nicht scrollen, sondern Bildschirm für Bildschirm umschalten. Auf den ersten Blick spielt sich *Abe's Exoddus* wie *Heart of Darkness* – doch werden Sie feststellen, daß es mit Fingerfertigkeit allein nicht getan ist. Fast überall benötigen Sie neben präzisiertem Timing auch eine gehörige Portion Hirnschmalz, um die teilweise kniffligen Rätsel zu lösen. Ihre Hauptaufgabe ist es, gefangene Mudokaner zu befreien. Das ist schlimmer als Lemminge-Hüten:

Zwar gehorchen Ihre Jungs jedem Befehl, dafür sind einige blind, andere betrunken und wieder andere verwandeln sich unter Lachgas-Einfluß in wilde Chaoten. Im Vergleich zum ersten



Diese betrunkene *Mudokon-Bande* ist Ihnen keine große Hilfe.

Oddworld-Teil wurden Abe's Fähigkeiten kräftig aufgebohrt. Der Mudokan-Messias kann neuerdings per Geisteskraft neben den niederen Sligs auch Glukkonen, Para-

miten und Scrabs übernehmen. Die Kommunikation mit den Mudokons umfaßt neue Befehle wie »Tätscheln«, »Ohrfeigen« oder auch »Arbeite!« **GUN**

Oddworld: Abe's Exoddus

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** GT Interactive
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark **Festplatte:** ca. 20 MByte

Spieler: Einer

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD

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



2D-Action-Adventure mit sehr cooler Story.

Die *Bombe* löst eine effektvolle Explosion aus.





Kann der **Clan Star** helfen, die FoA aufzuhalten?

KAPITEL 14

Ultima Online Tagebuch

Das zweite Zeitalter kündigt sich mit Erdbeben an, und unsere UO-Heldin bekommt alle Hände voll zu tun.

Die Erweiterung **The Second Age** ging am 24.10.98 offiziell ans Netz. Da unsere Geschichte chronologisch voranschreitet, wird Belle aber gerade erst mit den Followers of Armageddon konfrontiert, deren Aktivitäten später auch den Weg in das neue Land öffnen werden.

wir auch versuchten, unseren Hauszauber zu sprechen, ob im hohen Norden, in der Wüste des Südens, auf Inseln oder in der Wildnis – das Ergebnis war stets dasselbe.

Be-setzt!

Entweder der Platz war zu klein, schon besetzt, oder der Magistrat der jeweiligen Stadt hatte das Bauen an jener Stelle untersagt. Die nun fast regelmäßig stattfindenden Erdbeben, angeblich von einer Schwarzmagier-Gruppe namens Followers of Armageddon hervorgerufen, machten unsere Suche auch nicht einfacher und kündigten kommandes Unheil an. Nach fast einem ganzen Tag rastlosen Herumteleportierens, an dem wir dank Leiahs Runenbibliothek ganz Britannia absuchten, fanden wir zuletzt doch eine lauschige Lichtung in der Nähe von Trinsic, die noch Platz für unsere Hütte bot.

Quest's End

Völlig erledigt von den Strapazen der vielen Reisen, gaben wir unserer neuen Heimstatt den einzig treffenden Namen: Quest's End. Doch noch konnten wir uns nicht auf den nagelneuen



Ein Gamemaster verrückt unseren fehlplatzierten **Gildenstein**, Clan Star formiert sich.

Stühlen ausruhen, die Corinna bereits gezimmert hatte, während ich den Bauzauber wirkte. Zunächst wollte auch der Gildenstein platziert werden, der aller Welt anzeigen sollte, daß Clan Star bereit war, den kommenden Gefahren Schulter an Schulter zu trotzen. Ich stand also auf den

Stufen von Quest's End, zückte die Urkunde und sprach den Zauber – natürlich erwartete ich, ein Geisterabbild des Steins zu sehen, wie es mir zur Platzierung des Hauses erschienen war. Doch o weh! Kaum waren die Worte gesprochen, da thronte der Obelisk auch schon an der Stelle, an der ich mich gerade befand. Es war ein wirklich schmucker Stein, doch so wie er nun stand, verwehrte er mir den Eintritt ins Haus und den anderen, die schon mal Corinnas Mobiliar testeten, den Ausgang! Hier konnte nur ein schnell gerufener Götterbote helfen. **CG**

(wird fortgesetzt)

→ <http://clanstar.freesevers.com>

Der Versammlungsort der FoA, Ausgangspunkt für jede Menge Ärger.



Belle Star's Diary Gründungspläne

Nachdem wir den Plan zur Gildengründung einmal gefaßt hatten, verloren wir auch keine Zeit, ihn in die Tat umzusetzen. Ein Architekt war schnell gefunden, und so zogen wir mit der Bau-Urkunde für eine Trainingshütte los, in der unsere Neumitglieder an Strohputzen ihre Kampfkünste üben sollten. Doch trotz Fertigbau-Magie fanden wir bald heraus, daß es kein einfaches Unterfangen war, ein neues Haus zu errichten, und sei es noch so klein. Wo



Leiahs öffentliche **Runenbibliothek** ermöglicht auf Atlantic jedem Reisen in alle Welt.