

Adventures

Martin Deppe



Mehrere Entwicklerteams arbeiten zur Zeit eifrig an 3D-Rollenspielen, die Sie in immer realistischere Welten entführen sollen. Der bekannteste Titel ist natürlich Richard Garriotts **Ultima 9**. Auch **Gothic** und **Red Guard** nehmen Abschied von den klassischen, »platten« Genvertretern und entdecken die dritte Dimension.

Wenn diese Entwicklung so weitergeht, werden neben den Actionfreunden auch Rollenspieler bald perfekte 3D-Landschaften à la **Unreal** erforschen. Legends

Wheel of Time nutzt schon jetzt dessen Engine. Somit wird auch unser Genre endlich in zeitgemäßer Grafik erstrahlen, wie sie bei Flugsimulationen oder Rennspielen ja schon längst gang und gäbe ist.



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	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	-	81%
13	Hexplode	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Last Express	Adventure	-	75%
23	Atlantis	Adventure	-	74%
24	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
25	Sanitarium	Adventure	8/98	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Rage of Mages.....	128
Reah.....	130
Ultima Online Tagebuch.....	132

Rollenspiel trifft WarCraft

Rage of Mages

**Taktische Karten statt Dungeons:
Ein russisches Rollenspiel
wildert munter im Strategie-Genre.**

Nivals **Rage of Mages** versetzt Sie in die magischen Lande von Allods, wo Sie als tapferer Held Ihr Vaterland vor der Vernichtung durch üble Mächte retten sollen. Nach dem stimmungsvollen Vorspann entscheiden Sie sich für einen von zwei Grund-Charakteren: Magier oder Krieger. Danach ist handelsübliches Werte-Tuning

angesagt, bis Sie sich schließlich mit dem Helden Ihrer Wahl ins Abenteuer stürzen. Auf Wunsch überspringen Sie die Charaktererschaffung, um ohne Zeitverlust mit einem vorgefertigten Weltenretter ins Rennen zu gehen.



Unsere **Magierin** heilt die Bewohner eines von der Pest befallenen Dorfes.

Gunnar Lott



Falsche Mischung

Kombinationen aus Strategie- und Rollenspiel sind selten und funktionieren meist nicht besonders: Entweder hapert's mit der Stimmung (zuwenig Rollenspiel) oder die Spielmechanik ist zu durchschaubar (zuwenig Strategie).

Rage of Mages mischt die beteiligten Genres so, daß es gleich an beiden Enden ein bißchen fehlt. Das Spielprinzip selbst hat seinen Reiz, allerdings sind mir die Aufträge zu simpel und die Handlung ist zu linear.

Kampf auf Karten

Im eigentlichen Spiel fühlt man sich in ein anderes Genre versetzt: Grafik und Steuerung erinnern an typische Echtzeit-Strategie. In einer schrägen Draufsicht finden alle Kämpfe und Reisen statt. Nur Städte und Innenräume von Gebäuden sind als detaillierte Pixelgemälde gestaltet. Ihr anfangs einsamer Held gewinnt unterwegs neue Mitstreiter und kann zusätzlich Söldner anwerben. Jede Mission, die Ihre Leute bekommen, spielt auf einer bis zu 240x240 Felder großen Karte. Man gewöhnt sich schnell an

die Genre-untypische Aufmachung; Strategien wird alles vertraut vorkommen. In manchen Missionen müssen Sie einen Ort oder einen Weg finden; in anderen eskortieren Sie Kaufleute oder bringen Gegenstände

von A nach B. Auch die klassische Gefangenenerlöschung gehört zu den häufigeren Auftragsstypen. Smalltalk mit NPCs ist ein wichtiges Element, um die Story voranzutreiben; leider können Sie den Verlauf der Unterredung nicht beeinflussen.

Charakterstark

Über einige Ähnlichkeiten zu bekannten Echtzeit-Epen hinaus handelt es sich bei **Rage of Mages** jedoch um ein

echtes Rollenspiel. Die Charakterentwicklung steht im Vordergrund: Ihre Gruppe zieht durch die Gegend, nimmt Aufträge an, rüstet ihre Mitglieder mit den neuesten Waffen aus und verbessert ihre Werte durch Kampferfahrung oder Training beim Gildenmeister.

Im sehr komfortablen Mehrspieler-Modus treten bis zu 16 edle Recken auf der gleichen Karte gegen die Unholde von Allods an. **GUN**

Auf dieser Karte reisen Sie von Auftrag zu Auftrag.



Rage of Mages

Genre: Rollenspiel	Hersteller: CDV
Anspruch: Einsteiger	System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in V)	Anleitung: Englisch (Deutsch in V)
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 90 bis 190 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Rollenspiel mit Echtzeitstrategie-Anleihen.



Auf mystischen Pfaden

Reah

Das polnische Entwicklerteam Avalon Multimedia kupfert für sein Adventure Reah gnadenlos ab – mit ansehnlichem Ergebnis.



Der verfallene Tempel birgt so manches Geheimnis und zahlreiche Rätsel.

Ein Team von Forschern entdeckt eines Tages ein seltsames Tor. Als die Wissenschaftler hindurchklettern, finden sie sich plötzlich mitten in der Wüste eines fernen Planeten wieder. »Klar, das ist Stargate!« werden Sie nun rufen. Nicht ganz: Was für einen Kinofilm gut ist, kann für **Reah** nur billig sein.

Auf heißer Entdeckungsreise

Auf den Spuren der Verschwundenen hopst ein mutiger Journalist durch das Tor, das sich prompt hinter



Kommt Ihnen diese Aufgabe nicht irgendwie **bekannt vor?**

ihm schließt. Von da an steuern Sie den Reporter über die sandigen Dünen. Standardgemäß dürfen Sie den Blick um 360 Grad frei drehen; die Sicht nach oben oder unten bleibt Ihnen weitgehend verwehrt. Kurze Videos geleiten Sie von Ort zu Ort. Es dauert nicht lange, bis Ihr gestrandeter Schreiberling eine wuchtige Wüstenstadt entdeckt. Hier erhalten Sie Ihre erste Aufgabe: Bevor die Einwohner Ihnen auf der Suche nach einem Heimweg helfen, sollen Sie erst die Wasserversorgung der dürstenden Metropole wiederherstellen.

Antike Rätsel

Die Welt von **Reah** strotzt vor alten Gebäuden, die bis unters Dach mit mystischen Mechanismen und geheimnisvollen Geräten vollgestopft sind. Die Puzzles entsprechen dem bewährten Denkspiel-Strickmu-

nicht selten in pures Herumprobieren aus. Zum Glück sind die Aufgaben relativ abwechslungsreich. In einem Alibi-Inventar schleppen Sie einige wenige Gegenstände mit sich herum, die am richtigen Ort automatisch zum Einsatz kommen.

Die erfreulich hochwertige Grafik ist schön atmosphärisch, leidet aber unter der genretypischen Lebllosigkeit. Nur gelegentlich stellen Ihnen mäßige Schauspieler neue Aufgaben. Außerdem begleitet Sie der Geist eines mysteriösen Alchimisten und kommentiert das Geschehen. Das Abenteuer wird von gefälliger, modern-mystischer Musik untermalt. **CS**

Christian Schmidt



Im Osten nichts Neues

Schon tausendmal gesehen: Reah greift das betagte Myst-

Design auf und kaut die altbekannten Rätsel wieder. Die Grafik ist ein bißchen besser als gewohnt, die Bedienung dafür umständlicher, und damit sind die auffälligsten Unterschiede auch schon erschöpft.

Immerhin ist Reah technisch sauber programmiert und läßt gelegentlich sogar einen Funken Humor aufblitzen. Wenn die polnischen Entwickler ihr Talent das nächste Mal in einen weniger konventionellen Titel stecken, könnte das Ergebnis sehr interessant werden.

Reah

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Avalon Multimedia
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 175 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	24 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 100%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 100%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div style="width: 50%;"></div>	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Dem netten Adventure fehlen Innovationen.



DER ELFTE MONAT

Ultima Online Tagebuch



Der flotte Helm gehört zur Höhlenausstattung.

UO Gold heißt ab sofort The Second Age – sonst ändert sich nix.



Die zunächst als **UO Gold** angekündigte CD-Erweiterung zu **Ultima Online** soll diesen Herbst unter dem Titel **The Second Age** erscheinen. Das Addon wird nicht nur einen zusätzlichen Kontinent sondern das Hauptprogramm auch um ein Chat-System und einige Komfortfunktionen im Interface erweitern. Die ersten Screenshots, weitere Informationen und ein kurzes FAQ

Denn es heißt zwar: »Aus Schaden wird man klug«, doch man sagt auch: »Neugier ist der Katze Tod.« Da mir die verdammte Truhe gerade erst um die Ohren geflogen war, hielt ich einen zweiten Versuch für ungefährlich. Weit gefehlt! Mit womöglich noch lauterem Krachen beförderte sie mich abermals ins Jenseits. Die Richtung zum Heiler kannte ich ja bereits, und auf dem ganzen Weg murmelte ich: »Ich werde heute keine Kiste mehr öffnen.«



Bundesgenossen

Als ich diesmal zu Lady Corinna zurückkam, fand ich in ihrer Nähe inzwischen auch Sascha vor. Während ich mich wieder rüstete, stellte ich beide einander vor, und zu dritt erwiesen wir uns als recht schlagkräftige Jagdgesellschaft. Wir befreiten Britannia von etlichen Orcs an diesem Tag und verabredeten uns auch für den nächsten.

Bald war unsere Gruppe in Orc Valley ein gewohnter Anblick, wie auch andere Edle diese reichen Jagdgründe zu bevorzugen schienen. So lernten wir den Lord Nassl hier kennen, der ein Reiseunternehmen für unliebsame Monster unterhielt, oder die Ladies Alita und Jaana, deren Heilkünste mir mehr als einmal aus der Patsche halfen.



Willkommene Abwechslung: ein **Schlangenbarbecue** in Covetous.

Heldenalltag

Nach etwa einer Woche klimpten in meinem Bankfach in der Empath Abbey einige Tausend Goldstücke. Die Landbevölkerung rund um Yew begegnete uns mit großem Respekt, hielten wir doch die Orcs und wilden Rattenmänner davon ab, über ihre Hütten und Felder herzufallen. Als die tägliche Monsterschlacht gerade zur Routine zu werden drohte, kam Sascha eines Abends

mit einem kleinen Päckchen zum Treffpunkt: Er hatte eine Rune ergattert, die uns direkt in die tiefsten Gewölbe des Dungeons von Covetous versetzen würde, so daß wir den weiten Weg ebenso wie die Meute der Strauchdiebe vor dem Eingang vermeiden könnten. Da ich inzwischen auch gelernt hatte, mich mittels Zauberkraft und Runen zu bewegen, kam mir die Aussicht auf ein neues Abenteuer gerade recht. **CG**

(wird fortgesetzt)



Nun ist es offiziell. Die Erweiterung zu UO kommt im Herbst.

sind bereits auf der Origin-Website zu sehen – darin findet sich übrigens erstmals die definitive Ankündigung eines europäischen Servers.

➔ www.owo.com/t2a/

Belle Star's Diary Neugierde

Nun könnte mancher meinen, solch explosiver Tod würde meinen Drang, in Kisten zu stöbern, ein für allemal geheilt haben. Aber wer so denkt, kennt Belle Star schlecht.