

Adventures

Martin Deppe



Beinahe alle Spiele erscheinen in einer übersetzten Fassung auf dem deutschen Markt – meist zeitgleich mit oder etwas später als die Originalversion. Viele Spieler stehen nun mal mit der englischen Sprache auf dem Kriegsfuß, vor allem bei genuschelten Slang-Stimmen. Ärgerlich ist's aber, wenn die Übersetzung nur halbherzig erfolgt, wie jetzt mit **Might & Magic 6** oder vor einem halben Jahr bei **Fallout**. Denn gerade Rollenspiele mit ihren Textmengen erfordern einigen

Aufwand, um stimmungsvolle Szenarios nicht zu verhöhnepipeln.

Daß es auch anders geht, zeigt LucasArts' Adventure **Curse of Monkey Island**: Hier ist die deutsche Version hervorragend gelungen, und die Synchronsprecher passen ohrgenau. Warum klappt das nicht auch bei Rollenspielen?



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

Might & Magic (dt.).....110
 Ultima Online
 Tagebuch.....112
 Alien Earth.....113

Profi-Rollenspiel jetzt auf Deutsch

Might & Magic 6 Deutsche Version

Seit seinem Erscheinen heftig umstrittene Rollenspiel-Epos

Might & Magic 6 ist nun in deutscher Version zu haben.

Kaum ein Computerspiel-Genre schreit so nach Übersetzung wie die Gattung der textreichen Rollenspiele. Das umfangreiche **Might & Magic 6** erscheint zur Freude einheimischer Abenteurer nun komplett eingedeutscht.

Viel Feind, viel Ehr'

Der jüngste Teil der traditionsreichen Saga hält an den bewährten Stärken fest. Die liegen in erster Linie in der Quantität: Über die riesige Spielwelt verteilen sich zahlreiche Charaktere, Unmengen von Gegenständen und vor allem eine wahre Flut von Monstern. Die beeindruckende Vielfalt kaschiert allerdings den wenig abwechslungsreichen Spielablauf. Die Handlung um die Machtkämpfe im Reiche Enroth wird nur gelegentlich weitergesponnen. In der Zwischenzeit erfüllen Sie eine Vielzahl von Aufträgen, die selten über schlichtes »hole X aus Y« hinausgehen. So verbringen Sie die meiste Zeit damit, die Gegend zu erkunden und sich durch Gegnermassen zu schlagen. Trotz des schlichten Spielprinzips sorgt die Vielfalt der Elemente für Abwechslung und langanhaltende Motivation.

Schwächen beim Schwatzen

Die Texteinblendungen im Spiel wurden erträglich übersetzt. Mißlungen ist dagegen die Sprachausgabe. Die Sprecher sind größtenteils unpassend gewählt und leiern ihre Einzeiler unmotiviert herunter. So begrüßen Ihre Mannen jeden wildfremden Charakter mit »Schön, daß du da bist!« – befremdlich. In den



In den **Städten** verramscht Ihr Trupp die Beute und wirbt Begleiter an.

sparlichen Videosequenzen will der Ton ebenfalls nicht recht zum Bild passen. Höhen und Tiefen gibt es auch außerhalb des Spiels: Während das Handbuch akzeptabel übersetzt wurde, prangen auf der beigelegten

Papierlandkarte noch die englischen Ortsnamen. Der mäßigen Grafik wurden keinerlei kosmetische Verbesserungen spendiert. Ihr Heldentrupp zieht immer noch ruckelnd durch die pixelige Landschaft. **CS**



Beschreibungen wie diese sind **ordentlich** gelungen.

Christian Schmidt



Das geht besser

Ich mag die Might & Magic-Reihe und erfreute mich bislang gerne an dem unkomplizierten Entdeckerdasein. Um so mehr ärgert es mich nun, daß die Dolmetscher seit den schwach übersetzten Vorgängern offenbar kaum dazugelernt haben. Schon die geschriebenen Texte sind nicht immer einwandfrei eingedeutscht. Besonders die Umsetzung der Sprachausgabe scheint aber aus Laienhand zu stammen. Die Sprachfetzen während des Spiels klingen fast alle unfreiwillig komisch – eine Todsünde in einem atmosphärischen Rollenspiel.

Trotzdem schiebe ich für einige Stunden unkompliziertes Forschen und Kämpfen immer wieder die CD ins Laufwerk. Da das Erscheinen der deutschen Version gerade in eine Rollenspiel-Flaute fällt, können erfahrene Spieler durchaus zugreifen.

Might & Magic 6

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: New World Computing
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 200 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD

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

Solides Rollenspiel in mäßigem Deutsch.





Die Heldin in **Ausgerüstung**.

DER ZEHNTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

In trauter Runde geh'n Orks zugrunde. Oder:
In Truhen und Kisten mag Böses nisten.

Wie sieht der typische UO-Spieler aus? Er ist männlich, zwischen 20 und 30, Nichtraucher (52%), und wegen seiner UO-Sucht hing schon mal der Hausseggen schief. Denn er versetzt sich

Belle Star's Diary Weggefährten

Wenn unvermittelt im dunklen Wald mein Name ertönt, trete ich hinter einen Baum oder verberge mich im Schat-

meinem Erstaunen, daß er in der Stadt von mir gehört hatte. Als er mich einlud, mit ihm und seinen Begleitern auf eine große Orkjagd zu gehen, nahm ich mit Freuden an. Ein paar Grünhäute würden mir Rüstung, Waffen und obendrein bare Münzen bescheren. Fürs erste liehen mir jedoch meine neuen Gefährten alles Nötige.

Bombige Jagd

Im grünen Tal, in das Sascha uns führte, gab es in der Tat mehr Orks, als ich je zuvor auf einem Flecken gesehen hatte. Wir stürzten uns mit »Hurra« in die Schlacht, und bald verfügte ich wieder über eine eigene Brünne, ein gutes Schwert und einen magischen Schild. Da sich mein Mit-Trinsic außerdem als besonnener Kämpfer und fairer Jagdpartner erwies, war ich gerne bereit, ihn Tags darauf am selben Ort wieder zu treffen.

Anderntags traf ich etwas vor der verabredeten Stunde ein. Da ich mich allein nicht an die meist in Gruppen lauenden Orks wagen wollte, vertrieb ich mir das Warten mit den Holz- und Eisentrühen voller Beute. Tatsächlich fand ich etliches Gold und einige Juwelen. Vergnügt ging ich daran, eine besonders



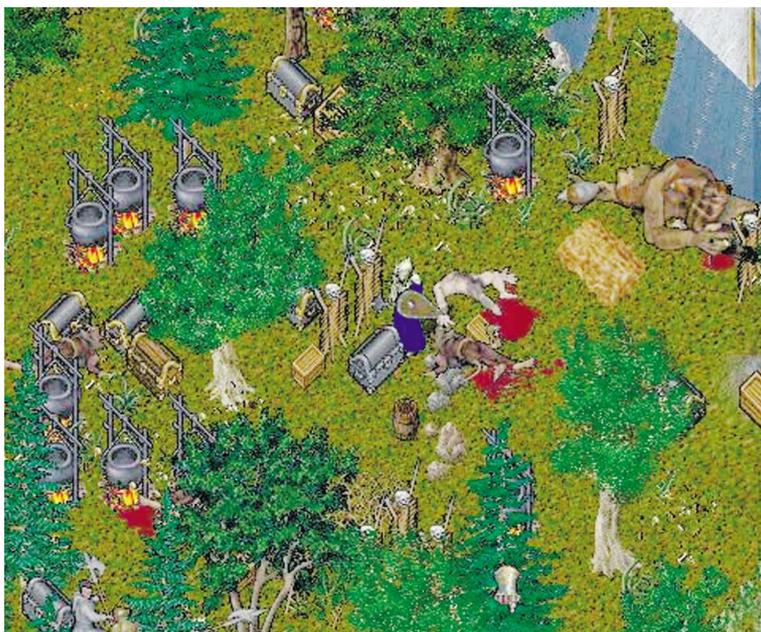
Orc Valley ist ein Paradies für beutesuchende Glücksritter.

vielsprechende Kiste aufzubrechen. Ein lauter Knall – mit dröhnendem Schädel fand ich mich einmal mehr in der Geisterwelt wieder.

Ladylike

Eine vornehm gekleidete Dame klärte mich auf, daß hinterhältige Fallensteller oft die Truhen verminten. Dann könnten sie die Opfer ohne Mühe oder Gefahren fleddern. Sie wies mir auch den Weg zum nächsten Heiler und versprach, auf meine Habe aufzupassen. Als ich wiedererweckt zu meinem Leichnam zurückkam, fand ich dort die treue Lady Corinna wirklich noch vor, und in ihrer Obhut mein ganzes Vermögen. Ich dankte artig und begann, mich wieder mit Stiefeln, Ringhemd und Hellearde zu rüsten. **CG**

(wird fortgesetzt)



Bombenleger verminen Kisten, um die Opfer gefahrlos fleddern zu können.

per Pentium pro Woche 25 Stunden oder länger nach Britannia. Dort spielt er mehrere Rollen und hat mindestens einen »Mord« auf dem Konto. Daneben surft er, auch vom Arbeitsplatz aus, die UO-Fanpages ab, von denen etliche in regelmäßigen Umfragen (je bis zu 300 Teilnehmer) solche und ähnliche Daten erheben.

ten, bis ich weiß, wer da ruft. Doch im Moment hatte ich ja nichts zu verlieren, nur den Adler, den ich verfolgte. Und da die Wälder um Yew voller Heiler stecken, siegte die Neugier: Ich ging unbesorgt den drei Fremden entgegen.

Der Rufer stellte sich als Lord Sascha Biermanns aus Trinsic vor und erzählte zu