

Adventures

Martin Deppe



Krimis gibt's nicht nur als Schmöker, im Fernsehen oder bei der Oscar-Verleihung, sondern auch auf Ihrem PC: Auf den nächsten drei Seiten finden Sie unseren Test zu **Tex Murphy 3: Overseer**. Begleiten Sie den guten alten Tex in eine brisante Mordgeschichte, hinter der mehr steckt, als es zuerst den Anschein hat. Im Vergleich zu Overseer ist manche Folge **Akte X** die reinste Gutenachtgeschichte...

Wann dürfen wir endlich wieder solo durch Britannia streifen? Während unsere Titelheldin Belle Star weiter

Ultima Online unsicher macht und ihre Abenteurer fleißig in ihrem Tagebuch notiert, werbelt Richard Garriott alias Lord British weiter an **Ultima 9** (siehe Seite 30). Wer nicht bis Weihnachten warten will – dann soll das neue Ultima erscheinen –, kann sich solange mit der **Ultima Collection** vergnügen. Mehr dazu im Budget-Teil.



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	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout	Rollenspiel	12/97	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
10	Toonstruck	Adventure	-	81%
11	Tex Murphy: Overseer	Adventure	NEU	78%
12	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
13	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
14	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
15	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	77%
16	Shannara	Adventure	-	77%
17	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
18	The Dig	Adventure	-	76%
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	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
25	Timelapse	Adventure	-	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Tex Murphy: Overseer ...114
 Gnap117
 Tagebuch
 Ultima Online118
 Grab des Pharao119

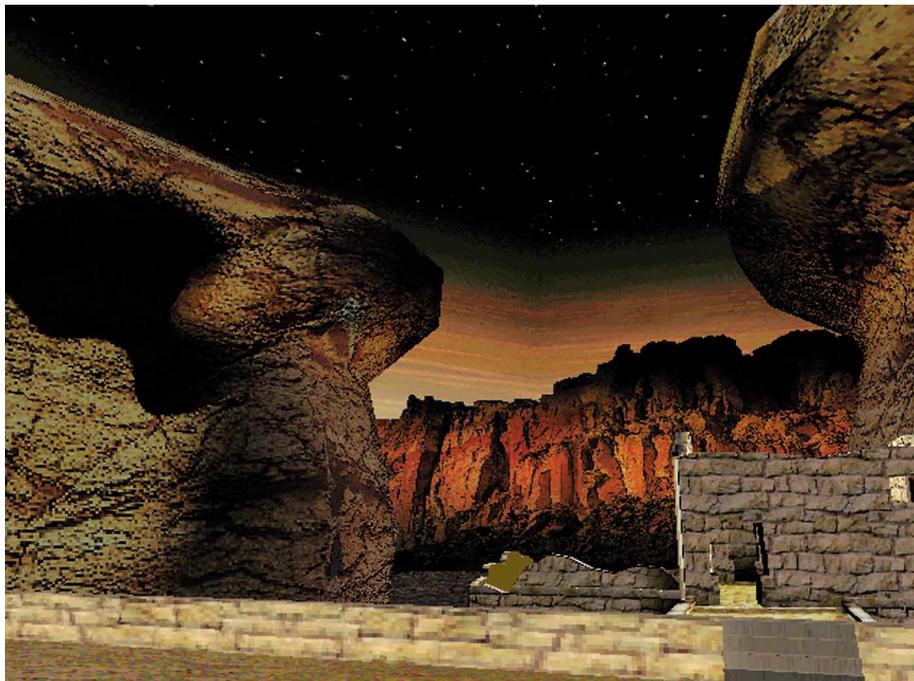
Blondinen, Mord und DVD

Tex Murphy Overseer



Unsere Welt kann sich ihre Retter leider nicht aussuchen. Wie so oft steht sie am Abgrund, und nur Tex Murphy, der tolpatschigste aller Detektive, kann die Bedrohung jetzt noch abwenden.

New San Francisco im Jahre 2043. **Tex Murphy** – gestandener Detektiv mit Schmutzel-Outfit und Wiederholungstäter aus zwei Adventures – erzählt seiner Begleiterin beim gemütlichen Abendessen von seinem ersten Fall. »Weißt du, 2037 hatte ich gerade mein Detektivbüro eröffnet. Ich war noch jung und idealistisch, und ob du's glaubst oder nicht: Weder ein Trenchcoat noch dieser formvollendete Hut zierten mein Äußeres. Da Kundschaft noch rar war, spielte ich mal wieder eine Partie Parchesi, als diese Frau hereinkam. Sie war blond, und sie war schön, ... natürlich nicht so schön wie du! Weinend erzählte sie mir, daß man ihren Vater, den angesehenen Arzt Carl Linsky, tot aufgefunden hatte; die Ermittlungen deuteten auf Selbstmord. Doch die Gute wollte daran nicht glauben, was wohl mit der millionenschweren Lebensversicherung zusammenhing, die bei Selbstmord flachfallen wür-



In den malerischen indianischen **Tempelanlagen** stößt Tex Murphy auf ein Geheimlabor.

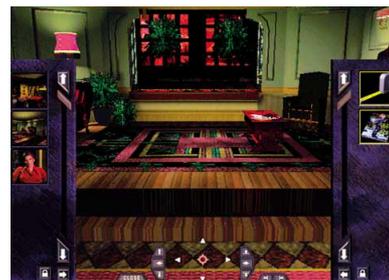
de. Natürlich wollte sie noch viel mehr von mir – du weißt ja selbst, wie ich auf Frauen wirke – autsch!«

Das erste DVD-Spiel

Overseer ist das dritte Detektiv-Adventure um den tolpatschigen Tex Murphy. Anfang 1995 brachte Access **Under a killing Moon** heraus, das vor allem durch aufwendige Videosequenzen auffiel. Der Nachfolger **The Pandora Directive** bot knapp zwei Jahre

später technisch wenig Neues. Das Interface, die Grafik-Engine und die Qualität der Videos stimmte mit dem Vorgänger überein. Im dritten Teil gehen die Entwickler wieder einen Schritt weiter: Als erstes Spiel erscheint **Tex Murphy Overseer** auch auf DVD. In der Packung finden Sie neben der CD-ROM-Version auch eine Fassung auf dem neuen Mega-Datenträger. Beide Versionen unterscheiden sich nur in der Vi-

deo-Qualität; nähere Infos zur DVD-Fassung finden Sie in unserem Extrakasten.



Das **Interface**: rechts das Inventar, links die Ortsliste, unten die Bewegungspfeile.

Facts

- 20 bis 50 Stunden Spieldauer
- 2 Schwierigkeitsstufen
- 23 Puzzleeinlagen
- über 30 umfangreiche Schauplätze
- DVD- und CD-ROM-Version enthalten



Ein Zeuge wird erschossen. Nur knapp gelingt es Tex, dem **Flammenmeer** zu entkommen, in dem die Mörder untergehen.

Versklavung der Menschheit

Anfangs scheinen alle Indizien die Selbstmordtheorie der Polizei zu bestätigen. Doch nach und nach kommen immer neue, beängstigende Aspekte ans Licht. Der verstorbene Linsky war an einem geheimnisvollen Forschungsprojekt beteiligt. Einige seiner Kollegen fielen Autounfällen oder ähnlichem Unbill zum Opfer – das kann kein Zufall sein! Sind diese ersten Tatbestände aufgedeckt, kommt es immer dicker. Unter anderem stößt der leicht trottelige Schnüffler auf einen gefährlichen Serienkiller, kommt dem geheimnisvollen Medizin-Mogul Gideon auf die Schliche, findet zu seinem späteren Schmuddel-Outfit und rettet ganz nebenbei die Menschheit vor der Versklavung. Die Story lässt sich nicht vorher-

sehen: Freunde entpuppen sich als Feinde, Tex wird auf falsche Fährten gelockt und beginnt erst nach und nach zu ahnen, wer im Hintergrund die Fäden zieht.

Ruckeliger Fotorealismus

In der Ich-Perspektive durchstreifen Sie als Tex Murphy zahlreiche dreidimensionale Räumlichkeiten. Die 3D-Grafik ist »echt«, keine vorgegebenen Routen oder Blickwinkel schränken Sie ein. Die Engine hat sich seit dem zweiten Teil allerdings kaum weiterentwickelt und bietet auch keine Unterstützung für 3D-Karten. Deshalb ruckelt das in höheren Auflösungen fast fotorealistische Vollbild-Umfeld sogar auf schnellen Pentiums. Die Grafikqualität lässt sich aber fast stufenlos verstellen, so daß auch Besitzer mittlerer Rechner nicht auf **Overseer** verzichten müssen. Alle Räume sind sehr detailliert und stimmig ausgestattet. Da flackert das Kaminfeuer idyllisch vor sich hin und auf den Tischen liegen Kugelschreiber oder Zeitschriften verstreut.



Wir basteln eine aufwendige **Schlangenfalle**.

Zeugen ausquetschen

Zu Beginn der Nachforschungen befragt Tex in erster Linie Zeugen und potentielle Verdächtige. Zuerst muß er seine »Opfer« durch geschickte Auswahl vorgegebener Dialogpunkte und Einsatz einigen Charmes weichklopfen. Ist diese meist niedrige Hürde genommen, packt der Schnüffler sein geliebtes Notizbuch aus. Alle wichtigen Namen und Begriffe, auf die er im Laufe der Ermittlungen stößt, finden sich hier wieder. Aber auch typische Adventure-Rätsel haben die Entwickler nicht vernachlässigt. Sie sind nicht zu leicht, aber mit einigem Nachdenken allesamt lösbar. Im Inventar sammelt Tex zahlreiche Gegenstände, die

Mick Schnelle



Gelungener Krimi

Juchu, Tex Murphy ist wieder da. Schon seit seinem ersten CD-ROM-Auftritt in *Under a Killing Moon* hefte ich mich immer wieder gerne an die Fersen des schlaksigen Futuro-Detektivs mit Trottel-Charme.

Als einem der wenigen ist es Chris Jones und seinem Team über Jahre gelungen, Videosequenzen und spannende Adventure-Kost gekonnt miteinander zu verbinden, ohne in allzu seichte Multimedia-gefilde abzurufen. Die schauspielerischen Leistungen aller Darsteller sind sehr gut, allen voran Meister Jones himself sowie Michael York und Henry »High Chaparall« Darrow. Nur die 3D-Grafik sollte Access für den schon geplanten nächsten Teil kräftig überarbeiten; 3D-Kartenunterstützung könnte Wunder wirken.

Das erste DVD-Spiel

Neben fünf CDs finden Sie auch eine DVD in der Packung, auf der das gesamte Spiel enthalten ist. Die DVD-Version bietet neben dem kleinen Vorteil, keine CDs wechseln zu müssen, Videos in MPEG-2-Qualität und bomba-

stischen Dolby-Digital-Surround-Sound. Der neue Videostandard macht Schluß mit grob-pixeligen Zwischensequenzen und bietet erstmals annähernd die vom Fernsehen gewohnte Bildqualität. Sehen Sie selbst den Unterschied:



In der Vergrößerung werden die Unterschiede zwischen den **CD-Videos** (links) und der **MPEG-2-Version** (rechts) deutlich. Bei MPEG 2 entfällt der typische Treppenstufen-Effekt (z.B. am Ärmel), die Grafik ist deutlich höher aufgelöst und hat auch mit schnellen Kameraschwenks keine Probleme.



Diese Monitore stellt die Engine mit animierten Texturen dar.

Heiko Häusler



Kurzweil garantiert

Installieren und loslegen heißt die Devise bei *Oversee*. Die unkomplizierte Steuerung bedarf keiner Einarbeitung, die Story baut sich behutsam auf. Was anfangs ein normaler Mordfall zu sein scheint, entpuppt sich bald als spannendes Abenteuer um Serienkiller, Intrigen und Weltherrschafts-Anwärter. Auch das Akte-X-Flair kommt gut, eine Prise Verschwörungstheorie kann ja nie schaden.

Nur ein paar Einzelheiten wirken sich störend auf den Spielspaß aus. So stehen in fast jeder Wohnung Schränke mit unzähligen Schubladen herum, die alle geöffnet und durchsucht werden müssen, meistens aber ohne Inhalt sind. Richtig knackige Rätsel gibt es selten, und die Puzzle-Einlagen wirken oft etwas aufgesetzt. Insgesamt ist *Oversee* aber ein überaus kurzweiliges, in erster Linie von der Story getragenes Detektivabenteuer.

er oft auch kombinieren muß. So bastelt der schusselige Schnüffler beispielsweise aus Holzleisten, einigen Querstangen und Lederriemen eine wackelige Leiter.

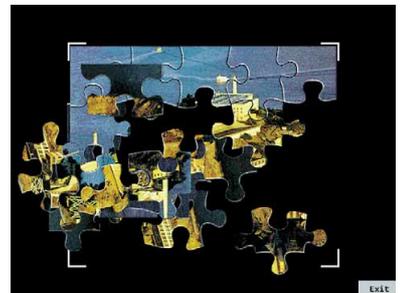
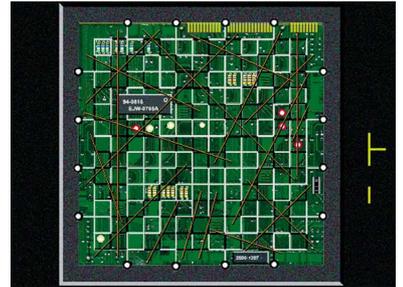
Klassische Rätsel, nervige Puzzles

Neben klassischen Rätseln sind bei *Oversee* auch viele Geduldsspiel-Einlagen zu lösen, beispielsweise müssen Sie ein 20teiliges Puzzle zusammenbauen, um an die auf der Rückseite versteckte Adresse zu kommen. Mit etwas Zeitaufwand sind diese Einlagen allesamt lösbar. Wenn Sie solche Kopfnüsse aber nicht mögen, können Sie *Oversee* im »Entertainment«-Modus starten – und die nervigen Kombinationspielchen einfach überspringen. Außerdem steht Ihnen dann jederzeit das aus den Vorgängern bekannte, umfangreiche Hilfe-System zur Verfügung.

Zu jedem Rätsel, das Sie antreffen, wird die Lösung hier Schritt für Schritt erklärt. In der »Gamers«-Version ist das Hint-Menü geschlossen, und die Extrapuzzles lassen sich nicht überspringen. Beim Spiel-Interface wurde endlich das leidige Umschalten zwischen Interaktions- und Bewegungsmodus abgeschafft. Außerdem kleben Inventar und Ortsliste nicht als Sichthindernis im Bild, sondern tauchen erst auf, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen.

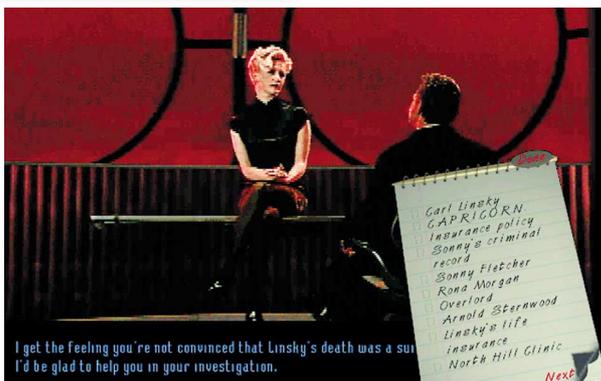
Videos mit Klasse

Aufwendig inszenierte und spannende Videosequenzen bietet *Oversee* in Mengen. Die Dialoge sind gut geschrieben und meist witzig. Typische Detektivgeschichten werden ebenso auf die Schippe genommen wie einige Computerspiele, Sciencefiction-Filme und nicht zuletzt der Held selbst. Besonders der atmosphärische Soundtrack trägt seinen Teil zur Stimmung bei. In der Regel beherrscht das genre-gerechte Saxophon die stimmige Musikuntermauerung. Wenn es richtig zur Sache geht, sorgt ein donnernes Symphonie-Orchester für



Solche Puzzles lassen sich im »Entertainment«-Modus einfach überspringen.

Hochspannung. Einmal mehr hat es sich Projektleiter Chris Jones nicht nehmen lassen, seinen Helden Tex selbst zu verkörpern. Außerdem haben wieder einige »echte« Schauspielern an dem Projekt mitgearbeitet, unter ihnen auch Altstar Michael York. **HI!**



Der Notizblock kommt bei allen Befragungen zum Einsatz.

Tex Murphy Overseer

Genre: Grafik-Adventure
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Access
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 20 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, DVD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 233 32 MByte RAM, DVD

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 90%;"></div>	Sehr Gut
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Spannendes, kurzweiliges Detektivabenteuer.

Gnap

Außerirdischer erlebt irdische Abenteuer.



Gnap macht Bekanntschaft mit ländlichen Back-Traditionen.

Nach einer Bruchlandung auf der Erde sieht sich das außerirdische Zyklophenwürlchen **Gnap** genötigt, im

gleichnamigen Adventure die Bauteile zur Reparatur seines Antriebs zu finden. Unterstützt wird der Pechvogel vom dösigen Erpel Platypus, der sich zum Beispiel als Ablenkung oder Suchmaschine einsetzen läßt. Um die fünf Kapitel erfolgreich zu beenden, muß der Spieler unter anderem die berühmte Nadel im Heuhaufen finden, sich mit Rockern herumschlagen und einen Zirkus unsicher machen. Neben Gehirnakrobatik stehen Actioneinlagen an, wie eine nächtliche Autofahrt, in der allerlei Getier überrollt werden muß, oder eine UFO-Flugshow zwecks Schlüssel-Requirierung. **RS**

Rüdiger Steidle

Witzig, aber zu kurz

Wenn Gnap von einem Eichhörnchen verprügelt wird oder per Phaser ein paar Schweine zum Platzen bringt, kann ich darüber genauso lachen wie bei einer Folge Tom & Jerry. Nicht sehr gelungen finde ich dagegen die Rätsel: Die sind zum einen manchmal ziemlich unlogisch, zum anderen werden geübte Spieler an dem Adventure höchstens ein Wochenende Spaß haben.

Gnap

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: ARI Games
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 MByte

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

Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 8fach CD	16 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Bedienung	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 40%;"></div>	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Lustiges Adventure mit Rätsel-Schwächen.



Das Bankkonto schmilzt beim **Rüstung-Shopping** wie Schnee an der Sonne.

DER FÜNFTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

»Belle Star« erholt sich von ihrem vorübergehenden Ableben und macht seltsame Entdeckungen.

Seit Ende Januar ist gewährleistet, daß Hilfsbedürftigen in Ultima Online 20 Stunden täglich ein GameMaster (GM) für Notrufe zur Verfügung steht. Zu den GM-Aufgaben gehört es, gegen rassistische oder sexistische Entgleisungen einzuschreiten, »steckengebliebene« Charaktere zu befreien und korrumpierte Daten wiederherzustellen.

Belle Star's Diary Petri Heil

Nach den Aufregungen der letzten Tage habe ich meine Abreise von Trinsic nach Yew doch noch einmal verschoben. Angeln schien mir ein guter Zeitvertreib für eine Genesende. Das Fischen ist eine herrliche sowie stärkende Entspannung, und man lernt am Wasser immer interessante Leute kennen. Bald stand neben mir ein Edler, der wie ich seine Angelschnur ins Wasser baumeln ließ. Er erzählte mir von einem Ork-Aufstand während meiner Genesung. Angeb-

Landsmann an, der durch dasselbe Moongate nach Britannia gelangt war wie ich. Wir plauderten ein wenig, und er stellte mir in Aussicht, mich in den nächsten Tagen in einen der gefährlicheren Dungeons mitzunehmen, wo ich meine Kampfkünste vervollkommen könnte. Er war leider von seiner Gefährtengruppe getrennt worden, sonst wären wir wohl gleich losgezogen. So verabschiedeten wir uns, und ich suchte eine Schänke auf, um meinen Fang zuzubereiten.

Streithähne

Der Schankwirt gestattete mir, unentgeltlich seinen Herd zu benutzen. Ich aß mich also an gebratenem Fisch satt, als plötzlich einige nervöse Reisende hereinstürmten, die Dinge wie »Mörderbande ... Unverfrorenheit ... Skandal« schnatterten. Draußen hatte ein großes Hallo angehoben, lautes Lachen und Schimpfworte waren zu hören. Vor der Taverne rottete sich tatsächlich in aller Öffentlichkeit eine Bande zweifelhafter Gestalten zusammen. Alle trugen dunkelgraue Mäntel, und offenbar hatten sie keinerlei Befürchtung, daß die Stadtwache sie bei ihrem Treiben stören könnte. Als



In Trinsic rottet sich **Gesindel** zusammen.

ich durch die Tür trat, wurden Witze laut, auch einige Obszönitäten, doch zwei der Dunkelmänner, Lords immerhin, riefen die anderen zur Ordnung.

Schon wenige Meter später bekam ich einen weiteren Beweis, daß die Straßen von Trinsic nicht mehr so sicher sind, wie sie einmal waren. Zwei stadtbekannte Diebe in Skelettrüstungen schlugen sich nach Herzenslust, ohne Rücksicht auf das Duellverbot. Natürlich erwartete ich, sobald ich Blut fließen sah, daß im nächsten Moment die Guards erscheinen und den Kampf beenden würden. Doch mußte ich feststellen, daß im Schatten einer Mauer längst eine Wache stand und das Geschehen ohne große Anteilnahme verfolgte. Mehr denn je bin ich seitdem entschlossen, Trinsic bald den Rücken zu kehren. **CG**

(wird fortgesetzt)



Wer die **richtigen Tricks** kennt, kann sich mitten in der Stadt unter den Augen der Guards duellieren.

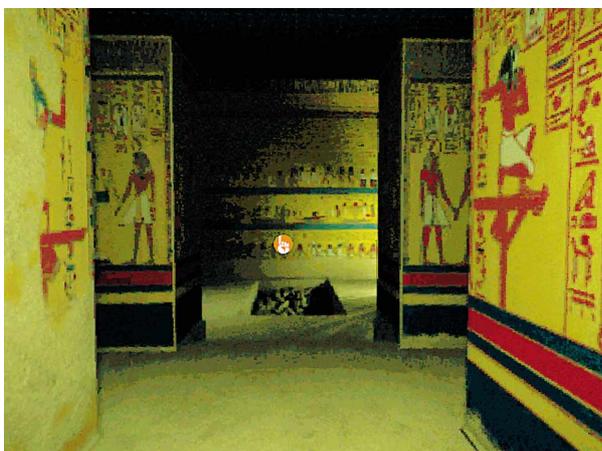
Die interessanteste Neuerung der letzten Zeit in UO ist die Integration eines Gilde-systems, das es jetzt einem Gilde-meister direkt im Spiel ermöglicht, Mitglieder-listen zu verwalten, Titel zu verleihen, einen Namen für die Vereinigung zu reservieren und dergleichen.



Angeln beruhigt die Nerven und füllt nebenbei auch den Magen. Ich hatte mich mehr Grünhüte zusammengerottet, als man je zuvor gegen die Tore einer menschlichen Siedlung hatte anbränden sehen. Dann sprach mich noch ein

Grab des Pharaos

Kultur-Abenteuer in Ägypten.



Die **Panorama-Schauplätze** wurden originalgetreu rekonstruiert.

Das Adventure **Grab des Pharaos** von Cryo versetzt Sie in die Rolle eines jungen Ägypters, der im Jahre 1156

vor Christus einen mysteriösen Grabraub aufklären muß. Seinem Vater, dem Hauptverdächtigen, droht sonst die Todesstrafe. In den originalgetreu rekonstruierten Schauplätzen, inklusive düsterer Grabkammern, ist grafisch totaler Rundumblick angesagt. Multiple-choice-Gespräche mit den zahlreichen Charaktere bringen Licht ins Dunkel um dem Grabraub – und vermitteln nebenbei Wissenswertes zur ägyptischen Kultur. Sie können auf Wunsch die während des Spiels aufgeschnappten Hintergrund-Infos im angegliederten, schön gestalteten Dokumentationsenteil weiter vertiefen. **HH**

Heiko Häusler

Bildung langweilt

So löblich der Ansatz auch sein mag, Bildung und Spielspaß zu verquickern, der Funke will einfach nicht überspringen. Die Rätsel beschränken sich auf oft durchlittene Standardkost, die Gespräche sind erstens inhaltlich langweilig, und zweitens sehen die 3D-Köpfe mit marginaler Lippenbewegung ärmlich aus. Und was die Hintergrund-Infos betrifft: Reine Edutainment-Titel bieten da wesentlich mehr.

Grab des Pharaos

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Cryo
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 10 oder 80 MByte

Pentium 90

8 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 100

16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133

16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Nicht vorhanden



Ziemlich langweilige Geschichtsstunde.