

Adventures

Martin Deppe



Totgesagte leben länger. Das alte Sprichwort gilt auch für Rollenspiele: Bethesda's **Battlespire** beweist, daß das noch unlängst vom Aussterben bedrohte Genre nicht nur statistiklastige Spiele mit Minimal-Grafiken hervorbringt. Statt dessen verbindet das 3D-Rollenspiel Spieltiefe mit spannenden Quests und rasanter Action, alles geschickt eingebettet in die mittelalterliche Fantasy-Welt Tamriel. Und es ist sogar wesentlich spielbarer als der bugverseuchte Quasi-Vorgänger **Daggerfall**.

Zur Zeit arbeiten zahlreiche Firmen fleißig an frischem

Adventure- und Rollenspiel-Stoff. Wie weit **Final Fantasy 7**, **Baldurs Gate** und **Dark Project** sind, konnten Sie schon im Preview-Teil lesen. Sierra bastelt eifrig an **Quest for Glory 5** und **King's Quest 8**, auch **Wizardry 8** landet bald in den Händlerregalen. »Lord British« Richard Garriot bereitet sich derweil am Südpol (!) geistig auf **Ultima 9** vor. Die hohen Zahlen hinter den Titeln beweisen: Hier werden gute Spiele fortgesetzt – denn wer liefert schon acht Nachfolger zu einem Flop?



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	Battlespire	Rollenspiel	NEU	78%
12	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
13	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
14	Zork: GroßInquisitor	Adventure	-	77%
15	Shannara	Adventure	-	77%
16	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
17	Space Bar	Adventure	10/97	76%
18	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
19	Last Express	Adventure	-	75%
20	Atlantis	Adventure	-	74%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Battlespire	106
Descent to Undermountain	109
Granny	110
Sentinent	112
Tagebuch	
Ultima Online	114

Abenteuer in fremden Welten

Battlespire



Die Elder Scrolls bekommen Nachwuchs: Statt tiefgründiger Endlos-Rollenspielkost ist diesmal munteres Monsternetzeln angesagt.

Facts

- 7 Levels
- 25 Zaubersprüche
- 6 Rassen
- 18 Kampfberufe
- 23 Gegnertypen
- 8 Multiplayer-Rollenspieler

Battlespire – allein der Name flößt jungen Soldaten Angst und Schrecken ein. Die ferne Festung dient als Übungsschlachtfeld für die Armee der Fantasy-Welt Tamriel. Kaum sind Sie als jugendlicher Söldner in der gigantischen, frei fliegenden Anlage angekommen, da beginnt auch schon der Ärger. Statt eines Vorgesetzten erwarten Sie nur fiese Monster. Die Legionen eines haßerfüllten

Fürsten der Daedra – der eigentlichen Bewohner der magischen Welt – haben Einzug gehalten. Ihre Aufgabe in dem actionlastigen Rollenspiel ist es, die fremde Sphäre vom fauligen Geruch des Unheils zu befreien und heil nach Tamriel zurückzukehren.

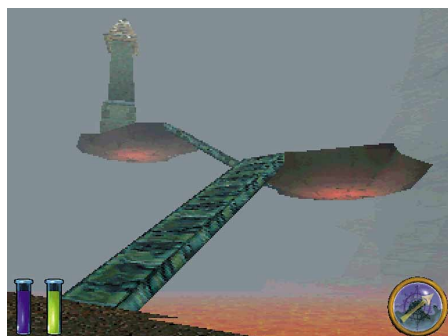
Battlespire ist ein Ableger der fehlerverseuchten Riesen-Rollenspiele **Arena** und **Daggerfall**. Der Neuling geht eigene Wege und spielt sich fast wie ein Konzentrat der großen Brüder. Sie laufen nicht tagelang durch die Wüste, um einen bestimmten Gegner zu finden – hier steht er hinter der nächsten Tür und haut Sie in Stücke.

Kampf unter dem Drachen

In **Battlespire** müssen Sie sieben riesige Levels überleben, die sich thematisch deutlich voneinander unterscheiden. Zu Beginn führt Ihr Weg durch verwinkelte Höhlen und Gänge, die gelegentlich



Der Spinnen-Mann **verglüht** – wie alle Gegner – in einer atmosphärischen Implosion und hinterläßt seine Waffen auf dem Boden.



Die **Flammenwelt** von Havok Wellhood; in den Türmen finden Sie Scheusale oder Schätze.

auch größere Hallen mit Überraschungen wie einem gigantischen Drachenskelett bereithalten. Später finden Sie sich unter freiem Himmel in einem mittelalterlichen Dorf wieder, und zum Schluß erkunden Sie die Anhöhen von Havok Wellhood – riesige Plattformen über einem gewaltigen Lavasee. Während unter der Erde vor allem orkähnliche Kreaturen lauern, verprügeln Sie gegen Ende fliegende Hexenwesen oder kämpfen gegen Eis- und Feuerkrieger. Insgesamt haben Sie es mit 23 unterschiedlichen Gegnertypen zu tun, die allerdings nicht alle garstig sind: Mit einigen läßt sich im Gespräch ein friedliches Auskommen vereinbaren, manche helfen Ihnen sogar gegen andere Monster.

Düstere Geheimnisse

In jedem Level stehen Sie zu Beginn ohne die geringste Ahnung, was zu tun ist. Das erfahren Sie erst allmählich – jedes Gebiet hält eine Mini-Hintergrundgeschichte parat. Um hinter die düsteren Geheimnisse der Bewohner zu kommen, kitzeln Sie in Multiple-choice-Dialogen möglichst umfassende Informationen aus ihnen heraus. So erzählt eine hübsche Jungamazone von einer Fluchtmöglichkeit, und ein Weiser fabuliert von einem mysteriösen, magischen Stein. Gelegentlich treten auch Monster mit Ihnen in Kontakt und bitten um Gefälligkeiten. Meist sollen Sie bestimmte Gegenstände beschaffen, einen gefährlichen Helden niederringen oder einfache Maschinen bedienen, die weitere Teile der Karte erschließen. Nur gelegentlich knobeln Sie über echten Rätseln, dann allerdings stehen immer mehrere Lösungsmöglichkeiten be-



Freund oder Feind? Ein **schlagkräftiger Rittersmann** bewacht den Tempeleingang sowie ein Artefakt.

reit: Wenn Ihnen etwa in Gedichtform eine Frage gestellt wird, erraten Sie die Antwort entweder selbst oder murksen einen besonders hartnäckigen Ork ab, in dessen Monstergrube die Schriftröle mit der Lösung liegt.

Do-it-yourself: Ihr Charakter

Ob Sie **Battlespire** als Krieger, Zauberer oder Dieb erkunden, bestimmen Sie in der Charakter-Generierung. Wer

mag, strickt seine Spielfigur im Schnelldurchlauf und läßt sich vom Programm dabei weitgehend helfen. Sie wählen nur zwischen sechs Rassen wie flinken Wald-Elfen, schlagstarken Nordländern oder kampferprobten Bretonen, suchen sich den passenden von 18 Berufen wie Ritter, Mönch oder Zauberer aus und stehen dann auch schon dem ersten Unhold gegenüber. Wer sein alter Ego lieber vollständig selbst bestimmen

möchte, vergräbt sich tiefer in die Menüs und bastelt statt der vorgegebenen Figuren einen individuellen Charakter. Dann geht das Programm

Jörg Langer



Besser als die Hauptserie

Als 1996 **Daggerfall** rauskam, war ich zuerst begeistert: Zig

Territorien, Wettereinflüsse, Gilden und Hunderte von Ortschaften schienen episches Rollenspiel zu garantieren. Fehlanzeigen: Hohe Bugdichte, endlose Wanderungen und unendlich viele Zufallsquests statt echter Missionen nervten mich zu Tode.

Battlespire benutzt dieselbe Engine, das gleiche komplexe Fertigkeitensystem – und spielt sich doch ganz anders. An die Stelle uniformer Menschenmassen sind Einzelfiguren getreten, gigantische Höhlen ohne spielerischen Gehalt mußten abwechslungsreichen Levels weichen. Technisch wirkt **Battlespire** veraltet, neue Ideen sind rar und die Rollenspiel-Elemente treten häufig in den Hintergrund. Die Hauptsache aber stimmt: der Spielspaß!



Die detaillierten **Charakter-Werte** bestimmen, ob Sie besser zum Langschwert, zur Axt oder zu Zaubersprüchen greifen.

Peter Steinlechner



Die Summe stimmt

So gekonnt hat schon lange niemand mehr Actionelemente und Rollenspiel in ein Programm gepackt. Obwohl in **Battlespire** von der Grafik über die Steuerung bis zur Benutzerführung manche Details besser sein könnten, summieren sich die Einzelteile zu einem überzeugenden Ganzen. Das Hauptaugenmerk liegt klar auf Hau-Drauf-Monsterverprügeln, trotzdem stecken deutlich mehr Möglichkeiten im Programm als etwa in **Hexen 2**. Ich kann wild kämpfend durch die Gänge rennen und Scheusale abmurksen, oder ich lege einen eher ruhigen Gang ein und versuche, friedlich mit den garstigen Kreaturen auszukommen – was freilich nicht immer gelingt.

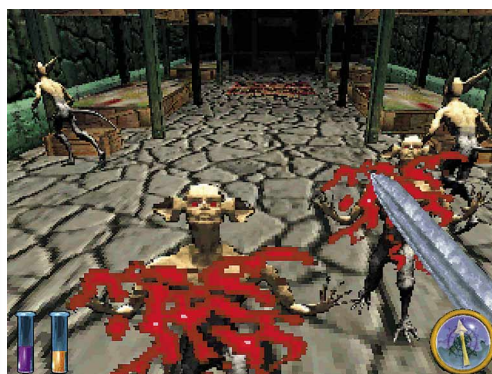
Glaubwürdige Welt

Vieles wirkt realistischer als in vergleichbaren Programmen: Wenn sich etwa ein sonst harmloses Biest mal überraschend standfest zeigt, finde ich dafür in seinen Überresten auch eine Erklärung in Form von besonders starken Waffen oder Rüstungsteilen. Trotz Detailmängeln und dem teilweise sehr happigen Schwierigkeitsgrad hat **Battlespire** viel zu bieten.

richtig ins Detail und läßt Sie Feinheiten wie die Schwimmfähigkeit oder Ihre bevorzugte Schwertlänge festlegen.

Waffentechnik und Magie

Ohne ordentliche Ausrüstung hat auch der stärkste Held keine Chance. Deshalb suchen Sie regelmäßig nach besseren Schwertern, Äxten und



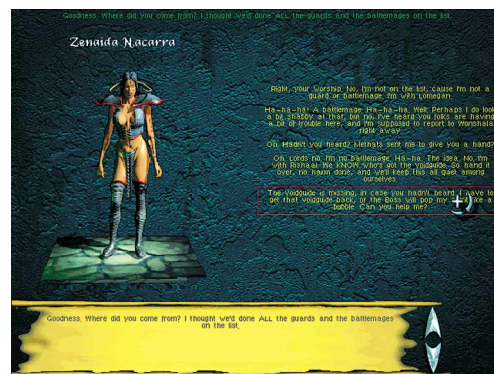
Im Rudel werden auch harmlose Gegner zur Bedrohung.

Panzern. Hin und wieder finden Sie sogar magische Ausrüstungsgegenstände; allerdings erklärt das Programm nicht, welche Eigenschaften ein »Sword of Sanguine Red Wisdom« Ihnen verleiht, oder ob es gar mit einem Fluch belegt ist. Hierzu müssen Sie erst langwierig zwischen mehreren Bildschirmen wechseln und mit unterschiedlichen Helden-Konfigurationen experimentieren.

Wer statt roher Waffengewalt lieber auf die Kraft der Magie setzt, findet in **Battlespire** ein Zaubersystem, wie es entfernt aus dem indirekten Vorgänger **Daggerfall** bekannt ist. Im sogenannten Spellmaker manipulieren Sie mit wenigen Mausklicks Sprüche wie »Rufe Monster«, »Feuerball« oder »Unsichtbarkeit«. Dann löst sich der Zauber sofort oder erst bei Feindkontakt aus, und Sie treffen einen ganz speziellen Gegner oder alle in unmittelbarer Umgebung.

Weitgehend bugfrei

Spätestens seit **Daggerfall** genießt Bethesda einen zweifelhaften Ruf in Sachen Qualitätskontrolle. **Battlespire** überrascht in dieser Hinsicht angenehm: Beim Test kam es nur sehr selten zu Abstürzen. Wer regelmäßig den Spielstand sichert – was dank des deftigen Schwierigkeitsgrades ohnehin Pflicht ist – hat langfristig keinen Grund zum Ärgern. Die Grafik-Engine hat



In Dialogen wählen Sie zwischen mehreren Antworten.

schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Obwohl alle Gegner als flache Bitmaps durch die Gewölbe marschieren, giert das Programm nach Prozessor-Power: Unter einem Pentium 133 läuft praktisch nichts. Selbst auf unserem Testgerät, einem Pentium 166, kam es immer wieder zu Ruckeleien. **Battlespire**

unterstützt Mehrspieler-Partien mit bis zu acht Teilnehmern. Im Deathmatch treten Sie gegen menschliche Kontrahenten an, wahlweise spielen Sie mit Freunden zusammen die Handlung nach. Leider können Sie in diesem Modus nicht speichern, sondern müssen jeden Level direkt anwählen. **PS**



Hell lodernd greift dieser Heißsporn an – von ihm gibt's auch eine eisige Variante.

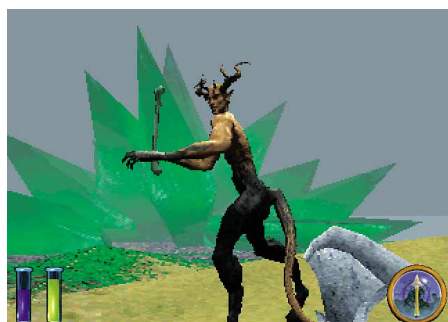
Battlespire

Genre: Action-Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Gutes Futter für kampfwtige Rollenspieler.



Kampf vor den grünen Bergkristallen.

Abstieg im Sinne des Wortes

Descent to Undermountain

Die angestaubte Descent-Engine hat ein neues Aufgabengebiet: Aufräumen in der Unterwelt.



Die seltenen **Rastgelegenheiten** sind besonders gekennzeichnet.

Abteilung »Verspätungskünstler, auf die niemand mehr gewartet hat«: Seit Jahr und Tag war Rollenspiel-Fans ein Programm versprochen, das auf der Engine des ruhmreichen **Descent** aufbauen sollte. Nun ist **Descent to Undermountain** da und beweist gleich drei Din-

Und drittens kann sich hinter einem großen Namen ziemlicher Schund verbergen.

Charakter-Tuning

Das Städtchen Waterdeep kämpft mit Fantasy-typischen Problemen. Riesige Dungeons und randalierende Monsterhorden verderben die Immobilienpreise. Es ist Ihre Aufgabe, hier Abhilfe zu schaffen. Zunächst wählen Sie aus den üblichen Kategorien Rasse und Beruf. Ein Krieger behilft sich mit roher Gewalt, wo Magier und Kleriker auf Fernwaffen setzen. Dann wird der Charakter mit schmukem Porträt und klangvollem Namen ausgestattet, und es kann losgehen. Der Berater der Stadt erteilt Ihnen den ersten von vielen Aufträgen, die in der Regel darauf hinauslaufen, einen bestimmten Teil der Dungeons von Monstern zu

Tür zu einem neuen Bereich, und weiter geht's.

3D-Kämpfe

In den Dungeons machen Sie schnell Bekanntschaft mit den ersten Monstern. Bei den betont actionlastigen Kämpfen sind schnelle Reaktionen angesagt, wollen Sie nicht von den zahlreichen Gegnern filetiert werden. Glücklicherweise wird Ihr Charakter im Laufe des Spieles regelmäßig aufgewertet. Der zu Beginn etwas schlaaffe Kämpfer reift mit der Zeit zum muskelbepackten Schwarzenegger-Klon. Aber auch die Stärke der Gegner nimmt zu. Schlägt sich der Held anfangs mit schwächlichen Kobolden und doofen Zombies herum, besteht das Bestiarium später aus fiesen Orks oder Drachen. **HH**

Heiko Häusler



Schwacher Ableger

Man nehme eine 3D-Engine mit gutem Namen, allerlei AD&D-Anleihen, und fertig ist

der Spielehit. Leider ist es nicht so einfach. Die Descent-Engine ist sehr langsam, steinalt und für Fantasy denkbar ungeeignet, da sie wenig zur Darstellung von organischen Formen taugt. Entsprechend eckig kommen die Gegner daher. Auch auf große Spieltiefe muß man verzichten. Rätsel und Charakterentwicklung geben sich rudimentär. Der Descent-Ableger hat jedoch nicht nur Schattenseiten. Die einzelnen Aufträge sind gradlinig, die Levels recht interessant aufgebaut, der Schwierigkeitsgrad zieht allmählich an, ohne ins Unfaire abzugleiten. Für 3D-Karten-lose Computerbesitzer ist das Spiel eventuell einen prüfenden Blick wert.



Die **Schattenkrieger** setzen dem Spieler mächtig zu.



Gelegentlich schweben **besiegte Gegner** in der Luft.

ge: Erstens ist die Descent-Grafik hoffnungslos veraltet. Zweitens war sie nie zur Darstellung von Personen gedacht, die in einem Rollenspiel nun mal vorkommen.

säubern. Ist diese Arbeit getan, kehren Sie zu ihm zurück und hören sich die nächste Missionsbeschreibung an. In der Unterwelt öffnet sich daraufhin eine

Descent to Undermountain

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Interplay
System: DOS
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: 25, 75 oder 225 MByte

Spieler: Einer

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Grafisch und inhaltlich schlichtes Rollenspiel.



Alte Schachtel auf Abwegen

Granny

Ein irrer Hase will die Weltherrschaft an sich reißen, doch eine noch verrücktere Oma stellt sich ihm in den Weg.

Auf der Abgelenktheits-Skala schlägt **Granny** alles, was der Adventure-Markt bisher zu bieten hat. Und

zwar inklusive LucasArts' zynischem **Sam'n Max**. Das beginnt mit den Hauptdarstellern, einer Chaos-Familie wie aus dem Bilderbuch: Die Mutter liegt den ganzen Tag in der Sonne. Der Vater vertreibt sich die Zeit in erster Linie mit ausuferndem Bierkonsum. Die drei Kinder sind verzogen, gewalttätig und zum Schreien doof. Trotzdem will die schrullige Oma ihre Lieben retten, nachdem sie von einem rachsüchtigen Hasen entführt wurden. Dieser Meister Lampe hat das wohl größte Aggressionspotential aller Vertreter seiner Gattung. Und das nicht ohne Grund, mußte er doch längere Zeit unter den Verrücktheiten der Chaos-Familie leiden. Bei **Granny** kommt kein Bildschirm ohne Gags aus. Da führen Eisenbahnschienen mitten durchs Wasch-Zimmer, und in der Badewanne hat sich eine waschechte Kuh breitgemacht – kurzum: Chaos allerorten.

Bizarre Optik, schräger Sound

Ähnlich wie bei **Floyd** sind alle Animationen von **Granny** komplett vorgerendert. Das hat den Nachteil, daß sich die Großmutter vor jeder Aktion zum Ausgangspunkt zurückbewegt. Dieses Problem wur-



Um die Kuh loszuwerden, muß Granny eine **fiese Falle** basteln.

de von den Entwicklern allerdings ganz gut aufgefangen – die Oma hat neben dem normalen Gehen auch noch einen Turboschritt drauf und

Grafiker eine ernsthafte Aversion gegen gerade Linien. Alle Räume und Gegenstände scheinen um jeden Preis den Gesetzen von Geometrie und Schwerkraft trotzen zu wollen. Der Soundtrack steht der Optik in nichts nach – verschrobenere Klänge bietet kaum ein PC-Spiel. Wenn Sie mit der Maus in eine Ecke des Bildschirms fahren, erscheint das Inventar in Form des großmütterlichen BHs. Neben den oft grotesken Gegenständen werden hier auch alle gespeicherten Spielstände verwaltet. **HB**



Dieser **Geheimraum** trotzt der Schwerkraft.

beamt sich bisweilen schon einmal einfach so an den Zielort. Optisch macht das Spiel den Eindruck, als hätten die

BHs. Neben den oft grotesken Gegenständen werden hier auch alle gespeicherten Spielstände verwaltet. **HB**

Heiko Häusler



Reichlich bizarr

Bei **Granny** geht mir der »Gags statt Rätsel«-Ansatz zu weit. Etwa zwei Drittel aller

Gegenstände dienen lediglich als Vorlage für (selten spaßige) Witze. Klickt man sie an, schlägt die Oma den Kopf dagegen oder konsumiert sie, wenn es sich um Alkohol oder Pillen jeglicher Art handelt. Danach torkelt sie noch ein wenig in der Gegend herum, und gebracht hat es nichts. Dazu kommt die Stimme der alten Dame: Es klingt, als würde eine 30jährige verzweifelt und erfolglos versuchen, wie eine gebrechliche Großmutter zu klingen.

Aber genug gemeckert, **Granny** hat auch gute Seiten. Die Render-Optik und der Sound sind in ihrer Schrägheit kaum zu überbieten. Gegen das eher biedere Äußere vieler Adventures bieten sie eine gelungene Abwechslung. Wer's (sehr) bizarr mag, sollte einen Blick auf **Granny** wagen.

Granny

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Telstar
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 1 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Abgefahrenes, aber gehaltarmes Adventure.



Echtzeit mal ganz anders

Sentient

Echte Interaktion mit zahlreichen Charakteren – Werbegag oder Wahrheit?

Die Raumstation Icarus droht abzustürzen, ein fieser Terrorist versteckt sich an Bord, und eine mysteriöse Strahlenkrankheit macht der Crew zu schaffen: Beim 3D-Adventure **Sentient** von Psygnosis platzen Sie mitten ins Chaos. Um selbiges kom-



Alle **Personen** sind sehr grob gepixelt.

Heiko Häusler



Zuviel Smalltalk

Optisch ist Sentient überhaupt nicht gelungen. Schade eigentlich, denn unter der

abstoßenden Schale steckt ein recht interessanter Kern. Die ganze Station scheint zu leben. Die zahlreichen Charaktere können nicht nur ausgefragt werden, sondern nehmen Ihnen gegenüber bald eine bestimmte, von Ihrem Auftreten abhängige Einstellung an.

Ein Großteil der Gespräche besteht jedoch leider aus allgemeingültigem Smalltalk. Auch Computer-Charaktere scheinen gerne übers Wetter – in diesem Fall die tropischen Temperaturen auf der Station – fachzusimpeln. Außerdem stimmt vieles, was die Crew-Mitglieder von sich geben, auch logisch nicht. Deshalb unterm Strich: Netter Ansatz – üble Ausführung.

plett zu machen, stürzt Ihr Shuttle beim Landeanflug ab. Innerhalb von nur zwei Minuten muß der Ausgang aus dem hermetisch abriegelten und verstrahlten Bereich gefunden werden.

Eine Crew mit Eigenleben

Bei den meisten Adventures ist die Handlung vorgegeben, alle Rätsel werden nach und nach abgearbeitet. Nicht so bei **Sentient**. Hier läuft das Geschehen in Echtzeit ab, und Rätsel entstehen durch die Handlung selbst. Die zirka 60 Charaktere stehen nicht, wie bei vielen Vertretern des Genres, auf der Stelle herum und warten geduldig darauf, vom Spieler ausgefragt zu werden. Vielmehr führen sie ein richtiges Eigenleben, gehen ihren Aufgaben nach, laufen in der Station umher und sprechen auch ohne Ihre Anwesenheit miteinander. Auf diese Art und Weise verbreiten sich viele Gerüchte.

Außerdem tauschen die anderen Crewmitglieder häufig ihre Meinungen über Sie aus. Wenn Sie beispielsweise einen Wächter beleidigen, haben Sie es sich dadurch höchstwahrscheinlich auch mit seinen Freunden verscherzt. Helfen Sie dagegen einem Verletzten, wird der sich möglicherweise erkenntlich zeigen und Sie mit wichtigen Informationen versorgen.



In **Gesprächen** basteln Sie möglichst sinnvolle Sätze zusammen.



Endlose **Korridore** bestimmen das Bild auf der Station.

Komplexe Schwatzereien

Grafisch hinkt **Sentient** der Zeit hinterher. Grobpixelige Räume und Charaktere, perspektivische Verzerrungen, Fehler in der Kollisionsabfrage und eine (besonders im DOS-Modus) winzige Farbpalette trüben den Spielspaß.

Dafür ist die Steuerung recht komplex. Gegenstände lassen sich nicht einfach nur benutzen, zu jedem Utensil gibt es spezielle Befehle. Auch in Gesprächen sind Sie nicht auf vorgefertigte Sätze angewiesen, sondern können Kommentare oder Fragen aus vielen Satzfragmenten zusammensetzen. **HH**

Sentient

Genre:	3D-Adventure	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	4, 150 oder 380 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Mangelhaft	
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Laberlastiges Spiel mit Logik-Schwächen.





Ultima Online Tagebuch

DER VIERTE MONAT

Auch in den letzten vier Wochen

hat »Belle Star« in Britannia wieder haarsträubende Abenteuer erlebt.

Das virtuelle Britannia ist um zwei weitere Server gewachsen, wovon sich der atlantische »Catskills« auch für europäische Spieler eignet. Die Flut der Updates reißt nicht ab, die jüngste Version brachte viele Magie-Änderungen und einen neu-

»Tag X« wieder einmal die Monster nicht wie vorgesehen verhielten und die Wachen offenbar Aussetzer hatten, fiel denn auch Belle Star zum Opfer. Aber da der erste Tod in UO nur eine Art Feuer- taufe ist, steht sie schon wieder mitten im prallen Leben...

Ich hatte kaum die Stadt verlassen, da hörte ich im Gebüsch ein bedrohliches Rascheln. Es klang nicht menschlich, sondern wie ein Schlurfen und Scharren. Ein in die Richtung geschickter Pfeil konnte also zumindest nicht schaden. Da tauchte aus den Büschen auch schon knurrend ein Mongbat auf, eine groteske Mischung aus Fledermaus und Äffchen. Ich trennte mich von einigen weiteren Pfeilen und kam so zu meiner ersten Jagdbeute.

Reinkarnation

Meine nächste Begegnung sollte weniger triumphal enden. Als es zu dämmern begann, wollte ich ein Nachtlager errichten, warf meine Bettrolle auf eine Lichtung und begann, Feuerholz zu schlagen. Damit schreckte ich einen Echsenmann auf, der gleich mit dornenbewehrtem Schwanz drohend auf mich zukam. Nicht faul, vertauschte ich Beil mit Bogen und jagte ihm einen meiner gefiederten Freunde entgegen. Er war kaum beeindruckt, sondern versetzte mir mit scharfen Klauen einen furchterregenden Hieb. Meine Flucht wurde ein klassisches Rückzugsgefecht. Immer wie-

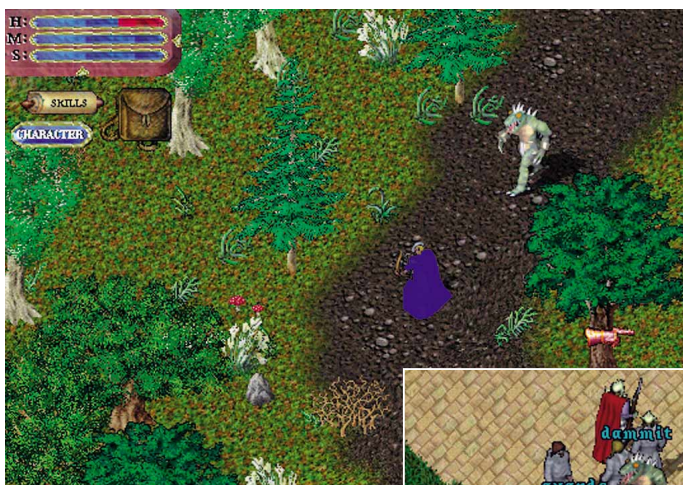


Ein neues Fenster gibt **Tips** im Spiel.

der schoß ich dem Unhold Pfeile zwischen die Schuppen. Das zeigte jedoch kaum Wirkung, und mehrmals traf er mich mit seinen langen, krallenbewehrten Armen.

Als ich die Stadttore auftauchen sah, dachte ich, der Alptraum hätte ein Ende – doch weit gefehlt! Vier Helfer konnten gegen den Echsenmann nichts ausrichten, und er blieb auf mich fixiert. Ich rannte in den Schutz der Mauern und rief laut nach den Wachen – nichts geschah! Also betrat ich die Stadt selbst und hoffte, der Spuk wäre vorbei. Doch das Monster verfolgte mich bis vor die Bank. Dort versetzte es mir einen letzten Hieb, daß mir schwarz vor Augen wurde. Als ich wieder zu mir kam, stand ich im Totenhemd da, und eine Schar von Leuten diskutierte eifrig die Ereignisse. Ich werde mir doch wohl tatkräftige Begleiter suchen müssen... **CG**

(wird fortgesetzt)



Der **Echsenmann** hat die unfehlbare **Bug-Magie** auf seiner Seite. Er folgt Belle in die Stadt, wo das Schicksal seinen Lauf nimmt.

en Skill-Exponenten. Ultima-Figuren lernen jetzt anfangs schneller, später dafür erheblich langsamer. Die chaotischen Chat-Überlagerungen wurden etwas entschärft, weil sich die NPCs nun nicht mehr in jedes Gespräch einmischen. Völlig unerwünscht sind dagegen die Bugs, die sich mit dem ersten Patch jedes neuen Updates einschleichen. Der Tatsache, daß sich am



Belle Star's Diary Reisefieber

Trinsic wird zunehmend voller. Ich wollte mich also nach Yew aufmachen, stattete mich mit allem Nötigen aus und deponierte mein Gold auf der Bank. Außerdem fertigte ich einen besonders guten Bogen und einen Vorrat an Pfeilen.

Zombieville

Makabres Abenteuer um untote Monster.

Zombies überfallen einen US-Militärstützpunkt, das Schicksal der Menschheit steht mal wieder auf dem Spiel. Im Action-Adventure **Zombieville** marschieren Sie als dickbäuchiger und schlecht gekleideter Schmierblatt-Reporter Matt Black durch gezeichnete Hintergründe und versuchen mit Diktiergerät und Pistole bewaffnet, der Bedrohung Herr zu werden. Alle paar Meter schiebt sich ein Zombie aus dem Erdreich, den Sie anfangs mit der einfachen Knarre, später auch mit stärkerem Kriegsgewehr wie dem MG endgültig ins Jenseits befördern. **PS**

versuchen mit Diktiergerät und Pistole bewaffnet, der Bedrohung Herr zu werden. Alle paar Meter schiebt sich ein Zombie aus dem Erdreich, den Sie anfangs mit der einfachen Knarre, später auch mit stärkerem Kriegsgewehr wie dem MG endgültig ins Jenseits befördern.

Verzweifelt kämpft Matt Block gegen **Pixel-Zombies** und wundert sich über sein grünes Blut in der deutschen Version.

Peter

Spielspaß-Schocker

Zombieville hat mir den Angstschweiß auf die Stirn getrieben – was weniger an den Untoten, sondern schlicht am Spiel selbst liegt. Alle paar Minuten beißt Matt Black ins Gras, selbst eine falsche Antwort reicht dafür schon aus. Rätsel sind Mangelware, hauptsächlich kämpft man mit der fummeligen Steuerung. Schade, daß Psynosis kein gutes Adventure um die ordentlichen Videosequenzen gestrickt hat.

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Psynopsis
Anspruch: Profis **System:** DOS
Sprache: Englisch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 100 Mark **Festplatte:** ca. 120 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 150 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
---------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Merkmale	Ergebnis
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

	Befriedigend
	Befriedigend

Befriedigend

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

--	--	--	--

Action-Adventure jenseits der Schmerzgrenze.

25%

SPIELPASS