

Adventures

Martin Deppe



Nochmal Glück gehabt – die Welle der Myst-Klones scheinen wir überstanden zu haben. Während noch vor kurzem allmonatlich drei Vertreter dieser unseligen Spezies herauskamen, geht nun die Quote merklich zurück. Den Spielefirmen ist wohl aufgefallen, daß Grafiken alleine noch keinen Adventure-Thriller ausmachen. Droht uns statt dessen eine Flut von Lara-Croft-Kopien? Laut Eidos wurde **Tomb Raider 2** am Erscheinungstag palettenweise vom Lastwagen verkauft. Zeitschriften, denen Computerspiele normalerweise zu »unseriös« sind, widmeten

Lara seitenlange Artikel. Überzeugen Sie sich selbst, daß das Abenteuer der gut gebauten Archäologin mit Recht so erfolgreich ist: Auf unserer Cover-CD finden Sie ein gutes Drittel des riesigen Venedig-Levels aus **Tomb Raider 2**.

Unser Test von **Journeyman Project 3** zeigt, wie Render-Adventures gute Grafik mit hohem Spielspaß verbinden können. Wenn Sie Zeitreisen mögen, sind Sie in Red Orbs Abenteuer gut aufgehoben. Belle Star, unsere Heldin aus **Ultima Online**, war letzten Monat natürlich auch nicht untätig. Sie ist jetzt stolze Trägerin eines maßgeschneiderten Kettenhemds und steht kurz davor, wegen einer beginnenden Drachen-Phobie in sicherere Gefilde umzuziehen.



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	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
12	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
13	Zork: Großinquisitor	Adventure	–	77%
14	Shannara	Adventure	–	77%
15	Rätsel des Master Lu	Adventure	–	77%
16	The Dig	Adventure	–	76%
17	Space Bar	Adventure	10/97	76%
18	Journeyman Project 3	Adventure	NEU	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

Journeyman Project 3:
 Legacy of Time126
 Max Montezuma130
 Sign of the Sun131
 Ultima Online
 Tagebuch132
 Dog Day133

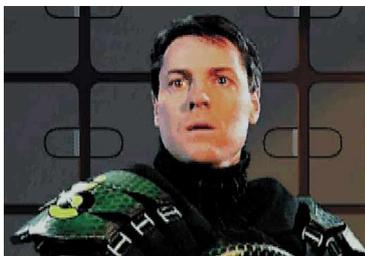
Zeitreise im Edel-Outfit

The Journeyman Projekt 3:

Legacy of Time

Wer würde nicht gerne auf eine Zeitreise gehen? Bei Legacy of Time haben Sie die Möglichkeit.

Das Adventure **Journeyman Projekt 3** lässt Sie als Zeitreisender untergegangene Kulturen besuchen und nebenbei noch die Welt retten. Spätestens seit **Zurück in die Zukunft** wissen wir um die Gefahren solch einer Zeitreise. Durch einen kleinen Fehler könnte man zum Beispiel die Geburt Columbus' verhindern und so die ganze Menschheitsgeschichte ändern. Um solche Katastrophen auszuschließen, wurde

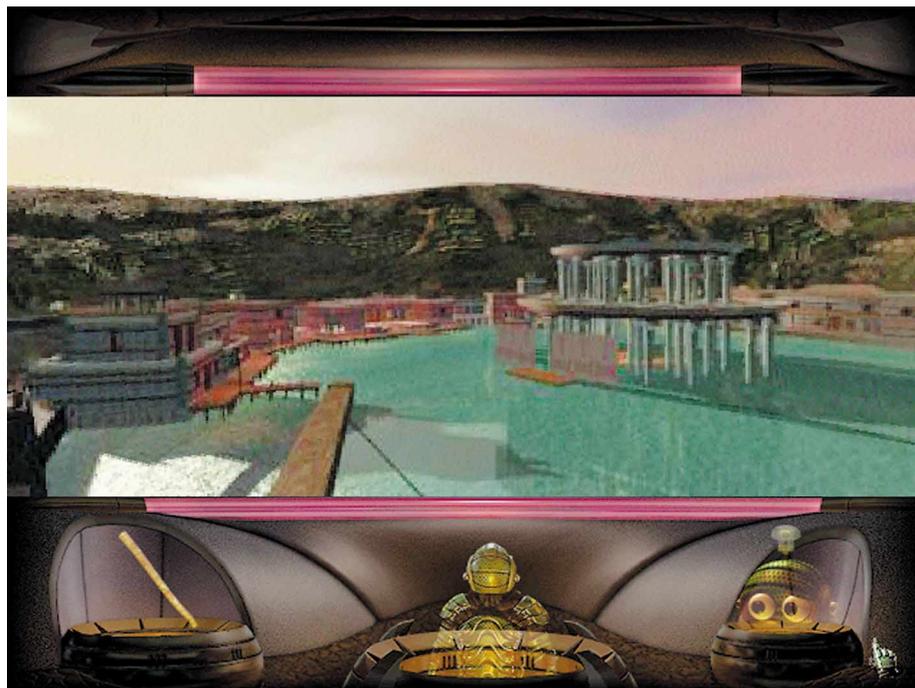


Hier sehen Sie **Gage Blackwood**, den unerschrockenen Helden des Spieles.

die TSA (Time Security Agency) gegründet, der Sie als Gage Blackwood angehören.

Aliens greifen an

Wir schreiben das Jahr 2329. Der friedliche Planet Erde wird von bösen Außerirdi-



Bei einem Ihrer Besuche in **Atlantis** müssen Sie in den Haupttempel vordringen.

schen bedroht. Und es ist nicht das erste Mal, daß diese Aliens unseren Heimatplaneten heimsuchen. Vielmehr sind sie schon für die Vernichtung dreier irdischer Hochkulturen verantwortlich, darunter Atlantis. Gage betritt auf der Suche nach Zeitverbrechern die Orte der Verwüstung jeweils einen Tag nach der Attacke der Außerirdischen, nur um bei seiner Rückkehr ins Jahr 2329 zu erfahren, daß eben diese Aliens erneut angreifen.

Panorama-Optik

Journeyman Projekt 3: The Legacy of Time verfügt über eine aufwendige Grafik-Engine. Zwar ist es Ihnen nur erlaubt, sich auf vorgegebenen Pfaden fortzubewegen,

dafür können Sie aber jederzeit stufenlos in alle Richtungen schauen: Das Programm berechnet ein perspektivisch korrektes Bild; beim Blick in starke Lichtquellen sind sogar Blendeffekte möglich. Auch die Zwischensequenzen

sind mit viel Aufwand produziert. Gerenderte Hintergrund-Grafiken werden mit gefilmten Charakteren kombiniert. Filmsequenzen setzt **Journeyman Projekt 3** auch während des Spiels selbst ein, vornehmlich bei



Das **Mönchskloster** im Himalaja birgt manches Geheimnis.



Dieser Indianer fertigt gerade eine **Wandzeichnung** an. Auch einige **Verschieberätsel** müssen gelöst werden.

Gesprächen. Die Musik paßt thematisch zum jeweiligen Aufenthaltsort und trägt da-

das Aussehen jeder Person annehmen, was oft notwendig ist. Denn sollte ein Mensch

mehr oder weniger witzigen Kommentar zur jeweiligen Spielsituation von sich. Auch eine Zoomfunktion zum Erfassen weit entfernter Details gehört zu den Gimmicks des unentbehrlichen Helfers.



Die **Grafik-Engine** erlaubt jeden beliebigen Blickwinkel.

durch viel zur stimmigen Spielatmosphäre bei.

Zeitreise-Anzug

Die Agenten der TSA benutzen bei ihren Einsätzen einen besonderen Anzug. Der ermöglicht nicht nur die Zeitreise, sondern kann noch vieles mehr. Eine der Fähigkeiten ist die Chameleon-Funktion. Mit ihr kann der Agent

der Vergangenheit den Spezialanzug erblicken, könnten zum Beispiel neue Religionen entstehen. Außerdem ist noch eine künstliche Intelligenz namens Arthur in die Montur integriert, die als Übersetzer bei den zahlreichen Multiple-Choice-Gesprächen fungiert. Auf Wunsch gibt Arthur Lösungshinweise oder einen



Mit der Zeit können Sie das Aussehen mehrerer **Charaktere** annehmen.

Heiko Häusler



Atmosphäre pur

Nach den beiden eher schwachen Vorgängern ist Journeyman Project 3 eine positive Überraschung. Die Präsentation (die ja noch nie das Problem der Serie war) wurde weiter verbessert. Der totale Rundumblick, den der Spieler jetzt genießt, verbessert die Atmosphäre drastisch. Auch die stimmungsvolle Musik und die gelungenen Zwischensequenzen erhöhen den »Ich will weiterspielen«-Faktor.

Leider gibt es für die sehr umfangreichen Schauplätze keine Karte, nerviges Hin- und Herlaufen bleibt mir also nicht erspart. Die Rätsel sind nach einigem Überlegen zu lösen und verlangen keine allzugroßen Gehirn-Verrenkungen. Aber was soll's: Spaß macht's auf jeden Fall.

Besuchen Sie Atlantis

Gage Blackwood findet heraus, daß die Außerirdischen auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt waren, der »Legacy of Time«. Diese setzt sich aus drei Reliquien zusammen, die sich in den Hauptstädten der drei vernichteten Kulturen befanden. Um zu verhindern, daß die Außerirdischen die »Legacy« in ihre Hände bekommen, besucht Gage diese Orte jeweils einen Tag vor dem Erscheinen der Aliens, und macht sich selbst auf die Suche nach den Artefakten. Im Atlantis des Jahres 1262 v.

Chr. muß der Held in den Haupttempel der Stadt vordringen. Außerdem besucht er im Jahr 524 die Hauptstadt einer fortschrittlichen indianischen Kultur. Das dritte Artefakt befindet sich in einem buddhistischen Mönchskloster, mitten im Himalaja. Wenn der Agent an einer Stelle steckenbleibt, kann er jederzeit in eine andere Zeitzone wechseln und dort sein Glück versuchen. **HH**

Journeyman Projekt 3

Genre: Grafik-Adventure	Hersteller: Red Orb
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: ca. 70 MByte
Spieler: Einer	
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition	

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
	16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut	
Sound	Gut	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



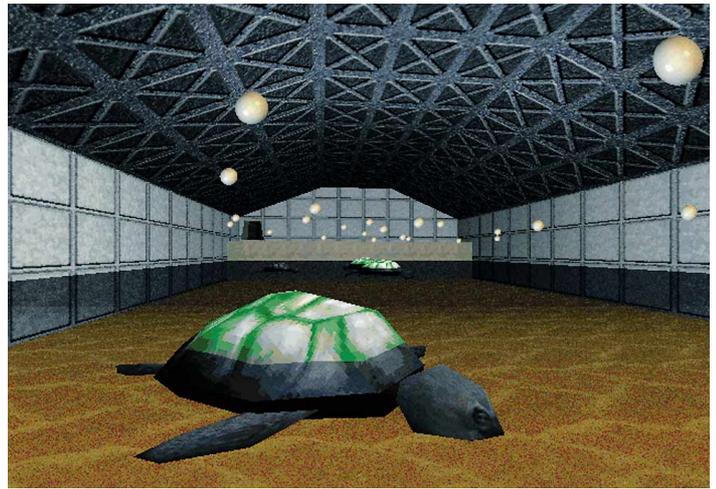
Stilvolles Zeitreise-Abenteuer.

Abenteuerliche 3D-Pyramide

Montezuma

Der Fluch der Azteken

Ein alter Azteken-Tempel entpuppt sich für einen notgelandeten Bruchpiloten als Bauwerk voller Überraschungen.



Schwimmende Schildkröten helfen Max Montezuma über die Wasserfläche.

Flugzeug-Absturz über dem südamerikanischen Urwald. Zwar kann sich Pilot Max in allerletzter Sekunde retten – aber leider landet er in einem vollkommen abgeschlossenen Tal. Nur durch eine Azteken-Pyramide könnte ein Weg in die Freiheit führen. Im Actionspiel *Montezuma – Der Fluch*

der Azteken schlüpfen Sie in die Haut des Abenteurers mit dem kecken Indy-Hut und machen sich an die Erkundung des uralten Bauwerks.

Pyramidale Aufgaben

In der äußerlich eher unscheinbaren Pyramide reiht sich eine gewaltige Halle an die andere. Pro Raum müssen Sie meist ein Hindernis bewältigen. Mal hüpfen Sie in Jump-and-run-Manier geschickt über federnde Plattformen oder erklimmen riesige 3D-Objekte. Dann wieder hangeln Sie sich an langen Seilen in die Höhe, hupsen punktgenau auf einen winzigen Vorsprung oder lassen sich von großen 3D-Schaukeln zum weiterführenden Weg an der Decke transportieren. Während die ersten Levels noch relativ linear aufgebaut sind, wird es später kompliziert, und Max muß nicht nur regelmäßig um sein Leben bangen, sondern auch den richtigen Pfad bis zum Levelausgang finden. Gelegentlich kämpfen Sie gegen Feinde wie bestialische Buschmänn-

ner, kratzbürstige Katzenwesen oder mordlustige Monster. Weil Max keine Waffen mit sich trägt, ist er auf die Kraft seiner Arme und Beine angewiesen. Er verprügelt Feinde, statt sie zu erschießen – in vielen Situationen kann er allerdings auch einfach flüchten. Im ganzen Spiel fließt übrigens kein Tropfen Blut, erledigte Gegner ver-

schwinden einfach. *Montezuma* unterstützt von einfachem VGA bis hin zum Highres-Modus mit 800 mal 600 Pixeln verschiedenste Grafikauflösungen. Mit 3D-Be-

Peter Steinlechner



Nette Rätsel, keine Spannung

Montezuma wäre gerne ein Tomb Raider aus der Ich-Perspektive,

und gewisse Einzelheiten haben beide Spiele tatsächlich gemein. Was die Spiel-tiefe betrifft, kann Montezuma sogar noch einigermaßen mithalten: Die 3D-Rätsel sind originell gestaltet, bieten immer wieder nette Überraschungen und sind stets logisch nachvollziehbar.

Daß Max gegenüber seiner Konkurrentin trotzdem den Kürzeren zieht, wird aber schnell deutlich. Was dem Programm leider komplett fehlt, ist eine einigermaßen packende Atmosphäre. Die typische Halle sieht beispielsweise so aus: Mittendrin ein Hindernis, um das mehr oder weniger schiefe Wände mit zwar technisch fein aufgelösten, aber halt wenig aufregenden Texturen stehen. Daß die Grafik-Engine zu mehr in der Lage wäre, darf sie nur ganz selten mal an einer aufwendig konstruierten Treppe oder an den schön animierten Gegnern zeigen – das war es dann aber auch.



Mit Tritten kämpft Max gegen die Katzen-Kreatur.



Dürre Ärmchen halten Max am Seil fest.

schleunigern weiß das Programm derzeit noch nichts anzufangen. Erst im Frühjahr '98 soll ein Update für 3Dfx-Karten folgen, den Software 2000 an registrierte Käufer verschicken will. **PS**

Montezuma

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Software 2000
System: DOS/Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 40 oder 140 MByte

Spieler: Einer

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

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

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Interessante Rätsel, aber schwache Atmosphäre.

Sign of the Sun

Da ist Leben in der Sonne!



In der Sonne trifft Mariner auf eine fremde Kultur.

Um neue, hitzeresistente Metalle auszutesten, begibt sich der Held des Adventures **Sign of the Sun** im Jahr 2012 in die allernächste Nähe der Sonne. Plötzlich wird das Raumschiff des Astronauten von

einem Traktorstrahl erfaßt. Kurz vor der Vernichtung durch die solare Glut wird er ins Innere der Sonne gebeamt. Das erweist sich als überraschend wohltemperiert: Unser Astro-Held trifft dort nicht ewiges Feuer, sondern die fortschrittliche Zivilisation der Firons – die die Vernichtung der Erde planen.

In der klassischen Seitenansicht macht sich der mit Tastatur und Maus gesteuerte Held auf, die Firons aufzuhalten. Dabei sammelt er Gegenstände fürs unbegrenzte Inventar, prügelt sich mit garstigen Echsenwesen und macht Bekanntschaft mit einer alten Kultur, deren Maschinen er wieder in Gang bringen muß. **HH**

Heiko Häusler

Nicht so sonnig

Design-Sünden ziehen sich durch das grottige Intro, die pixeligen Bildhintergründe, die nervtötend eintönige Musik und das hakelige Interface. Die Rätsel und das Erforschen der fremden Welt machen stellenweise etwas Laune, aber Sign of the Sun genügt nicht den Ansprüchen, die ich Anfang '98 an ein Computerspiel stelle.

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (deutsche Untertitel)
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Project 2
System: DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 MByte

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

Pentium 486-DX 66
 8MByte RAM, 2fach CD

Pentium 90
 16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133
 16MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend
Sound	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div style="width: 50%; background-color: #4a7ebb; height: 10px;"></div>	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Ein müdes Adventure von Vorgestern.



Im Kettenhemd fühlt Belle Star sich gleich sicherer.

Ultima Online Tagebuch

DER DRITTE MONAT

Unser monatlicher Tagebucheintrag
mit den Abenteuern der GameStar-Heldin

»Belle Star« in Britannia.

Ultima-Online-Spieler bleiben weiter Beta-Tester: Fast täglich ändern sich Zusammenhänge, wird etwa Magie mal stärker, dann wieder schwächer. Zu den positiven Änderungen gehört das neue Options-Menü mit Einstellungen, die bisher nur per INI-Datei zu ändern waren.

kern wimmelt, nur noch den halben Preis für meine Erzeugnisse. Zugleich muß ich immer tiefer in den Forst, weil alles brauchbare Holz in der Nähe schon abgeschlagen ist.

Für alle Fälle habe ich auf solchen Ausflügen meinen Schlafsack dabei, um mir ein sicheres Lager bereiten zu können, wenn die Nacht mich außerhalb der Mauern überrascht. Auch verhalte ich mich leise und vorsichtig, wann immer ich inmitten der Wildnis auf Hütten oder Zelte stoße. Nach meinen letzten Erlebnis-

gelernt. In einem kleinen Tal stieß ich auf einen gezähmten Drachen, der ein Haus bewachte, das offenbar einem dunklen Magier als Domizil dient. Von dem Besitzer gab es keine Spur, und nachdem ich unweit einer Opferstelle etliche blutige Leichenteile fand, verließ mich auch das Verlangen, ihn kennenzulernen.

In einer nahen Höhle traf ich dann einige arbeitsame Bergleute und Schmiede, die gemeinsam dem Berg Eisenerz abtrotzten. Als Gegenleistung für etwas Mithilfe bei dieser anstrengenden Arbeit fertigten sie mir eine glänzende Kettenrüstung nach Maß an. Die bietet wohl einigen



Alle Optionen sind neuerdings in einem einheitlichen Menü zusammengefaßt.



Drachen, ob grau oder rot, sind der letzte Schrei auf dem Markt.

Belle Star's Diary

Tag 5: Ausbau

Allmählich finde ich mich in Trinsic ganz gut zurecht, wenn auch neuerdings eine rege Bautätigkeit ausgebrochen ist. Fast täglich entstehen vor der Stadt neue Hütten, Läden und Handwerksbetriebe. Die Architekten zumindest scheinen also ihr Auskommen zu finden. Ich dagegen erziele jetzt, wo es augenscheinlich von Handwer-

sen im Wald verbrachte ich auch einige Stunden in den Trainingshallen der Brotherhood of Trinsic, um den Umgang mit dem Schwert zu üben und mir von erfahrenen Kämpfern Rat zu holen. Doch noch fühle ich mich nicht gewappnet, Orcs oder anderen Unholden entgegenzutreten.

Tag 6: Fernweh

Immerhin habe ich bei meinen Streifzügen auf der Suche nach Bogenholz einiges von der Umgebung kennen-



Über dem stillen Tal lastet ein dunkles Geheimnis.

Schutz und läßt mich etwas weniger ängstlich von Baum zu Baum huschen. So wagte ich mich denn auch bis in den Sumpf nördlich von Trinsic, wo Irrlichter – Wisps genannt – nachts die Riedbü-

schel beleuchten. In einem Friedhof nahebei sollen auch Untote und Skelettkrieger umgehen, doch davon habe ich nichts bemerkt. Nur einen Oger-Schamanen traf ich dort, vor dem ich allerdings (neue Rüstung hin oder her) schleunigst Reißaus nahm.

Meine Ausflüge sowie die verschlechterte Wirtschaftslage hier in Trinsic haben mich auf den Gedanken gebracht, für einige Zeit in einem der kleineren Orte mein Glück zu versuchen. Sollte ich zuverlässige Reisegefährten finden, mache ich mich viel-

leicht bald auf den Weg nach Vesper oder Yew. Immerhin sollen sie dort eine Bank haben, so daß ich nicht riskiere, mein Ersparnis unterwegs an Banditen zu verlieren. **CG**

(wird fortgesetzt)

Dogday

Ein Hunderebell tappt im Dunkeln.



Auch in der **Hundewelt** gibt es gescheiterte Existenzen.

Heiko Häusler

Tölen haben nichts zu lachen

Die Grafik ist ganz nett, der Sound stört zumindest nicht weiter, die Rätsel sind entweder zu einfach oder völlig unlogisch – Dogday ist unteres Mittelmaß. Das größte Manko stellt jedoch das Fehlen jeglicher Kommunikation dar. Was bringt es mir, anderen »Personen« zu begegnen, wenn diese außer einem »Ah« oder »Uff« nichts von sich geben? Auch die Tatsache, daß ich zu Beginn völlig im Dunkeln über meine Aufgabe gelassen werde, trägt nicht gerade zum Spielspaß bei. Alles in allem mehr Leid als Freud!

Das Adventure **Dogday** versetzt Sie in den Pelz eines ganz normalen Hundes, der eines Tages unschuldig im Knast landet und dort in Kontakt mit politischen Umstürzern gerät. Ihre Aufgabe ist es, zu fliehen und den Rebellen beizutreten. Das Geschehen kontrollieren Sie aus der Ich-Perspektive. Ähnlich wie in *Myst* klicken Sie sich schrittweise durch eine Welt aus gerenderten Standbildern, die Sie nach nützlichen Gegenständen absuchen können. In **Dogday** sind als Minispiele die Hunde-Versionen von einigen Klassikern wie *Pac-Man* oder *Asteroid* enthalten, an die Sie selbst Pfote anlegen können. **HH**

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Eyst
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 8 bis 40 MByte

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

486 DX-66
8 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 90
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	<div style="width: 40%;"></div>	Befriedigend
Sound	<div style="width: 20%;"></div>	Ausreichend
Bedienung	<div style="width: 40%;"></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div style="width: 40%;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Mißlungenes Adventure in einer Hundewelt.