

# Adventures

Martin Deppe



Wir haben einen neuen Spitzenreiter in unseren Adventure-Charts! And the winner is: (Trommelwirbel, dramatische Pause) Guybrush Threepwood. Das neueste Abenteuer des sympathischen Piraten-Azubis in **Curse of Monkey Island** setzt die Kultserie von Lucas Arts genial fort und ergattert deswegen den Ehrenplatz als Titelstory dieser Ausgabe.

Außerdem haben wir **Hellfire** für Sie getestet, die Missions-CD zum Kultspiel **Diablo** (heute geht's ziemlich kultig zu). Das heiß ersehnte Add-On landete nicht in unseren

Charts. Nicht, weil es zu schlecht ist, sondern weil wir hier nur die Hauptprogramme aufführen – und keine Mission-CDs. Bevor Sie vor Neugierde platzen: Jörg hat **Hellfire** mit 88 Prozent bewertet. **Blade Runner**, das Adventure zum gleichnamigen Kultfilm (da war's wieder!), besticht durch seine stimmungsvolle Atmosphäre. Die verregnet-düsteren Science-Fiction-Schauplätze lassen schnell vergessen, daß man vor einem Computerspiel sitzt und nicht im Kino. Natürlich setzen wir auch unser Tagebuch zu **Ultima Online** fort. Diesmal erfahren Sie, wie unsere Heldin Belle Star stolz ihr erstes Geld verdient und ganz nebenbei Zeugin eines Mordes wird.



## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Curse of Monkey Island</b>	Adventure	NEU	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	<b>Blade Runner</b>	Adventure	NEU	82%
10	Toonstruck	Adventure	-	81%
11	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
12	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
13	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	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	<b>Oddworld</b>	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

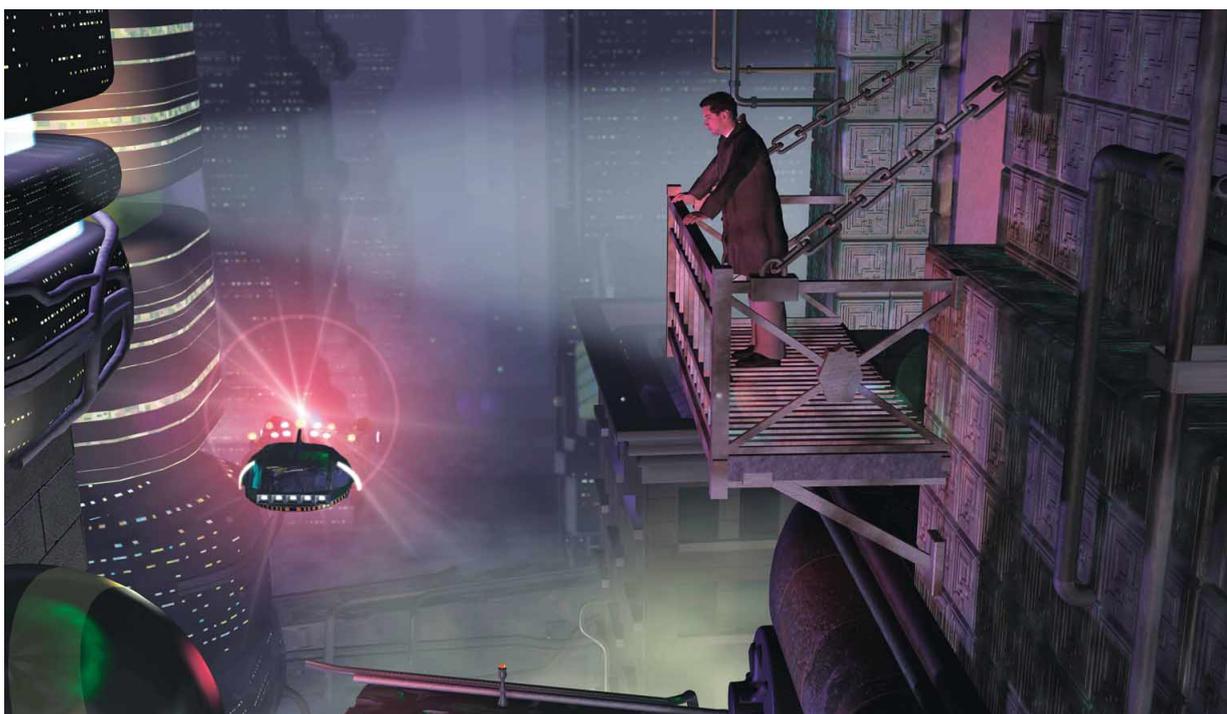
Blade Runner.....	156
Diablo: Hellfire.....	162
Pilgrim.....	164
Queen – the Eye.....	166
Oddworld.....	168
Ultima Online Tagebuch.....	170

Westwoods Action-Adventure glänzt mit Bombastgrafik



# Blade Runner

Von genialer Grafik, intelligenten Charakteren, ja gar einem »Story-Simulator« war die Rede. Was ist wirklich dran an der Film-Adaption?



Als 1981 der Sciencefiction-Film **Blade Runner** in die Kinos kam, erwies er sich als finanzieller Flop. Doch im Laufe der Jahre mauserte sich Ridley Scotts

Geschichte um eiskalte Blade Runner und fühlende Kunstwesen zum Kult. Stolze anderthalb Jahrzehnte später kommt die Computerspiel-Adaption von Westwood auf

die PC-Leinwände. Als Mitglied einer speziellen Polizeitruppe im Los Angeles des Jahres 2019 ist es Ihre Aufgabe, untergetauchte Replikanten aufzuspüren und »in den Ruhestand zu versetzen«.

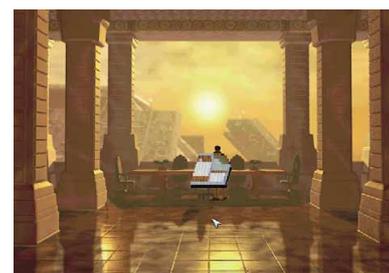
Designern. Denn laut Hersteller soll man **Blade Runner** mehrmals durchspielen können und dabei immer wieder neue Wendungen erleben – dazu später mehr. Sie übernehmen nicht die Rolle des Blade Runners Deckard (im Film von Harrison Ford verkörpert), sondern einen ziem-



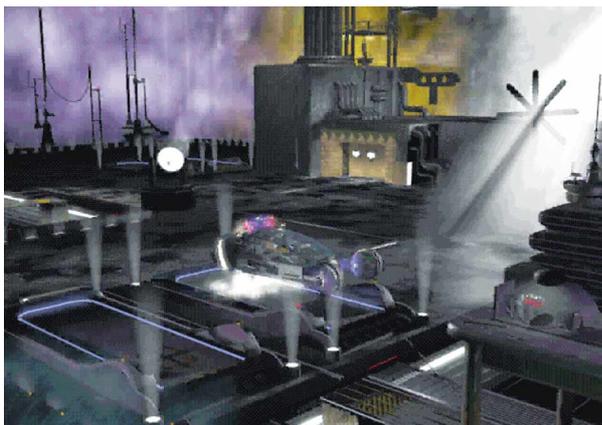
McCoy ist der **Explosion** entkommen, doch der NPC fliegt durch die Luft.

## Mehr als im Film

Im Gegensatz zu vielen anderen Filmumsetzungen wurde nicht einfach das Szenario lieblos kaputtconvertiert. Westwoods Action-Adventure benutzt zwar viele Schauplätze und die allgemeine Düsterrstimmung der Vorlage, strickt aber um die Originalhandlung herum eine ganz eigene Geschichte. Oder sogar mehrere Geschichten, glaubt man den



**Gefundene Indizien** (hier: DNA-Daten) wirbeln kurz in der Bildschirmmitte herum, bevor sie im Handheld gespeichert werden.



Blade Runner wartet mit einer Vielzahl von Licht-, Nebel-, Regen- und Spiegeleffekten auf; die Szenerie ist fast immer **in Bewegung**.

lich unerfahrenen Neuling namens McCoy. Parallel zur Filmhandlung übernehmen Sie Ihren eigenen Fall.



Wir schießen auf einen **Geiselnnehmer**.

### Zum Auftakt Mord

Alles beginnt mit einem brutalen Mord – an Tieren. Dazu muß man wissen, daß nach dem dritten Weltkrieg die Fauna fast ausgestorben ist. Viele Firmen bauen zwar Nachbildungen, doch wer es sich leisten kann, besitzt ein echtes Tier. Nach einem langen, spannenden Intro mit superb gezeichneten Personen landet Ihr Gleiter vor dem Zoo-Fachgeschäft. Oh-

ne jedes merkliche Umschalten zwischen gerenderter Sequenz und Spielgrafik (eine der Hauptstärken des Programms) wird's dann interaktiv – McCoy sammelt erste Spuren und betritt das Geschäft, wo er den verzweifeltsten Besitzer verhört.

### Lichtkonzerte

In bislang unbekannter Qualität simuliert das Spiel Nebel, Sprühregen und andere Umweltbedingungen. Kaum ein Schauplatz, der nicht in verschiedenfarbiges Licht getaucht wäre. Ventilatoren schicken wandernde Schatten über die Szenerie, Pfützen spiegeln bunte Leuchtschrift wider. Die Soundkulisse scheint Sie mitten in eine Großstadt zu versetzen. Vorbeirauschende Schwebegleiter, Lautsprecherdurchsagen, Stimmengemurmel und das ständige Regenprasseln lassen die Szenerien noch realer wirken. Unansehnlich wird's nur, wenn eine Person groß im Vordergrund zu sehen ist, da sie sich dann in grobe Pixel auflöst. Doch dafür können Sie relativ frei in den Bildern herumrennen, auch nach hinten. Von Schauplatz zu Schauplatz gelangen Sie, indem Sie zum Bildschirmrand wandern – sofern ein blauer Pfeil einen Ausgang andeutet. Netterweise rennt McCoy in drei Geschwindigkeitsstufen über die Straßen. Manche Orte erreichen Sie nur per Schwebegleiter, ein Klick auf die Straßenkarte (die sich im Laufe des Spiels mit immer mehr Zielen füllt) genügt.

### Übermenschliche Replikanten

Schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, daß hinter dem Tiergemetzeln Replikanten stecken. Das sind täuschend echte Nachbauten von Men-

## Martin Deppe



### Atmosphäre pur

Blade Runner bringt die Atmosphäre des Vorbilds voll rüber. Der ständige Regen schlägt

mir aufs Gemüt, die passende Geräuschkulisse tut ihr übriges. Dazu noch die stellenweise aufflackernde Musik im Vangelis-Stil – nach ein paar Stunden Detektiv-Arbeit sehne ich mich glatt nach der Sonne! Doch das Spurensammeln ist ziemlicher Selbstzweck. Zwar muß ich bestimmte Indizien finden, um die Handlung voranzutreiben. Es macht aber keinen Unterschied, ob ich die vielen Hinweise im KIA zu kombinieren versuche oder einfach alle Locations und Personen abklappere. Echte Rätsel gibt es kaum. Doch die Absicht von Westwood war wohl eher, einen »Film zum Mitspielen« zu entwickeln. Und das ist gelungen.

### Zweimal durchgespielt

Die Idee mit der Neuverteilung der Replikanten-Rollen bei jedem Spielstart ist toll, auch wenn sich nur das Verhalten von Schlüsselpersonen ändert. Wir haben zum Testen Blade Runner zweimal durch- und mehrmals angespielt – große Unterschiede im Spielverlauf waren nicht zu entdecken. Trotzdem können die verschiedenen Endsequenzen das abermalige Durchspielen interessant machen: Schiebe ich jeden Replikanten erbarmungslos nieder, oder entpuppe ich mich als »Rep Symp«? Vielleicht ergeht es dem Spiel ja wie dem Film: Zunächst verkannt, nach einigen Jahren Kult. Vielleicht ist es aber auch einfach ein (gutes) Spiel wie viele andere: Es macht eine ganze Weile Spaß. Doch dann vergißt man es.



schen, die auf fernen Planeten als Sklaven eingesetzt werden. Da die Kunstwesen ihren Erbauern mental ebenbürtig und physisch überlegen sind, ist es ihnen verboten, die Erde zu betreten. Tun sie es doch, rücken ihnen die Blade Runner mit detektiv-

schem Gespür, einer Testapparatur und schwerem Colt zu Leibe. Die Apparatur nennt sich »Voigt-Kampff« und mißt die emotionalen Reaktionen der Testperson auf Fragen á la »Sie weinen. Warum?« oder »Was fällt Ihnen beim Gedanken an Ihre Mutter ein?«. Im Spiel stellen Sie mittels dreier Knöpfe Fragen in drei Intensitätsstufen; Sie dürfen jedoch nur dafür vorgesehene Charaktere befragen.

Jörg Langer



So prächtig wie im Film

Ich habe Blade Runner fast 20 Mal gesehen (darunter einmal im Freiluftkino bei strömendem Regen!). Jeden Morgen begrüßt mich beim Booten Replikant Roy Batty mit Bild und Sprachausgabe. Daher weiß ich zu schätzen, wie genau Westwood die Stimmung der Vorlage eingefangen hat. Die imposante Grafik bietet die typischen Elemente: In Neonlicht getauchte Häuserschluchten, Lichtstrahlen, die Streifen in wabernen Nebel schneiden. Sogar der ständige Regen klingt je nach Schauplatz anders. Und die Story ist so düster wie im Vorbild.

Westwoods neuer Streich bietet immer wieder spannende Momente. Doch die wechseln sich mit öden Phasen ab, in denen man gelangweilt von Ort zu Ort rennt. Viel Glaubwürdigkeit zerfließt »wie eine Träne im Regen«, wenn ich nur die Szene verlassen muß, um wütende Verfolger abzuschütteln – die können mir nämlich nicht über den Bildrand hinweg folgen. Absolut sauer war ich, als mich mehrmals beim Betreten verschiedener Szenen ein unsichtbarer Heckenschütze abknallte. Passanten nehmen von Schußwechseln keinerlei Notiz; dem Chef des Sushi-Stands ist es piepegal, daß ich gerade seinen Koch erledigt habe.

Vorbildliche Synchronisation

Ausgesprochen gut gefällt mir der erwachsene Ton des Spiels: Die Texte könnten direkt aus einem Film noir stammen und wirken nie aufgesetzt. Ein dickes Lob gebührt Virgin Deutschland für die fast perfekte Übersetzung; Blade Runner löst meinen bisherigen Synchronisations-Favoriten Wing Commander 3 ab. Kurzum: In Sachen Präsentation und Atmosphäre ist Blade Runner ein echtes Highlight. Grafikfetischisten und Filmfans können bedenkenlos zugreifen und später sagen: »I've seen things you people wouldn't believe.«

Variabler Spielablauf

Bei jeder neuen Partie entscheidet das Programm, welche der rund 70 Personen (diverse »Nebendarsteller« und reine Statisten mitgezählt) Replikanten sind. Man weiß also nie ganz genau, ob eine Person nun Mensch oder Maschine ist. Die meisten Charaktere verhalten sich jedoch immer gleich, und sämtliche Schauplätze und

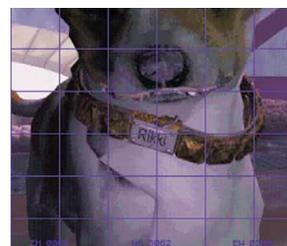
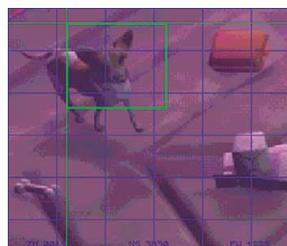


Nur selten können Sie jemanden zu so vielen Themen befragen.

Objekte bleiben haargenau dieselben. Vor allem durch das Verhalten des Spielers (Replikanten laufen lassen oder erschießen?) ändern sich Nuancen. Sie können das Abenteuer entweder als Replikantenfreund beenden, mit einer Dame das Weite suchen oder als cooler Killer Ruhm einheimen. Diese Enden gibt es in verschiede-



Der KIA speichert Hinweise, Fotos und Indizien. Ein echtes Inventar gibt es nicht.



Per ESPER zoomen Sie in die sechs im Spiel enthaltenen Fotos hinein. Wenn Sie dadurch ein Indiz entdecken, wird dieser Ausschnitt »ausgedruckt«. In fast jedem Bild sind mehrere Hinweise versteckt.

Für Insider: Film und Spiel im Vergleich

Wer den Film Blade Runner in- und auswendig kennt, interessiert sich natürlich besonders für Gemeinsamkeiten in der PC-Umsetzung. Die Personen: Deckard wird nur beiläufig erwähnt. Außerdem ist er Letzter (!) in der Trainings-Abschußliste. Die Replikanten des Films tauchen nicht auf, mit einer Ausnahme: Einmal trifft McCoy auf Leon, erkennt ihn aber nicht. Dr. Tyrell

ist in zwei Szenen zu bewundern, Rachel in einer. Sebastian und seine beiden Spielzeugfreunde kommen ebenso vor, wie Abdul Hassan, Augen-Designer Chu, die Zierfisch-Händlerin und die Alkoholverkäuferin. Auch Blade Runner Gaff hat zwei Auftritte, die stark an den Film erinnern. Die Schauplätze: Sie besuchen die Tyrell-Pyramide, die Tierhändler-Gasse, das Augenlabor, das Bradbury

Building samt Dach, die Polizei-Halle, den Sushi-Stand, das Yukon-Hotel sowie Taffy Lewis' schneike Yuppie-Bar.



Anflug auf die Tyrell-Pyramide im Film.

nen Variationen. Zum Beispiel sind Ihre Optionen eingeschränkt, wenn Sie im Lauf des Spiels einen Menschen erschossen haben. Laut Hersteller verfügt **Blade Runner** über mindestens neun Endsequenzen; wir haben davon zwei gesehen.



Zwischen den **fünf Kapiteln** sehen Sie äußerst spannende Zwischensequenzen.

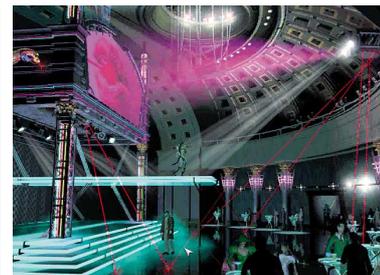
Was genial klingt, ist in der Praxis nicht ganz so toll: Ihre Handlungsmöglichkeiten sind recht beschränkt.

### Detektiv-Zubehör

Drei Utensilien helfen Ihnen bei der Arbeit: Der KIA genannte Handheld-Computer speichert alle gefundenen Hinweise und sortiert sie nach bestimmten Kriterien, etwa Person oder Verbrechen. Außerdem können Sie Fotos per ESPER-Maschine vergrößern und nach Hinweisen absuchen. Drittens ist da natürlich Ihre Pistole, die Sie per Rechtsklick ziehen. Das Fadenkreuz können Sie aber nur auf Personen richten, die vom Programm als Ziele akzeptiert werden. Im Polizeihauptquartier trainieren Sie beliebig oft Ihre Schießkünste an Attrappen. Je mehr Abschüsse Sie pro Durchgang schaffen, desto besser treffen Sie und desto weniger wird das Fadenkreuz bei jedem Schuß nach oben gerissen.

### Fragen und Antworten

Das Wichtigste ist das Ausfragen von Leuten. Dies geschieht durch simples Anklicken der Person, das Gespräch läuft von allein ab. Der

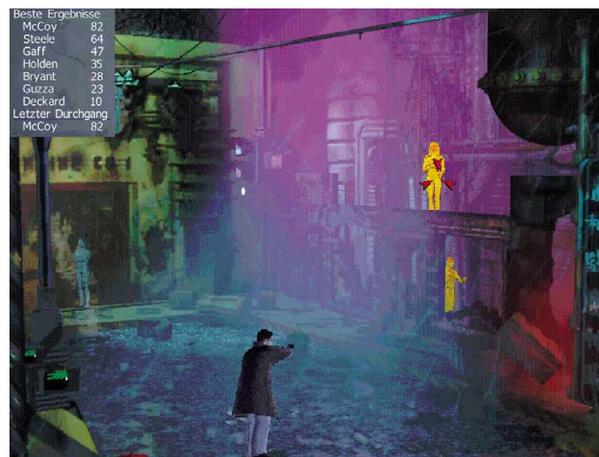


Alle Orte, die man in den **Zwischensequenzen** sieht, existieren auch im **eigentlichen Spiel**.

Höflichkeitsgrad Ihres Alter Egos wird im Optionsmenü auf eine von drei Stufen gestellt; auf Wunsch wählen Sie »manuell« und dürfen ab und zu das nächste Thema auswählen. Im schwersten von drei Schwierigkeitsgraden haben Sie begrenzte Finanzmittel, was aber nie wirklich ein Problem darstellt – und zu

kaufen gibt es auch fast nichts. Zwei im Laufe des Spiel zu findende Munitionstypen geben Ihrer anfänglich recht schwachen Wumme mehr Durchschlagskraft.

Einen neuen Rekord stellt **Blade Runner** in Sachen Festplattenplatz auf: Satte 1.530 MByte verschlingt die (unnötige) Vollinstallation. **LA**



Je besser Ihre Punktzahl beim **Übungsschießen** (links oben von uns eingeblendet), desto zielgenauer schießen Sie im echten Einsatz.

Die Stimmung: Ganz wie in der Vorlage gibt es kaum eine Szene, in der es nicht regnet, tröpfelt oder aufs Dach trommelt. Die meisten Schauplätze



Die Umsetzung der Szene **im Spiel**.

sind sehr düster gehalten, ständige Werbedurchsagen könnten direkt aus den Kino-Lautsprechern stammen. Auch im PC-Spiel geht es darum, ob der Held nicht selbst ein Replikant ist. Diese Szenen erinnern aber mehr an die Buchvorlage zum Film, »Träumen Roboter von elektrischen Schafen« (Philip K. Dick). Auch die starke Betonung der Kostbarkeit echter Tiere stammt aus dem Buch.

## Blade Runner

**Genre:** Action-Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 DM  
**Spieler:** Einer

**Hersteller:** Westwood  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 180, 340, 1530 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD
	DirectX	3Dfx-Grafikkarte

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



Prachtvolle Umsetzung eines Kultfilms.

Frischer Wind in alten Duster-Dungeons

# Diablo: Hellfire

Das offizielle Diablo-Add-on bietet neues Futter für Hunderttausende Krieger, Bogenschützen, Magier – und Mönche.

**B**lizzard kupferte kräftig bei Zeichensatz-Rollenspielen á la **Rogue** und **Hack** ab, verbesserte die Bedienung dramatisch und verpackte alles in butterweich animierte Isometrie-Grafik. Dann noch schnell eine Story vom bösen Dämonen dazu-

gestrickt, und fertig war der Kassenschlager **Diablo**. Auch ein knappes Jahr später hat das geniale Action-Rollenspiel nichts von seiner Attraktivität eingebüßt. Mit **Hellfire** erscheint nun ein Add-on speziell für Solospieler. Obwohl es nicht von Blizzard selbst, sondern der Sierra-Tochter Synergist Software stammt, fügt es sich nahtlos in das Originalprogramm ein. Neben dem bösen Diablo bekommen Sie es jetzt auch noch mit Na-Krul zu tun, einem seiner Chef-Dämonen.

## Der Kampfmonch

Zu den bisherigen vier Dungeons mit je vier Levels kommen zwei neue Grafiksets mit insgesamt acht Stockwerken dazu. Zugänglich werden die neuen Abschnitte erst, wenn Ihr Charakter eine gewisse Erfahrung erreicht



Dieser Horde von **Arch Liches** ist nur mit dem Holy-Bolt-Spruch beizukommen.

hat. Falls Sie keinen alten Spielstand mehr besitzen (es werden nur die Charakterwerte und 15.000 Gold übernommen), finden Sie auf unserer 2. CD einen Stufe-26-Krieger und einen ausbaufähigen Mönch. Letzterer stellt den neuen Heldentypen dar, der Kung-Fu-Tritte anwendet oder per Kampfstab mehrere Gegner gleichzeitig versem-

melt. Der streitbare Geselle darf aber auch alle anderen Waffen und Rüstungen einsetzen. Als Spezialfähigkeit beherrscht er den »Search«-Zauberspruch, der herumliegende Objekte mit einer blauen Linie umgibt. Die sonstigen Unterschiede zu den bisherigen drei Charakteren sind marginal und lassen sich innerhalb kürzester Zeit ausgleichen.

Jörg Langer



## Diablo Deluxe

Hellfire bietet nicht nur ein paar Zusatzlevels oder kleinere Bugfixes, sondern

eine ganze Reihe von Neuerungen – vorneweg natürlich die vierte Charakterklasse. Aber Vorsicht: Sollten Sie nur die acht neuen Stockwerke mit Ihrem Stufe-30-Veteranen im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielen wollen, werden Sie an einem langen Nachmittag durch sein.

In den ganzen Genuß kommen Sie hingegen, wenn Sie Hellfire zum Anlaß nehmen, mit einem neuen Charakter (vorzugsweise natürlich dem Mönch) noch mal von vorne anzufangen. Dann bekommen Sie die ganzen zusätzlichen Waffen, Objekte und Quests mit, beherrschen einige der neuen Zaubersprüche in hohen Ausbaustufen und genießen das nach wie vor geniale Diablo in einer Art Deluxe-Fassung. Ich kann Hellfire wärmstens empfehlen, zumal es die lange Wartezeit bis Diablo 2 verkürzt.



Im unheimlichen Nest scheinen manche **Pyrotechnik-Orgien** den Bildschirm zu sprengen.

### Durch Nest und Gruft

Sobald Sie erfahren genug sind, gibt Ihnen ein neu in der Oberwelt plazierter Farmer den Auftrag, ein seltsames Gebilde am Rande seiner Weide zu sprengen. Die organische Masse entpuppt sich als Zugang zu einem riesigen Nest, dessen Monster-Königin kurzerhand die ganze Welt verschlingen möchte. Türen gibt es in dem alptraumhaften Bienenstock keine, statt Fässern zerdeppert man auf der Suche nach Gold schleimige Kapseln. Nach-



Der Mönch steht vor dem Eingang zur **Gruft**, dem zweiten neuen Schauplatz.

dem Sie sich in den vierten Level vorgekämpft und dabei den Auftrag eines kleinen Mädchens erfüllt haben, treffen Sie auf die Herrscherin

**Warp:**  
Teleportiert Sie zum nächstgelegenen Ausgang.



**Search:**  
Hebt alle am Boden liegenden Objekte hervor.



**Reflect:**  
Die Attacke eines Gegners trifft ihn selbst, nicht Sie.



**Berserk:**  
Die verzauberte Kreatur greift alles in ihrer Nähe an.



**Wall of Lightning:**  
Eine Barriere aus Blitzen beschützt Sie.



**Immolation:**  
Feuerbälle schießen ringförmig in alle Richtungen.



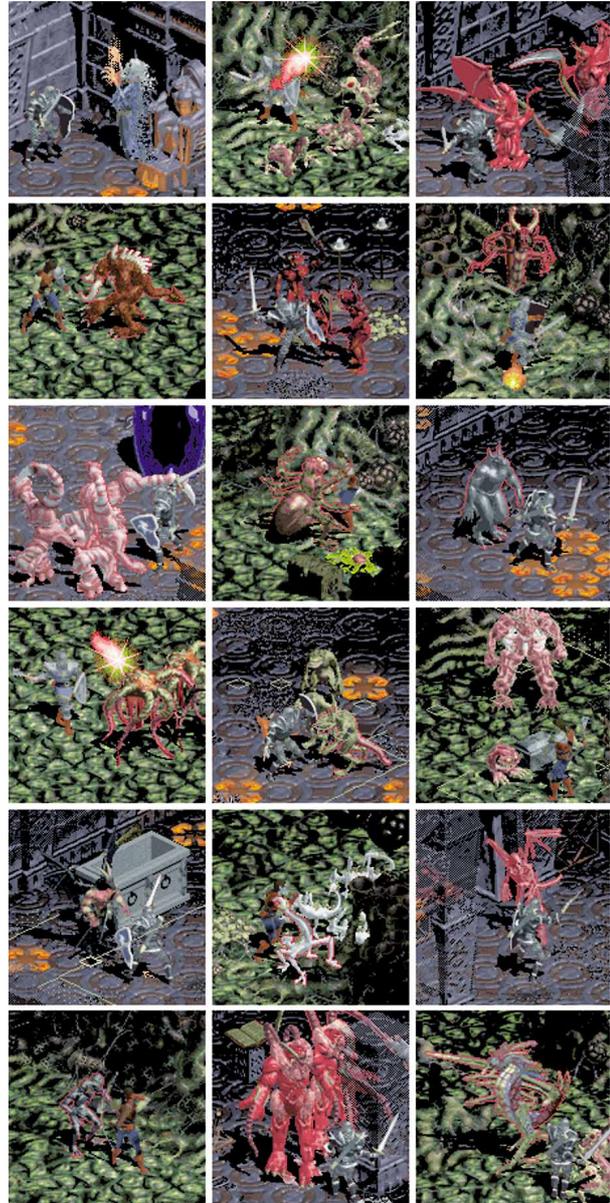
des Nests. Von ihr erkämpfen Sie eine Karte, die Sie zu einem weiteren Schauplatz führt: den Crypts. Diese erinnern grafisch an die ersten vier Stockwerke von **Diablo**, sind aber mit oberfliesen Monstern gespickt, die Sie mit arkanen Sylvesterfeuerwerken eindecken. Am Ende wartet der Dämon Na-Krul auf Sie, der Sie mit jeder Attacke mehrere Meter zurückwirft. Wenn Sie ihn besiegen, erhalten Sie den geheimen Superduper-Zauber-spruch Apokalypse.

### Neue Zaubersprüche

Außer den rund 30 neuen Monstern ist auch eine ganze Reihe weiterer Gegenstände und Waffen eingebaut worden. Da gibt es Bögen, die Blitze, Flammenbälle oder drei Pfeile gleichzeitig verschießen, oder Runensteine, die magische Fallen erschaffen. Vor allem einer der sechs neuen Zaubersprüche sorgt für Freude: »Warp« teleportiert Sie in höchster Not zum nächstgelegenen Ausgang – der kann aber durchaus auch nach unten, in einen noch kniffligeren Abschnitt führen...

Beim Neustart eines (Solo-) Spiels dürfen Sie jetzt zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen; ein Held der Stufe 25 hat beispielsweise in der Hell-Stufe kaum Überlebenschancen. Weitere Änderungen: In der Stadt laufen Sie auf Wunsch doppelt so schnell wie sonst umher, und der Heiler füllt Ihre Lebenspunkte automatisch auf. Alle neuen Features sind auch in den 16 bisherigen Levels und für die drei alten Charakterklassen zugänglich. Einzige Schwäche: **Hellfire** besitzt keinen Multiplayer-Modus. Dafür erhalten Sie auch in den »alten« 16 Levels ganz neue Quests. **LA**

### Unser Held gegen 18 Monstertypen:



Von links nach rechts:  
Arch Lich, Lashworm, Reaper.

Hellboar, Devil Kin Brute, Torchant.

Flesh Thing, Arachnon, Crypt Demon.

Necromorb, Tomb Rat, Horkdemon.

Satyr Lord, Venomtail, Skullwing.

Felltwin, Edgegner Na-Krul, Defiler.

### Diablo: Hellfire

**Genre:** Add-on  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch  
**Preis:** ca. 40 Mark  
**Spieler:** Einer

**Hersteller:** Sierra  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** 150 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Sehr gut	
Sound	Sehr gut	
Bedienung	Sehr gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	nicht vorhanden	



Sehr gelungene Diablo-Erweiterung.

Reise durch Renderland

# Pilgrim

Das Wandern ist des Pilgers Lust – auf Sightseeing-Tour im Mittelalter.

Heutzutage wäre die Geschichte von **Pilgrim** ein klarer Fall für die Talkshows: Um den letzten Wunsch seines Vaters zu erfüllen, muß

Simon de Lancrois einem Unbekannten ein geheimnisvolles Manuskript überbringen. Nur den Aufenthaltsort von »Petrus« kennt er: Toulouse.



Endlich! Wir haben den mysteriösen **Petrus** gefunden.

## Rüdiger Steidle



### Chance vergeben

Es hätte so schön werden können: Die Handlung von **Pilgrim** ist fast so spannend wie

ein gutes Buch. Authentisch wirkende Gebäude und stimmige Musikuntermalung lassen mittelalterliches Flair entstehen.

Leider wird die schöne Atmosphäre durch die veraltete Technik zunichte gemacht. Ein umständliches Interface macht das Spiel unnötig kompliziert. Das Makromedia-Tool ist eben nicht für Spiele konzipiert worden, sondern für Menüsysteme. Die Städte wirken steril und ausgestorben, die wenigen Personen stehen leblos und stupide in der Gegend herum. Die Pilgerschaft kann neben hochkarätiger Konkurrenz wie **Riven** oder **Zork: Großinquisitor** nicht lange bestehen.

Reisen war im Mittelalter nicht gerade ein erholsamer Wochenendtrip, sondern ein Abenteuer für Wagemutige. Bis Sie als Pilger in die ferne Großstadt gelangen, müssen Sie eine Menge Hindernisse überwinden. Auch in Toulouse gönnt man Ihnen keine Verschnaufpause – Ihre Probleme fangen dort erst richtig an. Auf den Spuren eines mysteriösen Geheimbundes werden Sie vom Klerus gejagt und geraten in die Fänge des Adels. Natürlich darf auch eine kleine Liebesgeschichte nicht fehlen, um den Plot komplett zu machen.

### 3D im Mittelalter

Wie **Riven** und Konsorten spielt auch **Pilgrim** in einer gerenderten 3D-Umgebung, al-



**Render schönheit:** Isabeau ist Simons heimlicher Schwarm.

erdings kann die Qualität der Grafiken mit den Genrekollegen kaum mithalten. Der Spieler bewegt sich ausschließlich blockweise durch die Landschaft, moderne Features wie Kamerafahrten oder Rundumsicht fehlen völlig. Auch sonst gibt sich **Pilgrim** sehr konservativ: Mit dem intelligenten Mauszeiger können Sie interessante Gegenstände betrachten oder automatisch im Inventar verstauen. Kommt es zu einem Dialog, wählen Sie das Gesprächsthema aus einer Liste bekannter Objekte und Personen aus.

das Online-Lexikon in Aufmachung und Inhalt recht trocken geraten.

Die eingebaute Hint-Funktion gibt Lösungshinweise zum aktuellen Rätsel, meist jedoch von eher zweifelhaftem Wert. Aber auch ohne die Tips lassen sich die logischen Aufgaben in relativ kurzer Zeit lösen. Durch den episodenhaften Aufbau bleiben die Örtlichkeiten überschaubar. Zielloses Herumirren kommt bei **Pilgrim** nicht vor, Sie wissen immer, was als nächstes zu tun ist. **RS**

### Bildung inklusive

Bei manchen Unterhaltungen erscheinen themenbezogene Schlüsselwörter im Bedienungsfeld. Klicken Sie darauf, wird Ihnen zum Beispiel beschrieben, wie es um das mittelalterliche Liebesleben bestellt war. Leider ist



Hier sind **Bibelkenntnisse** äußerst hilfreich.

## Pilgrim

**Genre:** Grafik-Adventure  
**Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch (Deutsch i. V.)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Bomico  
**System:** ab Windows 3.1  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch i. V.)  
**Festplatte:** 50 MByte  
**Spieler:** Einer

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Atmosphärisches Render-Adventure.



## Freddy Mercury rettet die Welt

# Queen – the Eye

Mit der Macht der Musik und begleitet von 56 Queen-Stücken besiegen Sie in diesem Action-Adventure ein totalitäres System.

Die Zukunft. Unendliche Kontrolle. Ein kybernetisches Netzwerk, genannt »das Auge«, versklavt die Gesellschaft. Bestrebt, jegliches kreative Denken der Menschheit zu eliminieren, hat das

Auge einen riesigen Überwachungsapparat geschaffen. Ein Angehöriger der Gedankenpolizei stößt bei einem Waghgang auf einen Raum voller Melodien. Doch bevor er das Geheimnis der Phantasie ergründen kann, wird Agent Dubroc ertappt und dazu verurteilt, in einer sadistischen Gameshow um sein Leben zu kämpfen.

### Viva la Musica

Die abstruse Handlung des futuristischen Action-Adventures **Queen – the Eye** können Sie getrost vergessen und sich gleich ins Spiel stürzen. Nach dem Prozeß finden Sie sich in Gestalt von Dubroc in einer riesigen Arena wieder, die den ersten Abschnitt des Spiels bildet. Insgesamt prügeln und puzzeln Sie sich durch fünf Welten. Sie durchqueren die venezianisch anmutenden »Works«, verbringen eine Nacht in der Oper, erforschen die Unbekannte Zone, und treten schließlich in der Letzen Domäne dem Auge gegen-über. Jeder Level ist thematisch an Werke der Rockband **Queen** angelehnt, die neben dem Namen die Musik zu diesem Spiel lieferte.

### Perspekiven-Panik

Die gerenderte Spielumgebung und Ihren Polygon-Charakter sehen Sie dabei aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Leider wird



Den ersten **Endgegner** muß Dubroc im Schwertkampf bezwingen.

Dubroc oft von Gegenständen verdeckt oder ist hinter Feinden nicht zu erkennen. Besonders bei Kämpfen sorgen die häufigen Kamerawechsel für Irritationen, schnell verliert man den Gegner aus den Augen. Trotz zahlreicher Special Moves kommt Agent Dubroc ohne eine Waffe nicht weit.

Glücklicherweise finden Sie von Zeit zu Zeit wirksamere Mordwerkzeuge, die das Überleben erleichtern. Um einen Level siegreich zu beenden, ist auch ein wenig Kopfarbeit gefragt. Komplexere Aufgaben als klassische »Welcher Hebel öffnet die Tür«-Rätsel finden sich aber nur selten. **RS**



Im **Venedig** der Zukunft hausen garstige Mutanten.

### Rüdiger Steidle



### Freddys Fingerverrenkung

Optisch und akustisch ist **Queen – the Eye** ein Genuß. Auch ohne 3D-

Beschleuniger ist die Grafik angenehm flüssig und glänzt mit perfekt gerenderten Schaulplätzen und realistischem Motioncapturing. Die musikalische Begleitung hat Kinoqualität: Sechsfünfzig Queen-Tracks füllen die fünf CDs.

Um so bedauerlicher, daß die Entwickler darüber das eigentliche Spiel vernachlässigt haben: So mancher Schuß geht ins Leere, weil sich Dubroc mit der unpräzisen Steuerung partout nicht auf den Feind ausrichten läßt. Häufiges Wechseln der Perspektive nervt bei Kämpfen ungemein. Trotzdem eine Alternative für Spieler, die eine Allergie gegen wippende Zöpfe entwickelt haben.

### Queen – the Eye

<b>Genre:</b> Action-Adventure	Hersteller: Electronic Arts
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene und Profis	System: MS-DOS
<b>Sprache:</b> Englisch	Anleitung: Englisch
<b>Preis:</b> ca. 90 Mark	Festplatte: 60 MByte
<b>Spieler:</b> Einer	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 6fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Prügel-Adventure mit nerviger Steuerung.



Ein Alien als Fluchthelfer

# Oddworld

Ein Außerirdischer bricht aus: Der ausgemergelte Abe will einem Fast-Food-Schicksal entgehen.



Der Mudokaner Abe führt ein trauriges Dasein. Als verklavte Putzkraft schiebt er ganztägig die schmutzigen Flure einer verkommenen Lebensmittelfabrik. Bis der Außerirdische mit den unschuldigen Glubschaugen entdeckt, daß er mitsamt seinen Artgenossen die Zutat der nächsten kulinarischen Sensation werden soll. Zu Tode erschrocken, beschließt Abe zu fliehen. In der Mischung



Ein energiegelbender Roboter stoppt den Einsatz von Abes Geisteskräften.

aus Adventure, Denk- und Actionspiel **Oddworld: Abe's Oddysee** begleiten Sie das arme Beinahe-Würstchen Abe auf seiner Flucht über die Plattformen gewaltiger Fabrikhallen, düsterer Viehhöfe und eines unheimlichen Urwaldes.

## Wilde Wachen

Jeder Level ist in bildschirmgroße Abschnitte unterteilt. In beinahe jedem lauern neue Gefahren wie wild grunzende Wachposten oder tiefe Abgründe. Ihre Aufgabe ist es, Abe durch diese Hindernisse in die rettende Freiheit zu lenken. Mal ist präzises Timing gefragt, damit Abe den Aufsehern unbemerkt eine Bombe auf den Waghgang legen kann. Dann wieder bedient er Schalter, die Bestien über den Jordan befördern.

## Kraft des Geistes

Abe ist kein Held mit ausgedehntem Waffenarsenal – wehrlos ist der Mudokaner deshalb aber noch lange nicht.

Haufen. Sobald das Opfer seinen Zweck erfüllt hat, löst sich Abe aus der mentalen Koppelung – was die Wachen in die Luft sprengt.

Der Spielausgang richtet sich danach, wie viele verklavte Artgenossen Abe befreit. In der riesigen Spielwelt schufteten 99 Mudokons, ein Großteil davon in gut versteckten Geheimlevels. Je nachdem, wie viele Abe von ihrem Schicksal erlöst, fällt die Schlußsequenz eher lau oder glorreich aus. **PS**



Die baumelnden Stachelkugeln drohen Abe in die Tiefe zu stoßen.

## Peter Steinlechner



### Lust und Frust

Was der Mudokaner alles erlebt, besteht dank erstklassiger Zwischensequenzen und

spannender Story fast schon den Vergleich mit Leinwand-Epen. Die Spielgrafik selbst kommt zwar ohne spektakuläre Effekte aus, ist aber ungemein liebevoll gezeichnet.

Das gilt ganz besonders für Abe, der zusammen mit Floyd einer der originellsten PC-Charakterköpfe der letzten Monate ist.

Oddworld verknüpft geschickt Elemente aus Adventure, Action und einem Schuß Denkspiel Marke »Lemmings«. Immer wieder lauern neue Herausforderungen auf Abe, ständig gibt es Überraschungen. Allerdings verlangt Abe's Oddysee auch vom Spieler übermenschliche Fähigkeiten. Meist geht es logisch zu, aber zwischendurch stoppt immer wieder ein undurchschaubares Puzzle den Spielfluß. Und dann stecken Sie leider dauerhaft fest, weil Sie wegen des linearen Lösungswegs nur selten woanders weiterknobeln können. Oddworld ist eine klare Empfehlung für echte Gehirn-akrobaten, Normalsterbliche beißen alle halbe Stunde wütend in die Tastatur.

## Oddworld: Abe's Oddysee

**Genre:** Action-Adventure  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Spieler:** Einer

**Hersteller:** GT Interactive  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 1 oder 257 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	■ ■ ■ ■ ■	Gut
Sound	■ ■ ■ ■ ■	Gut
Bedienung	■ ■ ■ ■ ■	Sehr gut
Spieltiefe	■ ■ ■ ■ ■	
Multiplayer	Nicht vorhanden	Gut

Intelligenter Genremix mit Frustrmomenten.





Belle Star jetzt in den GameStar-Farben.

# Ultima Online Tagebuch

## DER ZWEITE MONAT

Unser monatlicher Tagebucheintrag hält Sie auf dem laufenden über Ultima Online und die GameStar-Heldin »Belle Star«.

Es tut sich was in **Ultima Online**. Neue Hilfe-Menüs sind dem Ruf nach einem Game-Master (GM) »vorgeschaltet« und verzweigen teilweise auf die Ultima-Webpages. Außerdem erfährt man seit kurzem auf Anklicken nur noch den Namen eines Mitspielers, nicht mehr Beruf oder Status. Da jede Änderung

### Belle Star's Diary

#### Tag 3: In Trinsic

Die Nacht im Park von Trinsic war kühl. Doch in meinen neuen Mantel gehüllt, überstand ich sie ohne Schaden. Die Stadt selbst ist riesig, schon jetzt habe ich mich etliche Male verlaufen, nur beim Versuch, zurück zum Stadttor zu finden. Ich fertige eine Karte an, vielleicht kann ich sie später auch verkaufen. Ein erster Erfolg! Ich habe einen Händler gefunden, der mir für die gefundene Armbrust, einen selbstgemachten Bogen und meine Pfeile ein hübsches Sümmchen bezahlt hat. Er sagt auch, daß er gern weitere Pfeile von mir kaufen werde. Also will ich zusehen, daß ich mein Handwerkszeug zusammenbekomme. Damit mir nicht wieder alles gestohlen wird, bringe ich einen Großteil meiner Barschaft auf die Bank. Dort bekommt man ohne Gebühr ein Schließfach, in das man auch Wertgegenstände einsperren kann. Als nächstes begab ich mich auf die Suche nach einem Werkzeugmacher. Als ich bei einem Schneider vorbeikam, konnte ich der Versuchung nicht widerstehen und erwarb einen Färbebotich und Farben. Nun er-



Mühsam nährt sich das Eichhörnchen: **Zwei Bögen und zwei Dutzend Pfeile später** hat Belle Star zwei Punkte »Bogenmachen« dazugelernt.

strahlen Kleid und Mantel im feinsten Dunkelblau, unserer Familienfarbe. Direkt vor der Schneiderei tauschte ein freundlicher Zeitgenosse sein Übungsbeil gegen einen meiner Bögen. So kostete mich dieses Werkzeug kein Geld. Von den gesparten Groschen werde ich mir diese Nacht ein Bett im Traveler's Inn leisten.

#### Tag 4: Schufferei

O weh! Das Holzfällen ist gar nicht so einfach, wie ich mir das vorgestellt habe. Nicht jeder Baum gibt überhaupt gutes Holz – und dann spalten meine plumpen Schläge meist nur Rinde und etwas Feuerholz ab. Zuletzt hatte ich dann doch genug zusammen, um wieder einige Pfeile

herstellen zu können.

Auf dem Rückweg zur Stadt wurde ich Zeuge eines gräßlichen Vorfalls. Bei einer kleinen Hütte auf einer Lichtung beobachtete ich drei finstere Gestalten. Ich hielt mich hinter Bäumen versteckt, da sie mir verdächtig erschienen. Als ein Ritter des Weges kam, zog einer der drei einen Zauberstab und richtete ihn auf den Neuankömmling. Ein mächtiger weißblauer Blitz schoß heraus und fällte das arme Opfer auf der Stelle. Darauf fleddernten die drei Schuffte den Toten. Ich aber machte mich leise aus dem Staub und rannte, als wäre der Teufel hinter mir her, bis ich die rettenden Stadttore erreichte.

(wird fortgesetzt)



Ein ganzer Wald und kein Holz? Getreu dem »Ökonomie-Prinzip« sind alle **Rohstoffe** begrenzt.

am Server-Code die Gefahr neuer Programmfehler mit sich bringt, verlangen viele Spieler, Origin solle erst einmal die bestehenden Bugs beseitigen. Als Hauptprobleme gelten Server-Instabilität, Lag und gravierende Sicherheitslücken, dazu kommen Dutzende »kleinerer« Bugs im eigentlichen Spiel. Eine Petition der Ultima-Kritiker kursiert unter [www.dragonfire.net/~uoc/](http://www.dragonfire.net/~uoc/) im Web.