

Adventures

Martin Deppe



Fällt Ihnen an meiner Top-20-Liste der besten Adventures und Rollenspiele etwas auf? Richtig – da fehlen die klassischen Highlights wie **Monkey Island 2** oder das putzige **Day of the Tentacle**. Besonders der Herr mit Hut, Peitsche und Dreitagebart – **Indiana Jones** – wäre bei mir ganz oben gelandet. Doch eben das ist das Problem: Seine spannende Suche nach dem verschollenen Atlantis hat mittlerweile stolze vier Jahre auf dem Buckel, und inzwischen hat sich im Genre viel getan. Soll ein Spiel für alle Zeiten Spitzenreiter sein oder doch neueren

Werken Platz machen? Wir haben lange darüber nachgedacht und heiß diskutiert. Wie Sie sehen, haben wir uns für letzteres entschieden. In der Adventure-Hitliste (wie auch in den anderen Genre-Listen) finden Sie deshalb nur Programme, die nicht älter als zwei Jahre sind – sorry, Indy, und leg' die Peitsche weg!

Trost gibt es aber für den guten, alten Guybrush Threepwood: Der beliebte Amateurpirat hat die besten Chancen, mit **Monkey Island 3** im November wieder in den oberen Rängen zu landen. Vielleicht sogar an der Spitze – trotz der Konkurrenz von **Baphomet's Fluch 2** und **Floyd**.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Diablo	Rollenspiel	-	88%
2	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	NEU	85%
3	Baphomet's Fluch	Adventure	-	84%
4	Discworld 2	Adventure	-	83%
5	Toonstruck	Adventure	-	81%
6	Zork: Nemesis	Adventure	-	80%
7	Dark Earth	Action-Adventure	NEU	78%
8	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
9	Shannara	Adventure	-	77%
10	Rätsel des Meister Lu	Adventure	-	77%
11	The Dig	Adventure	-	76%
12	Space Bar	Adventure	NEU	76%
13	Last Express	Adventure	-	75%
14	Atlantis	Adventure	-	74%
15	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
16	Timelapse	Adventure	-	73%
17	9 - The last Resort	Adventure	-	72%
18	Betrayal in Antara	Rollenspiel	NEU	71%
19	Daggerfall	Rollenspiel	-	69%
20	Das Schwarze Auge 3	Rollenspiel	-	68%
Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Little Big Adventure 2	170
Dark Earth	174
Betrayal in Antara	176
Space Bar	178
Resident Evil	180

Mit Köpfchen gegen Kidnapper

LBA 2:Twinsen's Odyssey

Kleines Abenteuerspiel ganz groß: Die Fortsetzung zu Little Big Adventure ist endlich da.

Die Sonne scheint auf Hochtouren, ein ange-regt knutschendes Pärchen läßt das Holz der Parkbank knistern. Wo sind wir? Gemach: Hier droht sich keine

neue Vorabend-Serie im Schmonzetten-Sender Ihres Vertrauens zu entwickeln. Das zärtlich gerenderte Auftakt-Geturtel gehört vielmehr zum Intro eines neuen PC-Spiels; also eines Mediums, von dem wir sonst Missions-Briefings mit Machos in Uni-formen gewohnt sind.

Die sanften Kleinen kommen auch mal ganz groß raus: Mit dem wundersamen **Little Big Adventure** lieferte die französische Entwicklertruppe Adeline eines der putzigsten Action-Adventures des Jahrzehnts ab. Der Niedlich-Held Twinsen vom Planeten Twin-sun gehört zu den drolligsten Charakteren, die jemals einen PC-Bildschirm erhellt haben. Seine Freundin Zoé erwartet zu Beginn der Fortsetzung **Twinsen's Odyssey** Nachwuchs; das Kinderzimmer wird schon fleißig tapeziert.

Die familiäre Idylle hat ein Ende, als das Wetter plötzlich



verrückt spielt. Widerwillig holt Twinsen das eingemottete Heroen-Outfit aus dem Museum und geht der Sache nach. Doch kaum ist die Auftaktmission gelöst, geht der Ärger erst richtig los. Nach Ende der Regenperiode landen Raumschiffe vom Planeten Zeelich. Die Burschen murmeln zwar ständig was von Frieden und Freund-

schaft, aber nicht erst seit **Mars Attacks** weiß man solche Bekundungen mit Vorsicht zu genießen.

Isometrisch, praktisch, gut

Die Grafik setzt wieder auf das vertraute Isometrie-Format. Wenn Twinsen in einem Gebäude unterwegs ist, wird das Geschehen von schräg oben gezeigt. Die Betrachterkamera folgt unserem Helden nicht ständig; erst wenn er an den Bildrand kommt, wird quasi nachgeschrollt. Per Druck auf die Eingabetaste zentrieren Sie von Hand den Bildausschnitt rund um die Spielfigur.

Außerhalb von geschlossenen Lokalitäten kommt eine verfeinerte 3D-Engine zum Zuge. Die Kameras sind hier flexibler verteilt und bieten nicht nur den üblichen, strengen Blick aus dem 45-Grad-Winkel. Per Tastendruck

Heinrich Lenhardt



»Rahmen und an die Wand hängen«

Solche Testmuster lassen einen noch an das Gute in der Software-Welt glauben: kein Hype, keine teure Lizenz, kein Modethema wie Echtzeit-Strategie. Einfach nur Spielwitz, Liebe zum Detail, Phantasie und dieses herrlich erfrischende »irgendwie anders«-Gefühl. Wer den Vorgänger kennt, bekommt bei der Bedienung nichts Neues geboten. Dabei wäre zum Beispiel Luft für einen zusätzlichen Bewegungs-Modus gewesen. Auf der anderen Seite sind Szenario, Story, Puzzles und Grafik so hinreißend, daß man das Steuerungs-Recycling verzeihen kann.

Action und lösbare Rätsel

Die Polygon-Spielfiguren sind allerliebste animiert, die Szenarien aufwendig ausgestattet. Schade, daß das praktische Blickwinkel-Wechseln per Tastendruck nur in den Außenwelten klappt. Das Spieldesign bietet eine sehr harmonische Mischung aus Action-Elementen und lösbaren Rätseln. Nur die »nachwachsenden« Gegner gehören zu den Dingen, auf die ich gerne verzichtet hätte – ab der fünften Begegnung mit einer schießenden Mülltonne nutzt sich die Wiedersehensfreude merklich ab. Was die Staunmomente pro Spielstunde angeht, steckt Twinsen alle aktuellen Konkurrenten in die Kuttentasche. Ein äußerst liebenswertes, komplexes und vor allem gut spielbares Programm.



Mit dem **Auto** kann man nicht nur ein **Wettrennen** veranstalten, sondern auch eine begehrte **Blume** erreichen.

Nachdem Twinsen seinen fliegenden **Dino-Kumpel** gerettet hat, wird er zur **Belohnung** von Zoé abgeherzt.



wählen Sie zwischen vier Ansichten und zwei Zoom-Stufen. Landet Twinsen wirklich mal an einer schwer einseharen Ecke, läßt sich dieses Malheur durch Perspektiven-Wechsel sofort beheben.

Die beim Vorgänger als innovativ gepriesene Steuerung wurde nahezu 1:1 übernom-



Ist Twinsen **im Freien** unterwegs, läßt sich die Betrachterkamera wechseln.

men. Sie bewegen Twinsen mit den Cursor-Tasten über den Bildschirm, können im Inventar kramen und Waffen oder magische Gegenstände einsetzen. Je nach Stimmungs-Modus führt Twinsen andere Aktionen aus, wenn Sie die Leertaste drücken. Bei »normal« spricht er Personen an oder klopft Gegenstände nach versteckten Extras ab. »Sportlich« kann Twinsen springen und extraschnell laufen. Gibt es Grund zum langsamen Anschleichen oder Verstecken, empfiehlt sich der »vorsichtig«-Modus. Wollen Sie sich bei Monster-Konfrontationen nicht auf magischen Ball oder Blasrohr verlassen, ist »aggressiv« goldrichtig. Damit kann unser Held im Nahkampf nützliche Kicks und Hiebe verteilen (wobei er ganz nebenbei herrlich grimmig schnauft).

Stimmungsmache

Der Lösungsweg führt nicht nur über verschiedene Kontinente von Twinsum. Auch auf dem Mond und der Alien-Heimat Zeelich ist unser Held im Einsatz. Trickreiche Schalterbetätigungen per Zauberball, herzhafter Monsternahkampf, Suche nach bestimmten Objekten – das Spieldesign ist abwechslungsreich und voller überraschender Einfälle. Twinsen absolviert beispielsweise eine Zauberer-Ausbildung, legt sich einen falschen Bart zu, besucht eine Spielbank, braust im Auto durch die Wüste und lernt letztendlich die überraschende Identität der Zeelich-Gottheit kennen.

Bei seinen Reisen hält Twinsen Ausschau nach versteckten Herzchen (Lebensenergie), Münzen (viele Dienstleistungen müssen bezahlt werden) und blauen Fläschchen (Magie). Rem-

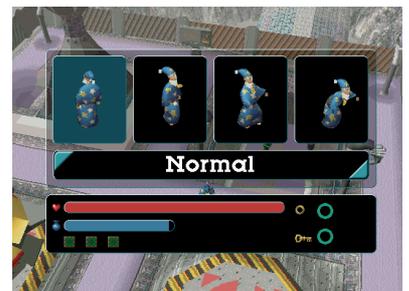


Deutliche **Kommunikationsprobleme** auf Zeelich: Noch hat Twinsen den Slang der Einheimischen nicht so ganz gemeistert.

peln Sie im Normal-Modus Abfalleimer, Möbel und andere unscheinbare Gegenstände an, pingt oft eines dieser Extras hervor. Wenn Sie den Raum verlassen und erneut betreten, läßt sich das Spielchen wiederholen. Dieses Regenerierungswunder betrifft leider auch viele Monster, die »aufgefüllt« werden, wenn man ihre Heimstatt erneut besucht.

Beim rastlosen Rungewetze hilft die Holo-Map zur Orientierung. Eine Übersicht des aktuellen Planeten und die Detailkarte der derzeit besuchten Region bewahren vor größeren Verlauffereien. Muß Twinsen ein bestimmtes Gebäude aufsuchen, um die Story voranzutreiben,

wird diese Lokalität oft von einem roten Pfeil signalisiert. Ein echtes Ärgernis des Vorgängers wurde ausgemerzt:



Das Wechseln des **Gemütszustands** wirkt sich auf Twinsens Bewegungen und Aktionen aus.

das abstruse Handling bei der Spielstand-Sicherung. Bei **Twinsen's Odyssey** können Sie endlich an jeder beliebigen Stelle Ihre Fortschritte speichern. **hl**

LBA 2: Twinsen's Odyssey

Genre: Action-Adventure	Hersteller: Electronic Arts
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene	System: DOS oder Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: 45 oder 120 MByte
Spiele: Einer	

Minimum	Standard	Optimum
486/DX-66	Pentium 75	Pentium 120
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

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



Prächtiges Adventure mit liebevollen Details.

Düsteres Adventure mit Rollenspiel-Character

Dark Earth



Ein Held voller Finsternis und eine Welt ohne Sonne: Ein spannendes Abenteuer entbrennt rund um den Kampf von Licht und Schatten.

Unter <http://www.darkearth.com> finden Sie eine ausgezeichnete Internet-Site zum Spiel.

An das große Unglück erinnert sich im Sparta des 24. Jahrhunderts niemand mehr. Die Menschen in der einzigen bewohnten Siedlung der Erde wissen nichts von dem Kometen, der vor 300 Jahren ihre Städte zerstörte. Für sie ist die dichte Wolke aus Staub und Asche, die seither ihre Sicht behindert, so normal wie für uns die Sonne. Das helle Tagesgestirn kennen die Spartaner wiederum nur

aus den Sagen und Mythen ihrer Priester. Diese thronen auf einem hohen Tempelberg über der Stadt und bauen um die warmen Strahlen einen Kult auf. Die Zivilisation entwickelt sich zurück, das technische Niveau entspricht dem Anfang des 19. Jahrhunderts.

Wächter des Feuers

Verantwortlich für den Schutz jenes sonnendurchfluteten Doms inmitten wilder Finsternis sind die »Wächter des Feuers«, ein kleiner, aber schlagkräftiger Trupp Soldaten. Arkhan heißt der Tempelwächter, dessen Rolle Sie in dem Adventure **Dark Earth** übernehmen. Eines schönen Morgens macht er sich auf zur Arbeit, während seine Geliebte Kalhi sich weiter in den Laken räkelte. Arkhan hat Frühschicht und soll eine Sitzung der Priester bewachen. Plötzlich taucht ein Eindringling auf und versucht, die hohen Herren zu meucheln. Arkhan kann in letzter Sekunde den Bösewicht ausschalten, kommt dabei aber mit einem geheimnisvollen



Kein schöner Anblick: Der gute Arkhan ist zum Monster mutiert.

Giftrunk in Berührung. Und der hat es in sich – der tapfere Soldat überlebt zwar mit knapper Not, mutiert allerdings binnen Sekunden äußerlich zum Monster.

Auf der Flucht

Kein Arzt kann Arkhan helfen, die Freunde wollen ihn töten, und nur Kalhi hält zu ihm. Innerlich bleibt er zwar vorläufig der Alte, aber seine Seele ist von der dunklen Flüssigkeit bedroht, wenn er

nicht schnell eine bestimmte Kapelle (und dort Heilung) findet. Im weiteren Verlauf lernt der Verzweifelte zahlreiche Bewohner der unteren Stadt kennen. Er verkehrt in zwielichten Etablissements, spaziert in einem unzuverlässigen Taucheranzug auf dem Meeresboden herum und kann viel Gutes für die bleichgesichtigen Mitbürger tun.

Verantwortlich für das düstere Abenteuer zeichnet Kalisto Entertainment. Das

Peter Steinlechner



Viel Licht und wenig Schatten

Dark Earth verströmt aus jeder Pore eine Spannung, wie sie

sonst eher gute Rollenspiele verbreiten. Dazu kommen die prachtvoll gepixelten Hintergrundgrafiken und eine Handlung, die an plötzlichen Wendungen und Überraschungen kaum zu überbieten ist und trotzdem glaubwürdig wirkt. Sogar die Gespräche erscheinen hier realistisch: Daß die Dialoge vollautomatisch ablaufen, fällt weniger auf als bei mancher sinnlosen Multiple-Choice-Klickorgie.

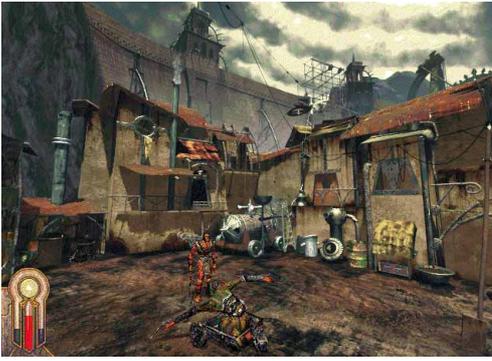
Ein paar lästige Kleinigkeiten stören mich bei aller Begeisterung trotzdem: Die arg eingeschränkte Möglichkeit zur Sicherung des Spielstands erzwingt regelmäßig ausge dehnte Spaziergänge zur nächsten Speicherstation. Das knappe Zeitlimit und Kämpfe, in denen immer eine Portion Glück mit-schwingt, verschärfen dieses Problem zusätzlich. Trotz der Mängel: **Dark Earth** hat mehr als genug spielerische Substanz. Wer spannende Adventures mag, fühlt sich auf der »dunklen Erde« wie zuhause.



Noch sind Kalhi und Arkhan in ihrem Quartier wohlauf.



Dem Sonnenpriester geht es an den heiligen Kragen.



Unterwegs in den Straßen des dunklen Sparta.



Auch der örtliche Heiler kann Arkhan nicht helfen.

französische Softwarehaus hat mit der detailliert ausgearbeiteten Welt viel vor. Jenseits des Rheins erscheint demnächst ein **Dark-Earth**-Rollenspielbuch, zusätzlich sind Romane um die Erlebnisse des Arkhan in Vorbereitung. Deren Veröffentlichung in Deutschland ist ebenfalls fest geplant.

Welcher Weg?

Sie steuern den Helden durch grandios gezeichnete Hintergrundbilder. Klassische Adventure-Puzzelkost steht weni-

ger im Vordergrund. Arkhan verfügt zwar über ein Inventar und sammelt auch fleißig allerlei Gegenstände, aber hauptsächlich geht es darum, in der von Anfang an fast voll zugänglichen Welt den richtigen Weg zur heilenden Kapelle zu finden. Dazu führen Sie immer wieder Dialoge mit mehreren Dutzend Priestern, Stadtbewohnern und gelegentlich auch Monstern.

Links am unteren Bildschirmrand markiert ein kleines Symbol die fortschreitende Ausbreitung der dunklen Flüssigkeit in Arkhans Körper. Treffen sich zwei schwarze Balken, hat das Böse gesiegt. Das gleiche Icon zeigt auch, wie der Held gerade gelaunt ist. Per Knopfdruck kann der Spieler seinem Protagonisten wahlweise eine freundliche oder eher unwirsche Stimmung verpassen, was sich vor allem bei Konversationen bemerkbar macht. Ein schlecht gelaunter Arkhan gibt ziemlich pampige Antworten und fordert sein Gegenüber im ungünstigsten Fall zum Duell heraus.

Kampfeslust

Dark Earth spielen Sie vollständig mit der Tastatur, nur in einigen Menüs hilft die Maus weiter. Der Spieler sieht Arkhan aus ständig wechselnden Kamerawinkeln: Wer **Alone in the Dark** oder **Bioforge** kennt, hat auch mit dem Dark-Earth-System keine Probleme. Muß sich der ehemalige Tempelwäch-

ter gegen Angreifer zur Wehr setzen, kommt er mit der C-Taste in die richtige Kampfstimmung und verfügt über besondere Bewegungen; je nach Fortschritt im Spiel prügelt er dann mit mehr oder weniger schlagkräftigen Äxten oder Schwertern nach seinen Feinden. Besonders schwierig sind die gelegentlichen Actioneinlagen bis auf wenige Ausnahmen nicht, außerdem können eingeleichtete Adventure-Puristen sie mit einer Kampfautomatik weiter vereinfachen.

Speicherschreine

Alle Szenarien im Spiel bestehen aus im Computer nachbearbeiteten Zeichnungen, deren Stil an Illustrationen aus Jules-Verne-Büchern erinnert. Überall finden sich liebevoll animierte Details wie brennende Fackeln oder drehende Rädchen. Durch diese Kulisse bewegt sich Arkhan

Martin Deppe



Ja, ich bin Arkhan!

Zwei Dinge sind es, die ein gutes Adventure in meinen Augen unbedingt haben muß: Die

Spielwelt hat zu stimmen, und ich muß meinen Charakter mögen. Schließlich stecke ich viele Stunden in seiner Haut. Beides hat **Dark Earth** gut hinbekommen. So will ich Arkhan wirklich von seinem harten Schicksal erlösen – und das in einer stimmigen Spielwelt, in der ich mich trotz der Düsternis gleich wie zu Hause fühle. Allerdings verlaufe ich mich dabei manchmal; nicht immer ist klar, welchen Pfad ein zart eingeworfener Gesprächshinweis eigentlich meint.

als lebensecht animierte Polygonfigur, die sogar physikalisch korrekt Schatten wirft. Je nach Kleidung oder Gesundheitszustand sieht der verseuchte Held im Spielverlauf immer übler zugerichtet aus. Besondere Höhepunkte in der Odyssee des Arkhan zeigt das Programm in kurzen, aber sehr aufwendig gerenderten Zwischensequenzen.

Speichern können Sie nur an bestimmten Mini-Sonnenschreinen, die sich in unregelmäßigen Abständen in der dunklen Welt finden. **ps**



Beim Gang durch diese Halle folgt die Kamera dem mutierten Arkhan.

Dark Earth

Genre: Action-Adventure	Hersteller: Kalisto Entertainment
Anspruch: Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: 48 bis 300 MByte
Spieler: Einer	

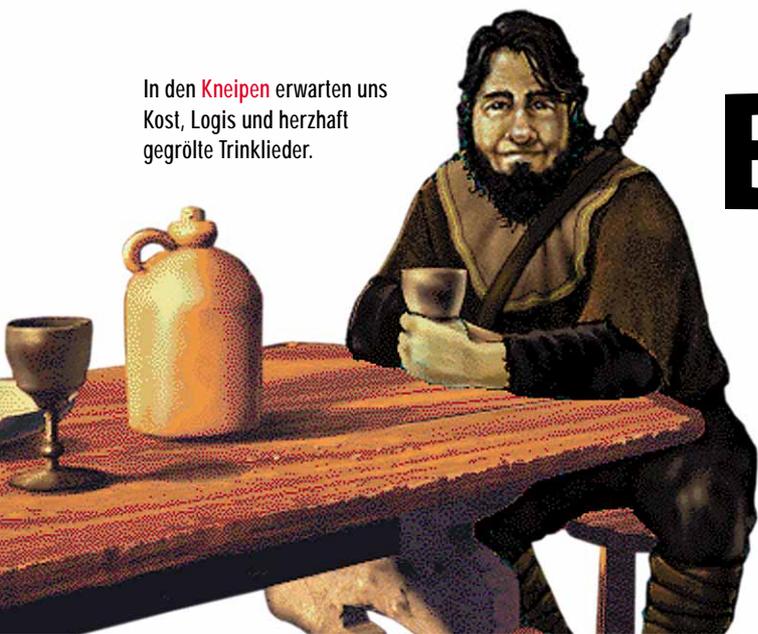
	Minimum	Standard	Optimum
Prozessor	Pentium 75	Pentium 120	Pentium 200
RAM	8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
Optische Laufwerke	4fach CD	4fach CD	4fach CD

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



Action-Adventure mit packender Atmosphäre.

In den **Kneipen** erwarten uns Kost, Logis und herzlich gegrollte Trinklieder.



Heldenhafte Dreierbande

Betrayal in Antara

Sierras Rollenspiel-Party zieht von Krondor nach Antara um, doch spielerisch wirkt vieles vertraut.

Heinrich Lenhardt



Missionswirrungen drücken den Spielspaß

Mehr als drei Jahre hat sich Sierra für sein Rollenspiel-Comeback Zeit gelassen, ohne dabei viel auf den Kopf zu stellen. Zahlreiche Tugenden des Vorgängers findet man auch in Antara wieder. Taktisches Kampfsystem und überschaubares Talentsystem sind durchaus Anlässe zur Freude.

Angehende Helden sollten aber lieber keine luxuriösen Ansprüche an Präsentation und Grafik stellen. Einzelne Figuren stehen starr wie Schaufenster-Puppen in der wenig attraktiven 3D-Landschaft herum. Dialoge werden nach alter Väter Sitte mit Standbildern illustriert – wer hat denn da das Animations-Budget gekürzt? Einige saftige »Was nun?«-Wirrungen drücken ernsthaft auf den Spielspaß. Schlampige Missions-Briefings lassen mich zuweilen irritiert die Landschaft abklappern.

Trotz Macken gute Spielbarkeit

Was Antara trotz seiner Macken ansprechend macht, ist die Spielbarkeit. Die Handlungs-Unterteilung in kleinere Missionen ist motivierend, die Bedienung angenehm. Kampfsystem und Charakter-Handling liegen gut in der Mitte zwischen Anspruch und Zugänglichkeit. Betrayal 2 ist sicher kein Meilenstein, bietet aber solide Rollenspiel-Unterhaltung.

Aren Cordelaine ist ein aufrechter Jüngling, der von großen Abenteuern träumt. Doch in der Praxis fegt er lediglich den Boden von Vatis Schankstube und hängt in der Mittagspause den Angelhaken ins Meer. Dörfliche Depression in der Provinz; kein Jugendzentrum weit und breit.

Die Tristesse hat ein jähes Ende, als Schiffbrüchige an Land gespült werden: naß, unrasiert und von einem Flattermonster verfolgt – nie wieder Kreuzfahrt! Als Aren helfen will, entweicht ihm eine Ladung magischer Energie. Das verblüfft den Knaben fast so sehr wie den geflügelten Unhold, der von dem Zauberblitz gut durchgebraten wird. Der gerettete Regentensohn William Escobar ist von Arens Talent so beeindruckt, daß er ihn zwecks Nachschulung zu Papas Hofmagier schleifen will. Unterwegs gesellt sich noch Kaelyn Usher dazu; eine toughe Schwert-Bräut, die Helden-Hormonspiegel steigen und Monster-Lebenserwartungen fallen läßt.

Feist auf der Flucht

Sierras Rollenspiel-Comeback **Betrayal in Antara** ist

mit einem Abgang in der Story-Abteilung verbunden: Fantasy-Autor Raymond Feist ging nach **Betrayal at Krondor** von Bord. Für das aktuelle Epos mußte sich Sierra also ein neues Fantasy-Szenario zusammenreimen, konnte aber viele Tugenden übernehmen.

Beim Umherschpazieren sehen Sie das Spielfeld in 3D-Mannier aus dem Helden-Blickwinkel. Schwindet das Tageslicht und zirpen Grillen aus den Lautsprechern, ist es Zeit für eine nächtliche Rast. Müde Helden regenerieren im Schlaf etwas Lebensenergie und können vor dem Zubett-

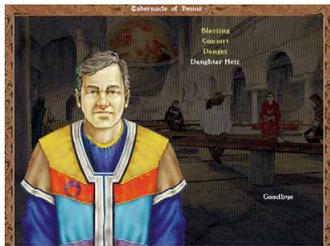
gehen ihre angekratzte Ausrüstung reparieren. Stolpert man beim Herumschwänzeln über böse Buben im Gebüsch, kommt es zu einem Kampf. **Antara** serviert seine Raufereien rundenweise mit



Der **taktische Kampfbildschirm**: Mit Magie und Pfeilen lassen sich Angreifer aus sicherer Entfernung schwächen.



Beim Herumwandern sehen Sie die 3D-Umgebung aus der Sicht des Helden-Trios. Der Klick auf ein Charakter-Portrait gewährt Einblicke in **Inventar-Krimskrams** und **Talent-Entwicklung**.



Klicken Sie in Gesprächen **alle Themen** an, um ja nichts zu verpassen.

einem netten Hauch Taktik. Auf dem Kampfbildschirm sind Freund und Feind als einzelne Spielfiguren zu sehen. In Ruhe legen Sie für jeden Ihrer drei Charaktere die nächste Handlung fest. Bewegungsmanöver, Zuschlagvarianten, reine Defensiv-Blockade oder ein wenig Zauberei – alle wünschenswerten Taten stehen zur Wahl. Sie können die Steuerung auf Wunsch sogar komplett auf den Computer delegieren.

Talentschuppen

Jedes Spielkapitel beginnt mit einem klar umrissenen Ziel. Der Weg zur Erfüllung ist jedoch mit diversen Sub-Missionen verbunden, deren Aufgabenstellung mitunter nebulös bleibt. Zwar können Sie manchen abgewickelten Dialog nochmals nach Infos durchforsten, aber präzise Wegbeschreibungen gehören nicht gerade zu den Stärken der Antara-Anwohner. Einen guten Kompromiß zwischen Tiefgang und Überschaubarkeit bietet das Talent-System. Rund ein Dutzend Fähigkeiten von »Nahkampf« bis »Feilschen« kann gepflegt werden. Durch einfaches Rumgeschiebe auf einer Kuchengrafik ändert man schnell die Prioritäten bei der Fortbildung. Für ma-

giekundiges Personal gilt es zusätzlich, die Wege bei der Zauberrforschung zu entscheiden. Netter Service: Die Schwierigkeit läßt sich ebenso in drei Stufen einstellen wie die Computer-Assistenz bei der Talentförderung. **hl**



Während die **beschriftbare Automap** eingeblendet ist, können Sie die Party weiter fortbewegen.

Betrayal in Antara

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer

Hersteller: Sierra
System: Windows ab 3.1
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 10 oder 80 MByte.

Minimum	Standard	Optimum
486/DX-100	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Solide Fortsetzung ohne Genialitätsanspruch.

Bogart in der Weltraumpinte

Space Bar

Infocom-Veteran Steve Meretzky schlägt wieder zu: Der Rätselguru schickt Sie auf Mörderjagd in eine Kneipe voller Aliens.

Wem ist das nicht schon passiert? Die trockene Kehle brennt, und kurzerhand steuert man die nächste Wirtschaft an. Kaum ist ein kühles Naß geordert, bereut man seinen spontanen Entschluß schon wieder: Von

merkwürdigen Gestalten drohend fixiert, nimmt das panische »ich will hier raus!«-Gefühl schnell überhand.

Herrn Alias Node ergeht es da nicht anders; allerdings treibt ihn nicht sein Durst in die **Space Bar**. Er gehört dem Sicherheitsteam einer Firma an, das irgendwann in ferner Zukunft auf dem ebenso fernen Planeten Armpit VI Dienst schiebt. Doch mit dem ruhigen Job ist es jäh vorbei, als geheimnisvolle Unbekannte eine Kollegin Nodes ermorden. Auf seiner Motorhaube stammelt sie noch letzte Worte, die auf die Bar »Zum Durstigen Tentakel« hinweisen. Node – dessen Rolle Sie in der Ich-Perspektive übernehmen – und sein tapsiger Partner Maksh können den Mord natürlich nicht ungesühnt lassen.

Unter Zeitdruck

Kaum haben Sie die Bar betreten, da wird Ihr Partner Maksh gekidnappt. Ist der Entführer auch der Mörder? Sie wissen nur zweierlei mit Sicherheit: Mindestens einer der Gäste hat gewaltig Dreck am Stecken, und die Zeit rinnt Ihnen durch die Finger. Mit fast jedem Mausklick nähert sich nämlich der Abflugtermin des nächsten



In der Spacebar treffen sich die **Aliens** zum gemütlichen Bierchen.

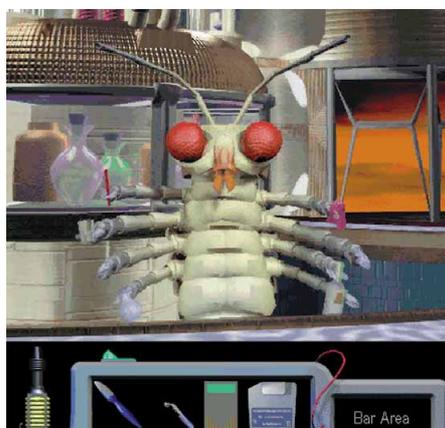
Shuttles, mit dem alle Verdächtigen den Planeten fluchtartig verlassen werden.

So beginnt Ihr Abenteuer, das an eine Mischung aus **Der Malteser Falke** und **Per Anhalter durch die Galaxis** erinnert. Altmeister Steve Meretzky, Vater mehrerer Infocom-Textabenteuer, hat **Space Bar** deutlich geprägt. Zwar finden Sie keine Textwüsten mehr, aber die Detailtreue und die hartnussigen Rätsel stellen selbst Profis auf die Probe. Für die Grafik zeichnet Ron Cobb verantwortlich, ebenfalls kein unbeschriebenes Blatt: Er entwarf die »Cantina«-Bar in

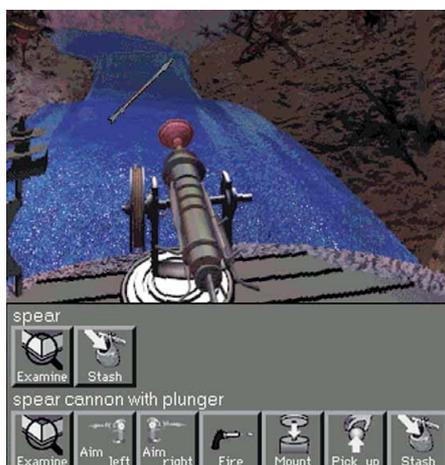
Mos Eisley, in der Luke Skywalker erstmals auf Han Solo trifft. Wie bei **Zork** oder **Atlantis** gibt's auch bei **Space Bar** eine 360-Grad-Rundumsicht, Übergänge zum nächsten Standpunkt werden als kurze Filme gezeigt.

Ich schau Dir durch die Augen, Kleiner

Bei Verhören macht sich Nodes Ausbildung bezahlt. Ihre telepathischen Fähigkeiten sind so stark, daß selbst



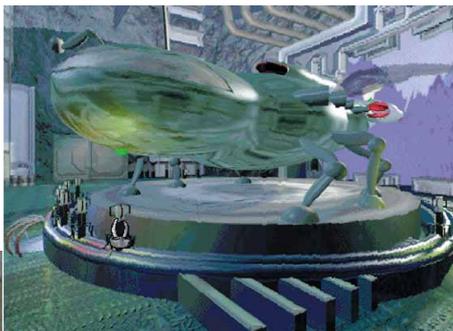
Der **Barkeeper** mixt gleich acht Drinks auf einmal.



gegenstände lassen sich vielfältig kombinieren.



Via **Bildfunk** erreicht uns eine Nachricht.



Per **Flashback** landen wir im Bau der Tausendfüßler.



Doch einer ist ein **Mörder!**

Spock und Tuvok vor Neid mit den vulkanischen Spitzohren schlackern. Dringen Sie nämlich in die Gedankenwelt Ihres Gegenübers ein, schlüpfen Sie regelrecht in dessen Haut. Auf diese Art kann man sogar längst vergangene Erlebnisse des Verdächtigen nachspielen. Nehmen wir zum Beispiel den Barkeeper. Der Tausendfüßler war früher Soldat. Als es seine Königin zu einem anderen Planeten zog, sollte

Ein kleiner Schub für das Ei, ein großer Sprung für die Ermittlungen.



er für ihr wertvolles Ei sorgen. Die zerbrechliche Riesenkugel mußte unbedingt den Abflughangar erreichen – und zwar unversehrt. Und so blicken Sie durch die Augen des Soldaten auf das runde Ungetüm. Der Rollenwechsel geht dabei so weit, daß Sie Ihre Umgebung gleich mehrfach sehen: Tausendfüßler haben schließlich Facettenaugen. Die realistische, aber hinderliche Sichtweise läßt sich zum Glück auf »menschlich« umstellen. Trotzdem gerät der Ei(l)transport zu einer (Tor)tour, gegen die Odysseus' zehnjährige Reise wie eine Butterfahrt wirkt. Zwar läßt sich Ihr Schützling rollen, bleibt aber schon im ersten engen Gang stecken. Nach Aufzugfahrten, Irrgärten und Rutschpartien kommt es schließlich zum Showdown. Während das Ei eine rasante Talfahrt durch Minenstollen hinlegt, müssen Sie es durch Parallelschächte überholen und vor ihm den Hangar erreichen. Fangen Sie das rollende Geschoß hier rechtzeitig ab, ist der Auftrag erfolgreich abgeschlossen. In einer Filmsequenz belohnt die Königin Sie mit einem Geheimcode, und das Verhör ist beendet. Diesen Code können Sie nun

in der Realwelt einsetzen – er öffnet den geheimnisvollen Tresor des Barkeepers.

Acht unter Verdacht

Insgesamt sind es acht Bar Gäste, die Sie durch solche »Flashbacks« verhören. Mit den übrigen Charakteren sprechen Sie auch, doch gerät deren Befragung weniger intensiv. Sind alle Flashbacks gelöst, lassen sich mit den acht erhaltenen Gegenständen Mord und Entführung aufklären.

Node führt einen »Persönlichen Digitalen Assistenten« mit sich. Der birgt Ihr Inventar, eine stets aktuelle Umgebungskarte und Dateien über Rassen oder Verdächtige.

Martin Deppe



Beinhart, aber nicht knochen-trocken

Segasoft wählt einen mutigen Weg, denn **Space Bar** ist eindeutig nur für Profis gedacht. Die bekommen dafür allerhand geboten: knackige Rätsel, Science-Fiction pur und eine abgedrehte Kriminalstory mit ebensolchen Verdächtigen. Oder haben Sie schon mal einen achtarmigen Barkeeper verhört?

Auch eine wohldosierte Prise Humor darf nicht fehlen. So werde ich gerade von einem riesigen Insektenei plattgewalzt, das fatal an den rollenden Felsbrocken des ersten **Indiana-Jones**-Streifens erinnert, da ertönt auch prompt die wohlbekannte Filmmelodie. Auch die Idee mit der Gedankenverschmelzung geht auf. Trotzdem vermisse ich Weltraumflüge in schnittigen Schiffen. Auch ein paar auflockernde Zwischensequenzen hätten nicht geschadet. Schade, daß man **Space Bar** nicht ins Deutsche übersetzt. Wer nicht über sehr gute Englischkenntnisse verfügt, muß auf der Erde bleiben.

Hilfe gibt's auch von Ihrem Boß, der sich über Bildfunk im PDA meldet. Leider ist **Space Bar** weder übersetzt, noch unvertitelt, sondern hat nur eine deutsche Anleitung. Gerade die Slang-intensiven Dialoge hätten eine Lokalisierung bitter nötig. **md**

Spacebar

Genre: Grafik-Adventure
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Segasoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 50 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM 8fach CD

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



Verzwicktes Kriminal-Weltraum-Adventure.



Jede Alienrasse hat eine eigene **Toilette**.

Ein Alptraum wird wahr

Resident Evil

Schlimmer kann es kaum kommen: Ein Haus voller blutrünstiger Monster, und Sie mittendrin.

Auf der Suche nach vermissten Teamkollegen wird ein Sonderkommando durch tödliche Bestien dezimiert. Nur ein einsames Herrenhaus bietet Rettung. Sie spielen einen der Überlebenden – oder eine, denn Sie dürfen zwischen zwei Charakteren wählen.

So beginnt das Action-Adventure **Resident Evil**, das vor einem Jahr auf Videokonsole Aufsehen erregte. Allerdings war der Ruhm zweifelhaft: Die vielen Splatterszenen ließen nicht nur Zart-



Wie damals bei Hitchcock: Vögel greifen unsere Heldin an.

ist ebenfalls die Flucht ins Horrorhaus gelungen.

Neben den beiden menschlichen Freunden hat man einen weiteren Kameraden: ein Kampfmesser (Chris) oder einen Revolver (Jill). Die sind bitter nötig, denn schon bald treffen Sie auf Zombies, Vampire und andere Untote. Bessere Wummen und Munition sind nur spärlich im ganzen Horrorhaus verteilt.

Bei Ihrem Marsch durch den Landsitz wechselt die Perspektive ständig. Hallen und Treppenhäuser sind meist aus der Totalen zu sehen, während Ihnen in engen Gängen und kleinen Räumen die »Kamera« oft über die Schulter zu schauen scheint. Nervigerweise müssen Sie sich bei jedem Raum- oder Stockwerkwechsel eine lieblos-langweilige Rendersequenz angucken.

Nicht nur Gewalt

Neben einem flinken Abzugsfinger ist auch Köpfchen gefragt. Viele Räume sind nämlich verschlossen und die Schlüssel gut versteckt. Geheimgänge finden Sie, indem Sie Möbel oder Kisten verschieben. Fiese Fallen lau-

ern auf den unvorsichtig Herantapsenden. So senkt sich plötzlich die Zimmerdecke herab und preßt den Spieler auf Zeitungsformat. Teamkollegen geben so manchen Tip (»Schau Dich mal im Speisesaal um«). Spielstände dürfen Sie nur an den Schreibmaschinen speichern, Konsolen-like.

Ohne 3D-Beschleunigerkarte braucht man schon einen Pentium 233, um ruckelfrei durchs Haus zu kommen. **Resident Evil** unterstützt Karten mit 3Dfx- oder Rendition-Chipsatz sowie die Matrox Mystique. **md**

Martin Deppe



Splatter allein ist nicht genug

Ich bin wirklich nicht pingelig, wenn es um Gewalt in Computerspielen geht. Davon können meine leidgeprüften **Hexen 2**-Gegner Peter S. und Michael G. ein Liedchen singen. Zwar finde ich auch das indizierte **Quake** brutal, doch wirkt dort die Darstellung so überspitzt, daß ich sie als Satire akzeptieren kann. **Resident Evil** hingegen kommt der Grenze zur Geschmacklosigkeit gefährlich nahe.

Nichtsdestotrotz hat es Capcom geschafft, daß ich mein Hemd oft auswringen mußte: Plötzlich durch Fensterscheiben springende Werwölfe und heranwankende Zombies sorgen für Schweißausbrüche. Die Rätsel sind logisch aufgebaut und fair; wegen des kleinen Inventars muß ich nicht Unmengen von Gegenständen mit mir führen und behalte so die Übersicht. Allerdings nervt mich die Speicherfunktion ungemein. Zumindest hier hätte man die Videospiel-Version für den PC überarbeiten sollen. So aber sind nach jedem Bildschirmtod (und man stirbt viele!) meist weit zurückliegende Spielstände zu laden.

man die Statue zu kommen, müssen Sie die Leiter heranschieben.



besaitete nachts kaum schlafen. Der Gewalt-Reigen wurde ohne Änderungen für den PC übernommen.

In der Haut von Jill oder Chris haben Sie nur ein Ziel: Lebend und in einem Stück wieder aus dem Anwesen zu kommen. Ein Wechsel zwischen beiden Protagonisten ist nicht möglich; Sie spielen immer nur die Person, für die Sie sich zu Beginn entschieden haben. Zum Glück ist man nicht allein, denn zwei Mitgliedern des Teams

Resident Evil

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

Hersteller: Capcom
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 22 bis 166 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 8fach CD 3D-Beschleunigerkarte	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD 3D-Beschleunigerkarte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Action-Adventure der extrem blutigen Art.