

Adventures

Martin Deppe



Seitenwechsel. Nicht wundern, wenn Sie auf den nächsten Seiten **Blair Witch 3** vermissen: Das spannende Trilogie-Finale ist dermaßen in Richtung Actionspiel geschwenkt, dass ich es an die entsprechende Rubrik abgegeben habe. Dummerweise muss ich auch das nächste **Fallout** weiterreichen – diesmal an die Strategie, wie der Name **Fallout Tactics** schon verrät. Dafür schnappe ich mir **Arcanum**, meine ganz große Rollenspiel-Hoffnung. Ich bin schon wahnsinnig gespannt auf den interessanten Mix zwischen Jules-Verne- und Fantasy-Szenario.

Simon, komm raus! Das Schicksal des »fast fertigen« Zauber-Adventures **Simon the Sorcerer 3D** ist weiterhin unklar: Bei Hasbro und ihrem Aufkäufer Infogrames ernten wir auf unsere Nachfragen nur unwissend zuckende Schultern, Adventuresoft-Boss Simon Woodroffe antwortet erst gar nicht. Umso erstaunlicher, da seine Firma bereits das nächste Spiel bei Fishtank (Ravensburger) untergebracht hat: Das geplante 3D-Rollenspiel **Call of Cthulhu** basiert auf Lovecrafts Horror-Romanen. Deren Furcht einflößenden Kreaturen tauchen schon im U-Boot-Spiel **Aquanox** als Gegner auf. Wir halten Sie natürlich über den Verbleib von **Simon 3D** auf dem Laufenden.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2 (deutsche Version)	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
8	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
9	Metal Gear Solid (deutsche Version)	Action-Adventure	1/01	86%
10	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
11	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
12	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
13	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
14	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
15	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
16	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
17	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
18	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
19	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
20	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
21	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
22	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
23	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
24	Icewind Dale	Rollenspiel	9/00	82%
25	Dino Crisis	Action-Adventure	8/00	81%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z. B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Stupid Invaders	108
Freedom	110
The Fog	110
Everquest: Scars of Velious	112
Real Myst	113

Fünf Freunde aus dem All

Stupid Invaders

Skurriler Humor und klassische Point-and-click-Steuerung:
Trotz 3D-Wahns veröffentlicht Ubisoft ein Adventure alten Stils.



Zack! Ein falscher Schlenker, und die fliegende Untertasse der klatschbunten Knuddel-Aliens crasht auf die Erde. Dort ist es gar nicht so übel. Besonders das Fernsehprogramm gefällt den Außerirdischen. So dauert es geschlagene fünf Jahre, ehe es der Schlauberger der kleinen Gruppe fertig bringt, die abgestürzte Untertasse wieder startklar zu machen. Just dann wird allerdings ein übler Schurke auf den Trupp aufmerksam.

Er schickt einen Attentäter aus, erwischt sie knapp vor dem Abflug und friert alle mit einem Eis-Laser ein. Alle – bis auf einen. Bud, den Entkommenen, steuern Sie zu Beginn, und somit liegt es an Ihnen, ob die fünf Freunde aus dem All jemals nach Hause zurückkehren.

Wie im TV

Stupid Invaders ist ein klassisches 2D-Adventure mit der bewährten Point-and-click-Steuerung,

wie sie auch die **Monkey Island**-Serie bis Teil 3 hatte. Sie lenken Ihr niedliches Polygon-Alien mit simplen Mausclicks durch nett gemalte Hintergründe, die aussehen, als seien sie einem Zeichentrickfilm entsprungen. Stimmt auch beinahe – die **Stupid Invaders** hatten schon mal einen Fernsehauftritt: in der eher erfolglosen Serie **Ein Alien kommt selten allein**. Im Laufe des Spiels lenken Sie jeden der fünf Aliens mindes-

tens einmal, allerdings haben die Viecher alle die gleichen Fähigkeiten und unterscheiden sich nur in Grafik und Geräuschen – eine verschenkte Chance.



Etno, der Schlaueste der fünf Aliens, hat eine kleine Plauderei mit seinem eigensinnigen Computer. Vorsicht: Bei einer falschen Antwort explodiert das Gerät.



Die zahlreichen **Filmsequenzen** fügen sich nahtlos in die Spielgrafik ein.

Film statt Sprache

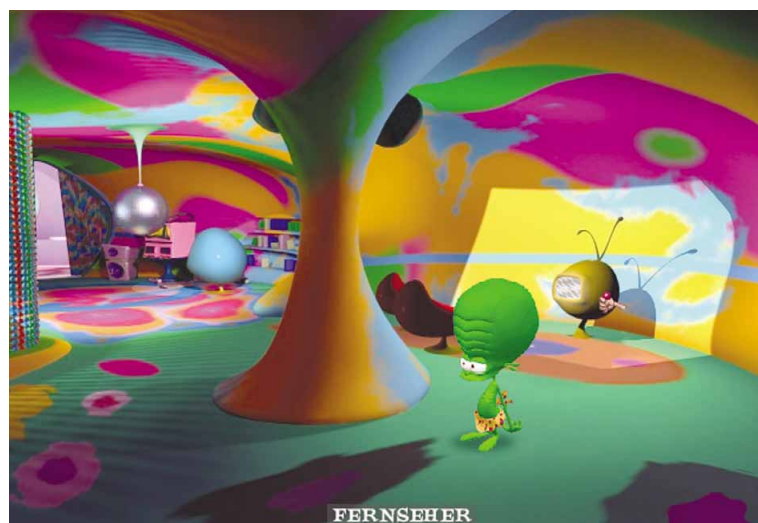
Anders als viele andere Adventures setzt **Stupid Invaders** voll auf Film. Viele gelungene (oder missglückte!) Aktionen belohnt es mit einem kurzen Zeichentrick-Filmchen. Diese Streifen ergeben zusammen 60 Minuten PC-Kino und tragen viel zum schrägen Comic-Flair bei. Dafür sind die Dialoge eher kurz geraten: Fast kein Rätsel lösen Sie per Gespräch. Das ist auch gut so, denn bei den Unterhaltungen haben die Designer ein bisschen gepatzt. Eine begonnene Plauderei lässt sich erst beenden, wenn alle Dialogoptionen erschöpft sind.

Wenn Sie mit dem Mauscursor über ein Objekt fahren, dass Ihr Alien nehmen, anschauen,

fressen oder sonstwie manipulieren kann, verändert sich der Cursor zu einem Auge oder einer Hand. Was Sie einsacken, kommt in ein acht Felder großes Inventar, das per Leertaste eingeblendet werden kann.

Kuh am Flaschenzug

Was zeichnet ein Adventure aus? Die Rätsel! **Stupid Invaders** hinterlässt auf diesem Gebiet einen durchwachsenen Eindruck. Im ersten Kapitel ist alles fast puppig einfach: Die Rakete aus der Garage kommt in den Kamin, um die Störche zu verjagen. Von da an wird's etwas happiger und auch spannender. Ein Beispiel aus Kapitel zwei: Mit dem Generator zerren Sie eine Kuh am Nasenring auf ein Skateboard, schieben sie durch ein Mini-Labyrinth



FERNSEHER

Candy muss dem Typen entkommen, der sie in diesem **architektonischen Albtraum** eingesperrt hat.

und ziehen das Tier mit einem Flaschenzug rauf ins nächste Stockwerk. Klingt kompliziert, ist aber in der Situation ganz logisch. Das eine oder andere frustrierende Rätsel gibt es aber auch.

Der Tod im Schrank

Stupid Invaders geht einen anderen Weg als die bekannten LucasArts-Titel: Bei diesem Spiel können Sie sterben – und das passiert ziemlich häufig. Anfangs werden Sie von dem Killer gejagt, der sich irgendwo versteckt hat. Wenn Sie den falschen Raum betreten oder die falsche Tür öffnen, sind Sie ohne Vorwarnung tot. Das ist ziemlich ärgerlich, da das Programm keinen Autosave hat. Darüber tröstet auch die hübsche Todes-Videosequenz nicht hinweg. **GUN**

Gunnar Lott



Gar nicht doof

Mögen die »Invasoren« auch noch so dumm sein, das gleichnamige Spiel ist es nicht. Zwar torpedieren allerlei Nerv-Details (nicht abkürzbare Dialoge und ständiges Sterben) ganz tüchtig den Spielspaß, versenken können sie ihn aber nicht. Sobald das erste Kapitel überstanden ist, wird **Stupid Invaders** von Stunde zu Stunde besser. Was anfangs unwitzig daherkommt, wird lustig, vor allem durch die zahlreichen Filmchen. Auch die Rätsel legen an Knackigkeit zu. Selbst wenn das Adventure nie wirklich in die Regionen eines LucasArts-Titels vorstößt, ist es doch ein würdiger Vertreter seines Genres. Abenteuer-Fans, denen die 3D-Steuerung von **Monkey Island 4** zu nervig ist, sollten sich die bunten Weltraum-Viecher ruhig einmal näher anschauen.

Fünf fesche Aliens



Ihre mutigen Helden, von links nach rechts: der schlaue Etno, der zweiköpfige Stereo, der fette Gorgious, die süße Candy und der doofe Bud.

Stupid Invaders

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Ubisoft
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 700 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/350 128 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/450 128 MByte RAM, 12fach CD

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Skurrielles Adventure mit Detailmängeln.



Freedom

Misslungene Buchumsetzung.



Kämpfe wie gegen die Sicherheitsleute sind nur mit Glück zu gewinnen.

Schutt, Asche und ein paar unterdrückte Menschen sind alles, was nach einem Großangriff der Aliens von unserer Erde übrig ist. Im Action-Adventure **Freedom: First Resistance**

kämpfen Sie als Rebellin Angel Sanchez gegen die Invasoren. Dabei liegt der Schwerpunkt aber mehr auf Rätseln als auf dem Einsatz von Waffen. Sie müssen in dunklen Straßenzügen nach Schlüsseln suchen oder sich in der Kanalisation per Dialogmenü zu Informanten durchfragen. Gelegentlich kommt es auch zu Kämpfen mittels Baseballschläger oder Maschinenpistole – dabei ist allerdings neben einem schnellen Mausfinger vor allem Glück nötig. In den meisten Levels haben Sie neben der Hauptfigur auch bis zu zwei andere Rebellen unter Ihrer Kontrolle. Besonders wichtig sind diese Mitstreiter allerdings nicht, nur gelegentlich müssen Sie die Aktionen der Protagonisten abstimmen. **PS**

Peter Steinlechner

Freiheit, nein danke

Von mir aus können die Außerirdischen in Freedom ruhig über die Erde herrschen – angesichts der spielerischen Schwächen trete ich den Rebellen nicht bei. Es macht einfach wenig Spaß, die unübersichtlichen Levels nach irgendwelchen Gegenständen abzugrasen. Auch die Kämpfe sind reichlich frustrierend. Entweder man übersteht sie fast unbeschadet durch Zufall oder drückt halt auf die Schnellladen-Taste. Schade eigentlich, denn das Endzeit-Szenario gefällt mir richtig gut.

Freedom: First Resistance

Genre: Action-Adventure	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene	Hersteller: Red Storm
Sprache: Englisch	Festplatte: ca. 360 MByte
Multiplayer: Nicht vorhanden	Spieler: Einer pro CD
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
--	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Enttäuschender Genre-Mix in düsterer Umgebung.



Fog

Grauensvolle Morde, grauensvolles Spiel.



Auch im Salon wundern wir uns über das Sprachen-Wirrwarr.

Die Franzosen von Cryo waren ja noch nie um eine extravagante Spielidee verlegen. Dieses Mal schicken die Programmierer Sie im reinen Online-Adventure **Fog** in das viktorianische London. Zusammen mit Ihren Kollegen knacken Sie als Wissenschaftler, Medium, Journalist oder Rechtsanwalt mysteriöse Morde. Da jeder der Charaktere besondere Fähigkeiten hat, ist ohne Mitspieler kein Fall lösbar. Das Chatten über den aktuellen Stand der Untersuchungen bildet dann auch den Hauptreiz. Am 3D-Tatort durchstöbert der Hobbydetektiv wahlweise in der Ego-Perspektive oder mittels festgelegter Kameras die Einrichtung nach Hinweisen. Leider behindern zahlreiche Bugs, eine schlam-

pige Übersetzung und vor allem unlogische Rätsel die Ermittlungen. Bisher sind nur zwei Episoden wählbar. Eine Verwaltung des Online-Accounts zur Editierung Ihres Charakters ist unverständlicherweise noch nicht verfügbar. **HK**

Heiko Klinge

Lieber solo rätseln

Das durchaus ambitionierte Fog scheitert bereits am Spielkonzept. Wie soll ein Adventure Spaß machen, bei dem ich alle naselang festhänge, nur weil mir bisher noch kein Mitspieler den entscheidenden Tipp gegeben hat? Wenn ein Spiel dann auch noch derart fehlerbehaftet in die Ladenregale gestellt wird, kann mir die Detektiv-Karriere ohne Probleme gestohlen bleiben.

Fog

Genre: Online-Adventure	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Profis	Hersteller: Cryo
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 300 MByte
Multiplayer: 15 (pro Server)	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT	
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128	

Pentium II/300 32 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte, 56K-Modem	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, ISDN	Pentium III/500 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, DSL
---	--	--

Grafik		Befriedigend
Sound		Mangelhaft
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Mangelhaft

Bugverseuchtes, unausgereiftes Online-Adventure.



Online-Monsterkloppen im ewigen Eis.

Das Online-Rollenspiel **Everquest** erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit: Damit sich die rund 70.000 Spieler nicht gegenseitig auf die Füße treten, hat Hersteller Verant mit dem

Addon **Scars of Velious** die Spielwelt um gut 20 Prozent erweitert. Dabei herausgekommen ist ein frostiger Kontinent namens Velious, der mit 16 schneebedeckten Zonen und eiskalten Dungeons fortgeschrittene Spieler ab Level 30 anlocken soll. Neue Gegner wie die Frostriesen, die in einer unterirdischen Eiswelt lebenden Koldain-Zwerge und die überaus putzigen Ottermänner sorgen für Abwechslung. Zudem gibt es tonnenweise neue Ausrüstungsgegenstände. Das Magiesystem wurde um eine Hand voll hochwirksamer Zaubersprüche erweitert. Und die aufpolierte 3D-Grafik mit detaillierteren Umgebungs-, Gegner- und Spielmodellen erfreut vor allem das Auge des Online-Abenteurers.

Michael Schmithäuser/ MIC

Frostiges Vergnügen

Mit dem zweiten Expansion-Pack hat Verant einen riesigen und motivierenden Abenteuer-spielplatz für erfahrene Everquest-Veteranen erschaffen. Endlich wurde die angejahrte 3D-Grafik entstaubt. Daneben erfordern die gnadenlosen Bewohner der Velious-Dungeons völlig veränderte Gruppenstrategien. An den neuen Ausrüstungsgegenständen und Waffen finden auch abgebrühte Haudegen Gefallen. Hochlevelige Everquester, die die Spielwelt schon in- und auswendig kennen, werden um Scars of Velious nicht herumkommen.



David gegen Goliath: Wir kämpfen gegen eine riesige **Sentient-Rüstung**.

Everquest: Scars of Velious

Genre: Online-Rollenspiel-Addon **Preis:** ca. 50 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Ubi Soft
Sprache: Englisch **Festplatte:** ca. 250 MByte
Multiplayer: max. 2.500 pro Server (www) **Spieler:** Einer pro Original

3D-Karten:

■ Voodoo 1	■ Voodoo 2	■ Voodoo 3	■ Riva TNT
■ Riva TNT2	■ Geforce	■ Matrox G400	■ Rage 128

Pentium 233 64 MByte RAM, 4fach CD 56 K-Modem, 3D-Karte	Pentium II/300 128 MByte RAM, 16fach CD ISDN, 3D-Karte	Pentium III/500 128 MByte RAM, 16fach CD DSL, 3D-Karte
---	--	--

Grafik	<div><div></div></div>	Gut
Sound	<div><div></div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div><div></div></div>	Befriedigend
Spieltiefe	<div><div></div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div><div></div></div>	Sehr gut



Motivierendes Expansion-Pack für Everquest-Veteranen.

Real Myst

3D-Auferstehung einer Legende.

Vor rund sieben Jahren schrieb das Computerspiel **Myst** Geschichte. Dank damals revolutionärer Render-Grafik und knackiger Logik-Rätsel verkaufte es sich laut Herstellerangaben über sechs Millionen Mal. Nach unzähligen erfolglo-

sen Trittbrettfahrern erscheint nun eine generalüberholte Neuauflage des Originals. Auffälligste Änderung: Statt sich durch vorgerenderte Standbilder zu klicken, können Sie die Inselwelten jetzt in feinsten 3D-Grafik durchwandern. Qualitätsverluste gibt's praktisch keine. Kehrseite dieser Detailverliebtheit sind unverständlich hohe Hardware-Anforderungen und elend lange Ladezeiten. Um auch Besitzer der Ur-Version zum Neukauf zu animieren, haben die Programmierer ein zusätzliches Eiland spendiert. Am Spiel selbst hat sich freilich nichts geändert. Nach wie vor beschäftigen Sie sich auf der Suche nach verschollenen Buchseiten hauptsächlich mit komplizierten Maschinen, die es zu enträtseln gilt. **Real Myst** ist momentan nur als Import erhältlich. **HK**



Den **Fahrradstuhl-Baum** können Sie dank 3D von allen Seiten untersuchen.

Heiko Klinge

Neue Grafik, alte Schwächen

Real Myst kämpft anno 2001 mit den gleichen Problemen wie schon das Original vor sieben Jahren. Was nützen mir die edlen Grafiken, wenn sie so entsetzlich steril sind? Nie fühle ich mich auf den menschenleeren Inseln wirklich zu Hause. Außerdem frage ich mich, wer dieses Spiel heute noch braucht. Es gibt genügend moderne Alternativen wie Monkey Island 4 oder The Longest Journey. Und für Fans der Serie steht Myst 3 bereits in den Startlöchern.

Real Myst

Genre:	Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis	Hersteller:	Cyan
Sprache:	Englisch	Festplatte:	ca. 45 bis 655 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Pentium II/450 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium III/600 128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/800 256 MByte RAM, 16fach CD Geforce-3D-Karte
--	---	---

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Frasierter Adventure-Klassiker ohne Flair.